

Semiotyka kultury popularnej - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Semiotyka kultury popularnej
Kod przedmiotu	09.2-WH-LPKSGP-Sk-S16
Wydział	Wydział Humanistyczny
Kierunek	Literatura popularna i kreacje światów gier
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	pierwszego stopnia z tyt. licencjata
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2017/2018

Informacje o przedmiocie	
Semestr	6
Liczba punktów ECTS do zdobycia	2
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	prof. dr hab. Bogdan Trocha

Formy zajęć					
Forma zajęć	Liczba godzin w semestrze (stacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (stacjonarne)	Liczba godzin w semestrze (niestacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (niestacjonarne)	Forma zaliczenia
Ćwiczenia	30	2	-	-	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

Nabycie umiejętności powiązania wszelkich elementów kultury popularnej w perspektywie semilogicznej. Zrozumienie mechanizmów rządzących semiosferą kultury masowej. Uświadomienie wspólnoty kulturowej z dorobkiem cywilizacyjnym Europy i świata. Udoskonalenie umiejętności analizy i krytyki materiału źródłowego. Rozwinięcie umiejętności pozwalających na samodzielną pracę intelektualną z materiałem literackim. Poznanie wybranych twórców kultury popularnej oraz trafne ich analizowanie i wartościowanie. Udoskonalenie umiejętności swobodnego wypowiadania się, dyskutowania, wysuwania hipotez, wygłaszania własnych ocen i opinii oraz właściwego argumentowania, skutecznej komunikacji i kreatywnego rozwiązywania problemów.

Wymagania wstępne

brak

Zakres tematyczny

- Struktura kultury popularnej i masowej.
- Powiązanie tematyki i formy twórców kultury popularnej z życiem społecznym.
- Mechanizmy semiotyczne wpisane w poszczególne typy przedmiotów kultury popularnej.
- Procesy semioz opartych na wtórnych łańcuchach semilogicznych.
- Semiosfera kultury popularnej.

Metody kształcenia

dyskusja i dyskusja piramidowa, mapa mentalna, praca z tekstem naukowym i literackim

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
student zna i rozumie na poziomie podstawowym zależności między kulturą materialną i duchową a tekstami kultury popularnej	KKG1_W08	- aktywność w trakcie zajęć - kolokwium	Ćwiczenia
student ma uporządkowaną wiedzę o wybranych zagadnieniach z zakresu semiotyki kultury popularnej	KKG1_W07	- aktywność w trakcie zajęć - kolokwium	Ćwiczenia
student zna zakres posiadanej przez siebie wiedzy i posiadanych umiejętności, rozumie potrzebę ciągłego dokształcania się i rozwoju zawodowego	KKG1_K01	- aktywność w trakcie zajęć - kolokwium	Ćwiczenia
student umie przeprowadzić krytyczną analizę i interpretację tekstów kultury popularnej z zastosowaniem typowych metod, uwzględniając kontekst społeczny i historycznokulturowy	KKG1_U14	- aktywność w trakcie zajęć - kolokwium	Ćwiczenia

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
student zna i rozumie podstawowe metody analizy i interpretacji tekstów kultury popularnej, uwzględniającej ich umiejscowienie w momencie dziejowym	• KKG1_W12	• aktywność w trakcie zajęć • kolokwium	• Ćwiczenia

Warunki zaliczenia

obecność na zajęciach, znajomość literatury przedmiotu weryfikowana podczas kolokwium, udział w dyskusji, prezentacja własnego stanowiska

Literatura podstawowa

1. D. Strinati, *Wprowadzenie do kultury popularnej*, tłum. W. J. Burszta, Poznań 1998.
2. J. Fiske, *Zrozumieć kulturę popularną*, tłum. K. Sawicka, Kraków 2010.
3. T. Edensor, *Tożsamość narodowa, kultura popularna i życie codzienne*, tłum. A. Sadza, Kraków 2004.
4. U. Eco, *Apokaliptycy i dostosowani. Komunikacja masowa a teorie kultury masowej*, tłum. P. Salwa, Warszawa 2010.
5. J. Łotman, *Uniwersum umysłu. Semiotyczna teoria kultury*, tłum. B. Żyłko, Gdańsk 2008.
6. B. Żyłko, *Semiotyka kultury. Szkoła tartusko-moskiewska*, Gdańsk 2009.
7. M. de Certeau, *Wynaleźć codzienność. Sztuki działania*, tłum. K. Thiel-Jańczuk, Kraków 2008.

Literatura uzupełniająca

1. J. Pelc, *Wstęp do semiotyki*, Warszawa 1984,
2. E. Morin, *Duch czasu*, tłum. A. Frybesowa, Kraków 1968.
3. J. Łotman, *Kultura i eksplozja*, tłum. B. Żyłko, Warszawa 1999.
4. I. Dovey, H. W. Kennedy, *Kultura gier komputerowych*, tłum. T. Macios, A. Oksiuta, Kraków 2011.
5. S. Lash, C. Lury, *Globalny przemysł kulturowy. Medializacja rzeczy*, tłum. J. Majmurek, R. Mitoraj, Kraków 2011.

Uwagi

brak

Zmodyfikowane przez dr hab. Tomasz Ratajczak, prof. UZ (ostatnia modyfikacja: 18-04-2017 23:05)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