



## From Film to Interactivity

### Course description sheet

#### Basic information

<b>Field of study</b> Cultural Studies	<b>Didactic cycle</b> 2025/2026
<b>Major</b> Visual Communication and Graphic Design	<b>Course code</b> HKLTKWS.II4.03953.25
<b>Organisational unit</b> Faculty of Humanities	<b>Lecture languages</b> Polish
<b>Study level</b> Second-cycle studies	<b>Mandatoriness</b> Obligatory
<b>Form of study</b> Full-time studies	<b>Block</b> Major Modules
<b>Profile</b> General academic	<b>Course related to scientific research</b> Yes
<b>Course coordinator</b>	Magdalena Machowska
<b>Lecturer</b>	Magdalena Machowska
<b>Period</b> Semester 3	<b>Method of verification of the learning outcomes</b> Exam
	<b>Activities and hours</b> Lectures: 30
	<b>Number of ECTS credits</b> 3

#### Course's learning outcomes

Code	Outcomes in terms of	Learning outcomes prescribed to a field of study	Methods of verification
<b>Knowledge - Student knows and understands:</b>			

Code	Outcomes in terms of	Learning outcomes prescribed to a field of study	Methods of verification
W1	Zna właściwe dla nauk humanistycznych i społecznych teorie i koncepcje zmian zachodzących we współczesnej kulturze zwłaszcza w sferze audiowizualności.	KLT2A_W12	Examination
<b>Skills - Student can:</b>			
U1	Rozumie i potrafi scharakteryzować przemiany zachodzące we współczesnym społeczeństwie i kulturze pod wpływem nowoczesnej technologii.	KLT2A_U23	Examination
U2	Potrafi samodzielnie dokonać krytycznej analizy artefaktów kultury audiowizualnej zwłaszcza filmu w kontekście odpowiednich teorii i koncepcji humanistycznych i społecznych wykorzystując właściwą dla nich terminologię.	KLT2A_U05	Activity during classes, Examination
<b>Social competences - Student is ready to:</b>			
K1	Samodzielnie rozwiązuje zadania teoretyczne i praktyczne związane z krytyczną analizą współczesną kulturą i jej audiowizualnych artefaktów.	KLT2A_K04	Activity during classes, Examination

### Student workload

Activity form	Average amount of hours* needed to complete each activity form
Lectures	30
Preparation for classes	13
Realization of independently performed tasks	28
Examination or final test/colloquium	2
Contact hours	4
<b>Student workload</b>	<b>Hours</b> 77
<b>Workload involving teacher</b>	<b>Hours</b> 30

\* hour means 45 minutes

### Program content

No.	Program content	Course's learning outcomes	Activities
1.	<p>Celem kursu jest przedstawienie zmian zachodzących w sferze audiowizualności. Film, będący w pewnym sensie podstawową „matrycą” tego obszaru, stał się podstawą dla innych form wypowiedzi. Obraz ewoluował od postaci analogowej odbitki rzeczywistości aż po gry wideo, w których klasyczne kategorie ulegają zatarciu i przewartościowaniu. Zajęcia mają przybliżyć studentom takie zjawiska, jak nowoczesna telewizja, reklama audiowizualna, cyberprzestrzeń, sztuka mediów i interaktywne gry. Punktem wyjścia będą pojęcia opisujące kino: gatunek, narracja, przestrzeń, czas, przedstawianie etc. Czym są w świecie elektronicznych obrazów? Czy nadal pozwalają zrozumieć współczesną audiowizualność?</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Reprezentacja - prezentacja - symulacja. Czy różnią się film, obraz TV i komputerowy</li> <li>2. Początki telewizji</li> <li>3. Telewizja w krajach totalitarnych</li> <li>4. Sztuka mediów: od wideo do interaktywności</li> <li>5. Czym są nowe media? Kilka ustaleń i definicji.</li> <li>6. Gry komputerowe w kulturze audiowizualnej</li> </ol>	W1, U1, U2, K1	Lectures

### Extended information/Additional elements

#### Teaching methods and techniques :

Lectures, Discussion

Activities	Methods of verification	Credit conditions
Lectures	Activity during classes, Examination	

#### Rules of participation in given classes, indicating whether student presence at the lecture is obligatory

Lectures: Studenci uczestniczą w zajęciach poznając kolejne treści nauczania zgodnie z sylabusem przedmiotu. Studenci winni na bieżąco zadawać pytania i wyjaśniać wątpliwości. Rejestracja audiowizualna wykładu wymaga zgody prowadzącego.

