

## SYLABUS

DOTYCZY CYKLU KSZTAŁCENIA 2017/18- 2019/20

(skrajne daty)

### 1. Podstawowe informacje o przedmiocie/module

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

\* - zgodnie z ustaleniami na Wydziale

#### 1.1. Formy zajęć dydaktycznych, wymiar godzin i punktów ECTS

Semestr (nr)	Wykł.	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

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

### 3.2 Efekty kształcenia dla przedmiotu/ modułu (wypełnia koordynator)

<b>EK</b> (efekt kształcenia)	Treść efektu kształcenia zdefiniowanego dla przedmiotu (modułu)	Odniesienie do efektów kierunkowych ( <b>KEK</b> )
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	K_W02

	indywidualnej wypowiedzi artystycznej.	
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

<b>Treści merytoryczne</b>
Nie dotyczy.

Problematyka ćwiczeń audytoryjnych, konwersatoryjnych, laboratoryjnych, zajęć praktycznych

**REKONSTRUKCJE** Tworzenie multimedialnych rzeczywistości na podstawie niepełnych danych, lub danych w innym niż docelowe, medium.

#### 1. Rekonstrukcja: retrospekcja.

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.

#### 2. Rekonstrukcje: Sny i wizje.

Używając stosownych narzędzi i mediów stwórz rekonstrukcję/interpretację wybranego snu; wykorzystaj opis w formie dźwięku lub tekstu. Twoja praca będzie

- 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.

Może w niej przeważać dźwięk lub obraz, w każdym wypadku jednak powinna zachować charakter wizji

sennej i oddawać nastrój wybranego opisu.

Ćwiczenie warsztatowe: animacja typograficzna

- 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	<b>210</b>
Inne z udziałem nauczyciela (udział w konsultacjach, egzaminie)	-
Godziny niekontaktowe – praca własna studenta (przygotowanie do zajęć, egzaminu, napisanie referatu itp.)	-
SUMA GODZIN	<b>210</b>
<b>SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS</b>	<b>7</b>

\* 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

**Literatura podstawowa:** W zależności od wybranych obszarów tematycznych/ inspiracji:

Zadanie Rekonstrukcja:

D. Coxhead, S. Hiller, *Sny. Nocne wizje*, przeł. J.Korpany, Warszawa 1994

J. L. Borges, *Księga snów*, oprac. J. Partyka, Warszawa 1995  
J. L. Borges, *Fikcje*, przeł. A. Sobol-Jurczykowski, Warszawa 1972  
M. Leiris, *Noce bez nocy*, przeł. A. Wasilewska, Gdańsk 2011  
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