

SYLABUS

DOTYCZY CYKLU KSZTAŁCENIA 2018/19- 2020/21

(skrajne daty)

1. Podstawowe informacje o przedmiocie/module

Nazwa przedmiotu/ modułu	Media interaktywne
Kod przedmiotu/ modułu*	1SW23
Wydział (nazwa jednostki prowadzącej kierunek)	Wydział Sztuki
Nazwa jednostki realizującej przedmiot	Wydział Sztuki
Kierunek studiów	Sztuki Wizualne
Poziom kształcenia	Studia pierwszego stopnia
Profil	Ogólnoakademicki
Forma studiów	Studia stacjonarne
Rok i semestr studiów	II rok (3, 4 semestr)
Rodzaj przedmiotu	Kierunkowy
Język wykładowy	polski
Koordinator	dr hab. Wiesław Grzegorzczak prof. UR
Imię i nazwisko osoby prowadzącej / osób prowadzących	sem. 3: sem. 4:

* - zgodnie z ustaleniami na Wydziale

1.1. Formy zajęć dydaktycznych, wymiar godzin i punktów ECTS

Semestr (nr)	Wykt.	Ćw.	Konw.	Lab.	Sem.	ZP	Prakt.	Inne (jakie?)	Liczba pkt ECTS
3-4				210					7

1.2. Sposób realizacji zajęć

x zajęcia w formie tradycyjnej

☐ zajęcia realizowane z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość

1.3 Forma zaliczenia przedmiotu /modułu (z toku) (egzamin, zaliczenie z oceną, zaliczenie bez oceny)

zaliczenie z oceną w sem.: 3, 4

egzamin w sem.: 4

2.Wymagania

Osiągnięte efekty kształcenia takich przedmiotów jak Rysunek, Malarstwo, Fotografia, Podstawy technik cyfrowych, Liternictwo z elementami typografii, Multimedia; ogólna orientacja w historii sztuki dawnej i najnowszej.

3. Cele, efekty kształcenia, treści Programowe i stosowane metody Dydaktyczne

3.1 Cele przedmiotu/modułu

C1	Integracja i konfrontacja technik obrazowania – cyfrowych środków ekspresji oraz malarstwa, rzeźby grafiki czy fotografii.
C2	Cyfrowa obróbka dźwięku i obrazu. Opanowanie warsztatu z dziedzin fotografii, wideo i animacji; poznanie i wykorzystanie możliwości dostępnego oprogramowania.
C3	Tworzenia prac artystycznych inspirowanych literaturą lub innymi tekstami kultury.
C4	Definiowanie komunikatu na poziomie pozawerbalnym.
C5	Wykorzystanie animacji i wideo w multimediami. Budowanie obrazu filmowego, praca ze specjalistycznym sprzętem.
C6	Twórcze wykorzystanie materiałów znalezionych.

3.2 Efekty kształcenia dla przedmiotu/ modułu (wypełnia koordynator)

EK (efekt kształcenia)	Treść efektu kształcenia zdefiniowanego dla przedmiotu (modułu)	Odniesienie do efektów kierunkowych (KEK)
EK_01	Student/ka identyfikuje elementy warsztatu grafika komputerowego, rozpoznaje narzędzia programów graficznych z dziedziny projektowania 2D i 3D, obrazu ruchomego i statycznego potrzebne dla stworzenia indywidualnej wypowiedzi artystycznej.	K_W02

EK_02	charakteryzuje i świadomie stosuje zasady organizacji form, reguł i schematów kompozycyjnych.	K_W12
EK_03	opracowuje indywidualną poetykę obrazowania i operowania czasem w animacji i wideo; formuje indywidualny język wypowiedzi na podstawie analizy dotychczasowych osiągnięć.	K_U02
EK_04	-umiejętnie dobiera środki wyrazu z różnych mediów i stosowne narzędzia programów graficznych.	K_U09
EK_05	docenia wnioski płynące z analizy realizacji wybitnych twórców filmowych, multimedialnych, projektantów i architektów. Dąży do definicji swoich predyspozycji zachowując otwartość na inne rozwiązania.	K_K06
EK_06	jest zorientowany/a zarówno w możliwościach płynących z twórczego wykorzystania materiałów znalezionych jak i prawnych ograniczeń regulujących ich użycie.	K_K11

3.3 Treści programowe (wypełnia koordynator)

Problematyka wykładu

Treści merytoryczne
Nie dotyczy.

Problematyka ćwiczeń audytoryjnych, konwersatoryjnych, laboratoryjnych, zajęć praktycznych

<p>REKONSTRUKCJE Tworzenie multimedialnych rzeczywistości na podstawie niepełnych danych, lub danych w innym niż docelowe, medium.</p> <p>1. Rekonstrukcja: retrospekcja.</p> <p>Krótką etiudą z wykorzystaniem zdjęcia lub przedmiotu, które są dla nas ważne, wiążą się z jakimś wydarzeniem lub wspomnieniem. Połączenie fotografii, tekstu i dźwięku (animacja poklatkowa, bądź rysunkowa), w celu odrealnienia wyjściowego materiału i podkreślenia emocji, z którą dane wydarzenie/wspomnienie jest związane.</p> <p>2. Rekonstrukcje: Sny i wizje.</p> <p>Używając stosownych narzędzi i mediów stwórz rekonstrukcję/interpretację wybranego snu; wykorzystaj opis w formie dźwięku lub tekstu. Twoja praca będzie</p> <ol style="list-style-type: none"> wierną rekonstrukcją z odwołaniem się do realiów historycznych/kulturowych i estetyki czasu, z którego pochodzi opis, bardziej swobodną interpretacją, z użyciem obrazów niezwiązanych z epoką lub abstrakcyjnych. <p>Może w niej przeważać dźwięk lub obraz, w każdym wypadku jednak powinna zachować charakter wizji sennej i oddawać nastrój wybranego opisu.</p> <p>Ćwiczenie warsztatowe: animacja typograficzna</p>

- a. do wybranego słowa wybierz odpowiedni w charakterze krój pisma i wykonaj animację, w której rodzaj ruchu i zastosowane efekty wzmocnią ekspresję słowa
- B. wykonaj animację słowa napisanego odręcznie

3. **Kontynuacja.** Wykonaj trailer utrzymany w stylistyce wybranego filmu- klasyki kina. Twoja praca może być animacją, wideo lub kolażem.