### Literature

#### Obligatory

1. Alicja Helman, Andrzej Pitrus, Podstawy wiedzy o filmie, Gdańsk: słowo obraz / terytoria, Gdańskie Wydawnictwo Oświatowe 2008.
2. Alicja Helman, Słownik pojęć filmowych (cała seria, t. 1-10).
3. Andrzej Gwóźdź (red.), Po kinie? ..., Kraków 1994.
4. Andrzej Gwóźdź (red.), Pejzaże audiowizualne, Kraków 1997.
5. Lev Manovich, Język nowych mediów, Warszawa 2006.
6. Piotr Krajewski, Violetta Kutlubasis-Krajewska, Od monumentu do marketu, Wrocław 2005.
7. Ryszard W. Kluszczyński, Społeczeństwo informacyjne. Cyberkultura. Sztuka multimedialności, Kraków 2001.
8. Ryszard W. Kluszczyński, Film - wideo - multimedia, Kraków 2002.
9. Mirosław Filiciak, Wirtualny plac zabaw, Warszawa 2006

## Scientific research and publications

### Publications

1. Sztuka negocjacji, Kwartalnik Filmowy, 19/1998
2. Lulu w optyce maskulinistycznej, Kwartalnik Filmowy 23/1999
3. Memento. Pamiętacie? To obejrzyjcie, Konteksty, 1-2/2003
4. Im mądrzej, tym głupiej, Nowa Dekada Krakowska, 6/2013
5. Rodzina jak z obrazka (filmowego), Nowa Dekada Krakowska, 1/2/2014
6. Róża, Hildegarda, Hannah. Trzy kobiety von Trotty i Sukovej, Nowa Dekada Krakowska, 3/4/2014
7. Krew w kolorze żółtym. Włoskie giallo i okolice, Nowa Dekada Krakowska, 5/2014
8. Radujmy się więc - mikrokosmos uczelniany jako plan filmowy, Nowa Dekada Krakowska 1/2/2015
9. Wszystko o Yvie? Nowa Dekada Krakowska, 3/4/2015
10. Lee Chang-Dong - próba rekonstrukcji, Katalog 16. Letniej Akademii Filmowej, Zwierzyniec 2015
11. + PONAD STO TEKSTÓW O FILMIE DLA PORTALU INTERNETOWEGO POLSKIEGO RADIA W WARSZAWIE (www.polskieradio.pl)
12. 1. Kino kultu, Kraków: Rabid 1998.
13. 2. Zrozumieć reklamę, Warszawa: E.R. 1999
14. 3. Znaki na sprzedaż. W stronę integracyjnej teorii reklamy, Warszawa: E.R. 2000.
15. 4. David Cronenberg: Rozpad ciała, rozpad gatunku, Kraków: Rabid 2003 (wspólnie z Krzysztofem Loską)
16. 5. Nam niebo pozwoli. O filmowej i telewizyjnej twórczości Todda Haynesa, Kraków: Rabid 2004.
17. 6. Podstawy wiedzy o filmie, Gdańsk: słowo obraz / terytoria, Gdańskie Wydawnictwo Oświatowe 2008, współautor z Alicją Helman
18. 7. „The Reflecting Pool“ Billa Violi - wymiary obrazu wideo, „Kwartalnik Filmowy“ 2008 (numer wydany faktycznie w marcu 2009), nr 64, ss. 94-102.
19. 8. „Tristan i Izolda“ w dobie elektronicznego obrazu, „Didaskalia“ 2009, nr 89, ss. 5-7.

## Learning outcomes prescribed to a field of study

Code	Content
KLT2A_K04	Samodzielnie podejmuje i inicjuje działania na rzecz rozwiązywania problemów poznawczych i praktycznych.
KLT2A_U05	Poprawnie stosuje poznaną rozszerzoną terminologię kulturoznawczą.
KLT2A_U23	Rozumie w pełni istotę społeczeństwa informacyjnego i potrafi scharakteryzować przemiany życia społecznego pod wpływem nowoczesnej technologii.
KLT2A_W12	Posiada poszerzoną wiedzę o strukturach i instytucjach społecznych, oraz o istotnych elementach tych struktur i instytucji w kontekście zasad tworzenia i rozwoju różnych form przedsiębiorczości.