

 AKADEMIA SZTUKI	Akademia Sztuki w Szczecinie	
	Wydział	-
	kierunek:	Gry komputerowe i rzeczywistość wirtualna
	specjalność:	Gry komputerowe i rzeczywistość wirtualna
	poziom:	studia 1. stopnia
	forma:	stacjonarne
	profil:	ogólnoakademicki

Załącznik nr 4 do Zarządzenia Rektora nr/20... z dnia/20...

SYLABUS

A. Informacje ogólne

nazwa przedmiotu		Kultura wizualna i narracje cyfrowe	kod przedmiotu (z planu studiów)	GKRW.I.A8	przynależność do bloku	Blok ogólnoakademicki
prowadzący		Dr Marta Jarnuszkiewicz			e-mail	marta.jarnuszkiewicz@akademiasztuki.eu
rok	I, II	semestr	1,2,3		punkty ECTS	2+2+2
typ przedmiotu		Obowiązkowy			język wykładowy	Polski
liczba godzin		wykłady	30+30+30		suma	90
		ćwiczenia				
		warsztaty				
		E-learning				

B. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji

- Wiedza na poziomie egzaminu wstępnego

C. Informacje dotyczące celów przedmiotu

- C1 - Umiejętność „czytania” obrazów (ikonologia, semiotyka, kontekst kulturowy).
- C2 - Rozpoznawanie kodów wizualnych, stylów, tropów kulturowych i ich znaczenia.
- C3 - Świadomość kontekstu społecznego, politycznego i ekonomicznego obrazu.
- C4 - Zrozumienie relacji obraz–odbiorca i mechanizmów percepcji wizualnej.
- C5 - Krytyczna i etyczna świadomość medialna (media/visual literacy)
- C6 - Umiejętność analizowania i projektowania wizualnych narracji cyfrowych

D. Efekty kształcenia dla przedmiotu (EK) (opis osiągnięć studenta po ukończeniu przedmiotu)		Efekty kierunkowe	efekty uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji wg. Rozporządzenia MNiSW
WIEDZA: absolwent zna i rozumie			
Ma podstawową wiedzę dotyczącą środków komunikacji wizualnej i ekspresji wizualnej, rozumie podstawowe mechanizmy percepcji i psychofizjologii widzenia oraz zasady kompozycji obrazu w kontekście współczesnych mediów i kultury cyfrowej.		GK1_W03	P6S_WG
Posiada podstawową znajomość literatury i źródeł dotyczących kultury wizualnej i mediów cyfrowych. Potrafi samodzielnie pozyskiwać informacje (książki, czasopisma, multimedia, internet) oraz analizować i interpretować je w kontekście współczesnych praktyk wizualnych.		GK1_W04	P6S_WG
Zna podstawową i fachową terminologię z zakresu kultury wizualnej, w szczególności w obszarze obrazu cyfrowego, fotografii, wideo oraz narracji interaktywnych i cyfrowych, co pozwala na poprawną analizę i komunikację teoretyczną w tych dziedzinach.		GK1_W06	P6S_WG
Ma wiedzę ogólną na temat wpływu technologii na rozwój kultury wizualnej i narracji cyfrowych.		GK1_W08	P6S_WG
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: absolwent jest gotów do			
Rozumie potrzebę i zna możliwości ciągłego rozwijania kompetencji w obszarze kultury wizualnej, mediów cyfrowych i narracji wizualnych poprzez studia, kursy, warsztaty i samodzielne działania, podnosząc tym samym swoje kwalifikacje zawodowe, analityczne i kreatywne.		GK1_K01	PS6_KU P6S_KR
Właściwie dobiera i ocenia źródła informacji dotyczące kultury wizualnej, mediów cyfrowych i narracji wizualnych (książki, czasopisma, multimedia, internet), selekcjonuje materiały pod względem ich wiarygodności oraz syntetyzuje je w sposób umożliwiający konstruktywną analizę i interpretację obrazów i praktyk wizualnych.		GK1_K03	P6S_KR

D1. Treści programowe

wykład			ćwiczenia		
semestr I					
typ	temat	liczb agod z	typ	temat	Liczb a godz

Wk	Fundamenty kultury wizualnej: zakres dziedziny, klasyfikacja typów obrazów, przedstawienie sylwetek teoretyków ważnych dla przedmiotu, wstęp do analizy codziennych warstw wizualności.	6			
Wk	Podstawy semiotyki i kodów wizualnych: pojęcia denotacji i konotacji, ikony, indeksu, symbolu. Analiza reklam i prostych znaków wizualnych.	2			
Wk	Ewolucja widzenia i typy spojrzenia: male gaze, queer gaze, female gaze, decolonial gaze, machine gaze etc.	6			
Wk	Obraz a pamięć: podstawy teorii cultural memory. Ikoniczne obrazy historii, pomniki wizualne i cyfrowa pamięć wizualna.	4			
Wk	Propaganda wizualna i typy perswazji obrazem: retusz, inscenizacja, manipulacja, staging, fake-news, deep-fake i wojna obrazów.	4			
Wk	Obraz w codzienności i kulturze remiksu oraz mechanizmy wizualnej cyrkulacji obrazów.	6			
Wk	Sesja integracyjna: podsumowanie treści z I semestru	2			

semestr II

typ	temat	liczba godzin	typ	temat	Liczba godzin
Wk	Od fotografii do post-fotografii: krótka historia medium, punkty zwrotne i aktualna kondycja medium.	6			