Ćwiczenie warsztatowe Smak/dotyk. Przetłumacz/ przełóż poszczególne zmysły na język obrazu i/lub dźwięku.

3.4 Metody dydaktyczne

Analiza przykładów z dyskusją, metoda projektów, praca w grupach (rozwiązywanie zadań, dyskusja)

Laboratorium: wykonywanie zadań

4. Metody i kryteria oceny

4.1 Sposoby weryfikacji efektów kształcenia

Symbol efektu	Metody oceny efektów kształcenia (np.: kolokwium, egzamin ustny, egzamin pisemny, projekt, sprawozdanie, obserwacja w trakcie zajęć)	Formy zajęć dydaktycznych (w, ćw,)
EK_01	Obserwacja w trakcie zajęć; realizacja projektu.	LAB.
EK_02	Obserwacja w trakcie zajęć; realizacja projektu.	LAB.
EK_03	Obserwacja w trakcie zajęć; prezentacja projektu; egzamin.	LAB.
EK_04	Obserwacja w trakcie zajęć; prezentacja projektu; egzamin.	LAB.
EK_05	Obserwacja w trakcie zajęć.	LAB.
EK_06	Obserwacja w trakcie zajęć.	LAB.

4.2 Warunki zaliczenia przedmiotu (kryteria oceniania)

Warunkiem zaliczenia jest wykonanie projektów zgodnie z formalnymi wytycznymi i tematami zadań.

Oceniane będą: kreatywność i zdolność metaforycznego myślenia, indywidualny język twórczy, różnorodność środków wyrazu, trafność doboru metody i ekspresji, sposób opracowania tematu, jakość warsztatu graficznego, kompozycja, przekaz wizualny.

Ocena bardzo dobra – realizacja spełnia wszystkie w/w kryteria; student/ka wykazuje samodzielność myślenia i zaangażowanie w trakcie zajęć

Ocena plus dobry - realizacja spełnia wszystkie w/w kryteria z niewielkimi zastrzeżeniami, student/ka wykazuje samodzielność myślenia i zaangażowanie w trakcie zajęć

Ocena dobry - realizacja spełnia wszystkie w/w kryteria z niewielkimi zastrzeżeniami, co do jakości pracy

lub zaangażowania/frekwencji
Ocena plus dostateczna – realizacja nie spełnia kilku kryteriów jakościowych, zastrzeżenia co do zaangażowania /frekwencji
Ocena dostateczna - realizacja nie spełnia kilku kryteriów jakościowych, poważne zastrzeżenia co do zaangażowania /frekwencji
Ocena niedostateczna – brak realizacji lub praca nie na temat, nieusprawiedliwione nieobecności, brak kontaktu.

5. Całkowity nakład pracy studenta potrzebny do osiągnięcia założonych efektów w godzinach oraz punktach ECTS

Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Godziny kontaktowe wynikające planu z studiów	210
Inne z udziałem nauczyciela (udział w konsultacjach, egzaminie)	-
Godziny niekontaktowe – praca własna studenta (przygotowanie do zajęć, egzaminu, napisanie referatu itp.)	-
SUMA GODZIN	210
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS	7

* Należy uwzględnić, że 1 pkt ECTS odpowiada 25-30 godzin całkowitego nakładu pracy studenta.

6. Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu/ modułu

wymiar godzinowy	Nie dotyczy
zasady i formy odbywania praktyk	Nie dotyczy

7. Literatura

<p>Literatura podstawowa: W zależności od wybranych obszarów tematycznych/ inspiracji:</p> <p>Zadanie Rekonstrukcja:</p> <p>D. Coxhead, S. Hiller, <i>Sny. Nocne wizje</i>, przeł. J.Korpanty, Warszawa 1994</p> <p>J. L. Borges, <i>Księga snów</i>, oprac. J. Partyka, Warszawa 1995</p> <p>J. L. Borges, <i>Fikcje</i>, przeł. A.Sobol-Jurczykowski, Warszawa 1972</p> <p>M. Leiris, <i>Noce bez nocy</i>, przeł. A. Wasilewska, Gdańsk 2011</p>
--

H. Deutsch, *Konfrontacja z samą sobą*, przeł. Adam Pluszka, Warszawa 2008

Zadanie Kontynuacja:

T. Lubelski, *Historia kina. Tom 2. Kino klasyczne*, Kraków 2011

Literatura uzupełniająca:

R. W. Kluszczyński –*Film Wideo Multimedia*, Warszawa 1999

A. Taborska, *Między snem a jawą: fotografia surrealistyczna* [w:]
Spiskowcy wyobraźni, Gdańsk 2007

<http://artmuseum.pl/pl/filmoteka>

<http://otwartazacheta.pl>

<http://ninateka.pl/filmy/sztuka,wideo-art>

Oraz katalogi wystaw, materiały internetowe

Akceptacja Kierownika Jednostki lub osoby upoważnionej

Dziekan Wydziału Sztuki
dr hab. Antoni Nikiel prof. UR