

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Współczesne kino animowane głównego nurtu, PG_00176996						
Kierunek studiów	Wiedza o filmie i kulturze audiowizualnej (P)						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2025 r.		Rok akademicki realizacji przedmiotu		2025/2026		
Poziom kształcenia	I stopnia - licencjackie		Grupa zajęć		Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów Grupa zajęć fakultatywnych		
Forma studiów	niestacjonarne		Sposób realizacji		na uczelni		
Rok studiów	1		Język wykładowy		polski brak		
Semestr studiów	2		Liczba punktów ECTS		2.0		
Profil kształcenia	praktyczny		Forma zaliczenia		zaliczenie		
Jednostka prowadząca	Rektor -> Wydział Filologiczny -> Instytut Badań nad Kulturą -> Zakład Filmu i Mediów						
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		dr Marta Maciejewska				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu						
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	20.0	0.0	0.0	0.0	0.0	20
	W tym liczba godzin zajęć na odległość: 0.0						
Aktywność studenta i liczba godzin pracy	Aktywność studenta	Udział w zajęciach dydaktycznych, objętych planem studiów		Udział w konsultacjach		Praca własna studenta	RAZEM
	Liczba godzin pracy studenta	20		2.0		28.0	50
Cel przedmiotu	Celem przedmiotu jest uzupełnienie wiedzy studentów o zagadnienia dotyczące najnowszego filmu animowanego głównego nurtu, z naciskiem na jego dominanty estetyczne i tematyczne, kontekst produkcyjny i dystrybucyjny (kina i VOD). Zajęcia odnoszą się do zagadnień, które nie są zwykle szeroko omawiane podczas zajęć kursowych.						

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[WOFKAL3_W05] Zna terminologię profesjonalną z zakresu nauk o sztuce i nauk o kulturze, ze szczególnym uwzględnieniem filmoznawstwa i kultury audiowizualnej.	Zna terminologię profesjonalną z zakresu nauk o sztuce i nauk o kulturze, ze szczególnym uwzględnieniem najnowszego kina animowanego głównego nurtu.	[SW4] test/egzamin - ustny lub pisemny [SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/dyskusja [SW3] opracowanie tekstowe/praca pisemna
	[WOFKAL3_W02] Ma zaawansowaną wiedzę na temat kontekstu historycznego i kulturowego kina oraz mediów i ich związków z innymi obszarami nauk i dziedzinami współczesnego życia.	Ma zaawansowaną wiedzę na temat kontekstu historycznego i kulturowego kina animowanego głównego nurtu i jego związków z innymi obszarami nauk i dziedzinami współczesnego życia.	[SW4] test/egzamin - ustny lub pisemny [SW3] opracowanie tekstowe/praca pisemna
	[WOFKAL3_W03] Ma uporządkowaną wiedzę z zakresu historii i zasad funkcjonowania nowych mediów oraz historii kina.	Ma uporządkowaną wiedzę z zakresu historii i zasad funkcjonowania mainstreamowego kina animowanego oraz historii kina.	[SW4] test/egzamin - ustny lub pisemny [SW3] opracowanie tekstowe/praca pisemna
	[WOFKAL3_U20] Posiada umiejętność przygotowania prac pisemnych w języku polskim lub obcym o różnej formie, celu, objętości i stylu, z wykorzystaniem podstawowych ujęć teoretycznych, źródeł, przypisów, a także fachowej terminologii.	Posiada umiejętność przygotowania prac pisemnych w języku polskim o różnej formie, celu, objętości i stylu, z wykorzystaniem podstawowych ujęć teoretycznych, źródeł, przypisów, a także fachowej terminologii dotyczącej współczesnej animacji głównego nurtu.	[SU3] opracowanie tekstowe/praca pisemna
Treści przedmiotu	- Rynek pełnometrażowej animacji głównego nurtu w latach 1989-2024, - Przemiany estetyczne, technologiczne i ideologiczne oraz komercjalizacja pełnometrażowej animacji hollywoodzkiej, - Film animowany jako produkt przemysłowy i korporacyjny, o ogromnym zasięgu kulturowym i komercyjnym, - Kluczowi gracze na rynku animacji (m.in. Disney, Pixar, DreamWorks, Illumination, Laika, Netflix Animation) - Kultura i praktyki produkcyjne, struktura pracy i pipeline, modele funkcjonowania i strategie rynkowe charakterystyczne dla kluczowych graczy specjalizujących się w produkcji mainstreamowej animacji pełnometrażowej, - Film animowany jako narzędzie hegemonii kulturowej oraz nośnik wartości i norm społecznych, - Streaming i przemiany rynku animacji (Nowa Fala Animacji).		
Wymagania wstępne i dodatkowe	Wybór zajęć		
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	obecność na zajęciach i aktywny w nich udział	80.0%	30.0%
	kolokwium zaliczeniowe (pisemne lub ustne) lub praca pisemna	51.0%	70.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	Brown Noel, <i>Contemporary Hollywood Animation. Style, Storytelling, Culture and Ideology Since the 1990</i>, Edinburgh University Press, Edynburg 2021. Sitkiewicz Paweł, <i>Animacja i Kino Nowej Przygody</i>, [w:] Szyłak Jerzy et al., <i>Kino Nowej Przygody</i>, Wydawnictwo słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2011, s. 63-77. Sitkiewicz Paweł, <i>Między tradycją i Nowym Hollywood. Ewolucja pełnometrażowej animacji dla dzieci</i>, [w:] Sztuka dla dziecka. Tradycja we współczesności, red. Grzegorz Leszczyński, Hanna Gawrońska, Centrum Sztuki Dziecka w Poznaniu, Poznań 2011, s. 197-209. Wojnach Andrzej, <i>Film animowany. Sztuka czy biznes?</i>, Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2017.	

	Uzupełniająca lista lektur	Hooks Ed, <i>Craft Notes for Animators. A Perspective on a 21st. Century Career</i>, Routledge, Nowy Jork 2017. Larsen Darl, <i>Moving Pictures. A History of American Animation from Gertie to Pixar and Beyond</i>, Rowman & Littlefield, Lanham-Boulder-New York-London 2024. Wells Paul, <i>Computer Animation: Margins to Mainstream</i>, [w:] <i>The Wiley-Blackwell History of American Film</i>, red. C. Lucia, R. Grundmann, S. Art, Blackwell Publishing, t. 1-4, s. 1-24. Wells Paul, <i>The Fundamentals of Animation</i>, AVA Publishing, Lozanna 2006.
	Adresy eZasobów	
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	Czym jest Nowa Fala Animacji? W jaki sposób streaming wpłynął na dystrybucję i produkcję kina animowanego?	
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy	

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.