Wk	Ewolucja obrazów społecznościowych – analiza rozwoju wizualności w mediach społecznościowych (post, stories, selfie, mem, gif, reel etc). refleksja nad wpływem platform społecznościowych na wizualność i codzienne praktyki obrazowe.	8			
Wk	Algorytmy i obrazy generatywne: narzędzia, możliwości, tendencje, krytyka.	6			
Wk	Afektywność obrazów: podstawy analizy afektu, rozpoznawanie emocji, badanie perswazyjności i intencji wizualnych.	2			
Wk	VR, AR i projekty immersyjne w kulturze wizualnej. Przegląd przykładów artystycznych, edukacyjnych i rozrywkowych, ich znaczenie i wpływ na percepcję.	6			
Wk	Sesja integracyjna: podsumowanie treści z II semestru.	2			

semestr III					
typ	temat	liczba godzin	typ	temat	Liczba godzin
Wk	Immersja i nowe technologie – VR/AR, przykłady artystyczne i gry, wpływ na percepcję.	8			
Wk	Kultura wizualna w kontekście społecznym i ekologicznym – memy, protest wizualny, digital footprint, wizerunek ciała w mediach społecznościowych.	8			
Wk	Kuratorowanie cyfrowe: wprowadzenie do projektowania i organizowania treści wizualnych w przestrzeni cyfrowej.	6			

Wk	Analiza strategii wizualnych influencerów w mediach społecznościowych (Instagram, TikTok, YouTube, a etyka i odpowiedzialność w tworzeniu wizualnych narracji w erze cyfrowej.	4			
Wk	Projekt końcowy - prezentacja jako narzędzie dydaktyczne - tworzenie wspólnej digitalnej mindmapy inspirowanej Atlasem Aby'ego Warburga.	4			

E1. Literatura obowiązkowa

- John Berger – „Sposób widzenia” (Ways of Seeing), Wydawnictwo: Wydawnictwo a5, 2010
- Roland Barthes – „Mitologie” (Mythologies) (fragmenty) Wydawnictwo: Wydawnictwo KR, 2004
- Laura Mulvey – „Visual Pleasure and Narrative Cinema” (fragmenty) Wydawnictwo: Palgrave Macmillan, 2009
- W. J. T. Mitchell – „What Do Pictures Want? The Lives and Loves of Images” (fragmenty) Wydawnictwo: University of Chicago Press, 2005
- Nicholas Mirzoeff – „Jak zobaczyć świat” (How to See the World) Wydawnictwo: Karakter, 2016

E2. Literatura uzupełniająca

- Fred Ritchin – „The Synthetic Eye: Photography Transformed in the Age of AI” Wydawnictwo: Thames & Hudson, 2025
- Hito Steyerl – „Medium Hot: Images in the Age of Heat” Wydawnictwo: Verso, 2025
- JD Bolter – Reality Media: Augmented and Virtual Reality Wydawnictwo: MIT Press, 2021

F. Forma i warunki zaliczenia przedmiotu

Warunki zaliczenia			Warunki egzaminu			
- terminowa realizacja zadań w semestrze (50%) - Aktywność i zaangażowanie (40%) - Postęp w procesie kształcenia (10%)						
Inne:						
ocena celująca	ocena bardzo dobra	ocena dobra plus	ocena dobra	ocena dostateczna plus	ocena dostateczna plus	ocena niedostateczna
Wybitne osiągnięcia bez najmniejszych uchybień	Bardzo dobre osiągnięcia - z dopuszczeniem jedynie drugorzędnych błędów	Praca powyżej średniego standardu - dopuszczalne pewne błędy	Solidna praca z zauważalnymi błędami	Praca zadowalająca, lecz ze znaczącymi uchybieniami	Praca spełnia minimalne kryteria	Praca nie spełnia minimalnych kryteriów - konieczne powtórzenie całości materiału

G. Nakład pracy studenta

Forma aktywności	średnia liczba godzin
godziny kontaktowe z nauczycielem	30+30+30
przygotowanie do zajęć	5+5+5
opracowanie materiału po zajęciach	5+5+5
konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/przesłuchanie	5+5+5
przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania	5+5+5
suma godzin	50+50+50
liczba punktów ECTS	2+2+2

.....
Podpis Autora treści sylabusu

.....
Podpis Osób odpowiedzialnych dydaktycznie

.....
Podpis Przewodniczącego Rady Programowej

.....
Data sporządzenia sylabusu