



From Film to Interactivity

Course description sheet

Basic information

Field of study Cultural Studies	Didactic cycle 2026/2027	
Major Visual Communication and Graphic Design	Course code HKLTKWS.II4.03953.26	
Organisational unit Faculty of Humanities	Lecture languages Polish	
Study level Second-cycle studies	Mandatoriness Obligatory	
Form of study Full-time studies	Block Major Modules	
Profile General academic	Course related to scientific research Yes	
Course coordinator	Magdalena Machowska	
Lecturer	Magdalena Machowska	
Period Semester 3	Method of verification of the learning outcomes Exam	Number of ECTS credits 3
	Activities and hours Lectures: 30	

Course's learning outcomes

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

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
Skills - Student can:			
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
Social competences - Student is ready to:			
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
Student workload	Hours 77
Workload involving teacher	Hours 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"> 1. Reprezentacja - prezentacja - symulacja. Czy różni się film, obraz TV i komputerowy 2. Początki telewizji 3. Telewizja w krajach totalitarnych 4. Sztuka mediów: od wideo do interaktywności 5. Czym są nowe media? Kilka ustaleń i definicji. 6. Gry komputerowe w kulturze audiowizualnej 	W1, U1, U2, K1	Lectures

Extended information/Additional elements

Teaching methods and techniques :

Discussion, Lectures

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.