

Zajęcia	Kierunkowe efekty uczenia się	Treści programowe
Wprowadzenie do kultury popularnej	EK_W01; EK_W02; EK_W04; EK_U01; EK_U07; EK_U08; EK_K02; EK_K04	Punktem wyjścia zajęć wprowadzających w złożoną problematykę kultury popularnej będzie zdefiniowanie i wskazanie jej cech w kontekście przemian kulturowych i cywilizacyjnych. Zbudowana w ten sposób teoretyczna podstawa pozwoli lepiej przyjrzeć się zagadnieniom obejmującym następujące pola tematyczne: kultura popularna a kultura masowa; miejsce kultury popularnej w kulturze współczesnej i jej wpływ na inne obiegi kultury; zróżnicowanie kultury popularnej; badawcze ujęcia popkultury; kultura popularna i tożsamość narodowa; przemysły popkultury; wpływ kultury popularnej na życie codzienne; struktura wybranych dzieł kultury popularnej; ikony popkultury; kultura popularna w PRL.
Adaptacje tekstów literackich	EK_W02; EK_W04; EK_U01; EK_U06; EK_K04	Wprowadzenie do teorii adaptacji; Porównanie metodologii badań literackich i filmowych; Wyróżniki gatunkowości w literaturze i w kinie; Omówienie wybranych przykładów dzieł literackich i ich adaptacji; Recepcja adaptacji a recepcja tekstu źródłowego.
Seriale współczesne	EK_W03, EK_W04 EK_U04, EK_U07, EK_K04	Serial jako produkt i tekst kultury; Seriale i gatunki; Obrazy współczesności we współczesnych serialach; Analizy wybranych seriali;
Mitologia kultury popularnej	EK_W03, EK_W06	Mit we współczesnych

	EK_U01, EK_U04 EK_K02	tekstach kultury; Mity kultury popularnej; Bohaterowie kultury popularnej; Analizy wybranych tekstów kultury popularnej w kontekście mitu.
Literatura popularna	EK_W03; EK_W04; EK_W05; EK_U01; EK_U03; EK_U04; EK_K02; EK_07	Punktem wyjścia zajęć wprowadzających w złożoną problematykę literatury popularnej będzie zdefiniowanie i wskazanie jej cech w kontekście przemian kulturowych i cywilizacyjnych ostatnich dwóch stuleci. Zbudowana w ten sposób teoretyczna podstawa pozwoli lepiej przyjrzeć się zagadnieniom obejmującym następujące pola tematyczne: Literatura popularna – problemy definicyjne, wartość artystyczna, gatunki, odmiany gatunkowe, konwencje, struktura utworów; archetypy i bohaterowie; monomit w ujęciu Josepha Campbella; świat przedstawiony; problemy światotwórcze.
Moda w kulturze	EK_W02, EK_W03, EK_W04, EK_U03, EK_U06 EK_K04	Moda a strój; Moda jako tekst kultury i jego związki z historią oraz estetyką; Sztuczność i fetyszym w modzie; Moda jako interpretacja kultury; Fenomen kreatora mody i modelki; Pokaz mody jako spektakl; Moda wobec innych testów kultury.
Antropologia ciała	EK_W01, EK_W02, EK_W04 EK_U01, EK_U02, EK_U04, EK_U08 EK_K01, EK_K02, EK_K04	Ciało jako element komunikacji – podstawy kinezytyki i proksemiki; Ciało a przemoc symboliczna w kulturze; Ciało a przemoc

		<p>instytucjonalna; Mediatyzacja ciała; Cieleśność audiowizualna - film, telewizja, komiks; Seksualność jako narracja - opowieści o ciele; Ciała fantomowe.</p>
Komiks jako tekst kultury	<p>EK_W03, EK_W04, EK_W08 EK_U01, EK_U04, EK_U08 EK_K01, EK_K02, EK_K04</p>	<p>Paleontologia komiksu – prowadzenie do dziejów narracji obrazkowych; Komisji europejski ze szczególnym uwzględnieniem tradycji frankofońskiej; Amerykańska kultura komiksowa – komiks superbohaterski i awangardowy; Dzieje komiksu w PRL – nie tylko kapitan Żbik; Polski komiks dzisiaj – nowe warianty: perspektywa regionalna, opowieści historyczne i autobiografizm.</p>
Metodyka pracy z tekstami kultury popularnej	<p>EK_W02, EK_W03; EK_U02 EK_U03; EK_K02</p>	<p>Omówienie teoretycznego i metodologicznego zaplecza badań pedagogicznych nad kulturą popularną; Pokazanie w jaki sposób można wykorzystywać rozmaite teksty z zakresu kultury popularnej w edukacji szkolnej.</p>
Socjologia internetu	<p>EK_W04, EK_W05, EK_U04, EK_U07, EK_K02</p>	<p>Portret współczesnego internauty; Społeczności wirtualne jako podstawa współczesnego internetu; Kultura internetu; Internet a wybrane dziedziny ludzkiej aktywności.</p>
Nowe media	<p>EK_W04, EK_W05, EK_U04, EK_U08, EK_K04</p>	<p>Nowe media a popkultura – od krytyki do uznania, że kultura popularna rozwija i stymuluje; Optymistyczne i krytyczne spojrzenie na nowe media we współczesnym społeczeństwie; Wybrane narzędzia nowomediálne.</p>

Wprowadzenie do <i>game studies</i>	EK_W02, EK_W03; EK_W04, EK_W05 EK_U01, EK_U03, EK_U04; EK_K02, EK_K04	Gry i groźnawstwo – ogólne wprowadzenie i definicje; Krótka historia gier; Gry i rozgrywka jako zjawisko kulturowe; Gracze jako performerzy i twórcy; Analiza gier i gry jako sztuka; Gry szkodliwe oraz nałogi; Gry poważne i zastosowania gier; Gry jako element systemów transmedialnych; Branża gier w Polsce
Zajęcia projektowe	EK_W01; EK_W02; EK_U01 EK_U02; EK_K01; EK_K02	Wprowadzenie do tematyki zajęć; Wybór tematów (zakres tematyczny: teksty kultury popularnej – literatura, komiks, film); Zasady przygotowania projektu; Omówienie tematów i planów projektów przygotowywanych przez studentki i studentów; Omówienie przedstawionych przez studentki i studentów fragmentów projektów.