

SYLABUS

DOTYCZY CYKLU KSZTAŁCENIA 2017/18- 2018/19

(skrajne daty)

1. Podstawowe informacje o przedmiocie/module

Nazwa przedmiotu/ modułu	Media Interaktywne
Kod przedmiotu/ modułu*	2SW10
Wydział (nazwa jednostki prowadzącej kierunek)	Wydział Sztuki
Nazwa jednostki realizującej przedmiot	Wydział Sztuki
Kierunek studiów	Sztuki Wizualne
Poziom kształcenia	Studia drugiego stopnia
Profil	Ogólnoakademicki
Forma studiów	Studia stacjonarne
Rok i semestr studiów	I rok (1, 2 semestr)
Rodzaj przedmiotu	Kierunkowy
Język wykładowy	polski
Koordynator	dr hab. Wiesław Grzegorzczak prof. UR
Imię i nazwisko osoby prowadzącej / osób prowadzących	sem. 1: dr hab. Jadwiga Sawicka prof. UR, mgr Karolina Niwelińska, mgr Łukasz Kuśnierz sem. 2: dr hab. Jadwiga Sawicka prof. UR, mgr Karolina Niwelińska, mgr Ondrej Revicky

* - 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
1-2				120					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.: 1, 2

egzamin w sem.: 2

2.Wymagania

- ogólna wiedza z historii kultury i sztuki, w szczególności na temat współczesnych tendencji w sztuce
- chęć poszerzania wiedzy oraz otwartość na aktualne zjawiska i zagadnienia z dziedziny szeroko pojętej grafiki komputerowej i multimedialnych;
- umiejętność twórczej obserwacji, nauki na przykładach, otwartość na inspirację;
- świadomość potrzeby nieustannej weryfikacji pomysłów oraz potrzeby poszukiwania indywidualnego języka wyrazu i formy przekazu;
- znajomość obsługi oprogramowania w stopniu pozwalającym zrealizować zadania.

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. Łączenie mediów (fotografia, wideo, animacja) w celu stworzenia autonomicznej i spójnej wypowiedzi artystycznej.
C2	Wykształcenie umiejętności wyboru skutecznej formy komunikacji.
C3	Przyswojenie podstawowej wiedzy teoretycznej z dziedziny filmu i animacji. Prawidłowe posługiwanie się terminologią związaną z przedmiotem.
C4	Tworzenie prac artystycznych inspirowanych literaturą lub muzyką.
C5	Twórcze wykorzystanie materiałów znalezionych.
C6	Rozwój wrażliwości, indywidualnych postaw i oryginalnych środków ich wyrażania.

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 wymienia wybitne realizacje multimedialne, rozróżnia charakterystyczne dla nich środki ekspresji i na podstawie ich analizy wyciąga wnioski dla własnej pracy.	K_W03
EK_02	Definiuje, typowe dla różnych mediów uwarunkowania techniczne i warsztatowe w tworzeniu pracy artystycznej i na podstawie ich analizy wyciąga wnioski dla własnej pracy.	K_W04
EK_03	Konstruuje indywidualny język wypowiedzi wykorzystując środki ekspresji dyscyplin klasycznych i mediów cyfrowych; kreuje nastrój manipulując dźwiękiem i obrazem; wybiera stosowne efekty specjalne, świadomie stosuje rozwiązania z obszaru grafiki projektowej.	K_U04
EK_04	Opracowuje oryginalny projekt uwzględniający daną problematykę; wybiera rozwiązania o wysokiej jakości plastycznej z wykorzystaniem wiedzy i umiejętności warsztatowych.	K_U08
EK_05	Pracuje samodzielnie, śledzi rozwój w dziedzinie technologii; orientuje się w wydarzeniach kulturalnych; angażuje się/a w dyskusje w czasie zajęć.	K_K02
EK_06	Wyraża opinie o własnej pracy i realizacji innych; uzasadnia wybory estetyczne; wyraża opinie negatywne w sposób konstruktywny.	K_K08

3.3 Treści programowe (wypełnia koordynator)

Problematyka wykładu

Treści merytoryczne
Nie dotyczy.

Problematyka ćwiczeń audytoryjnych, konwersatoryjnych, laboratoryjnych, zajęć praktycznych

Treści merytoryczne
Budowania narracji za pomocą sekwencji statycznych i ruchomych obrazów, łączenie tekstu, obrazu i dźwięku. Inspiracje prozą, poezją, muzyką lub publicystyką.
Inspiracja tekstem literackim i filmem: <i>Destrukcyjny dźwięk</i>. Zadanie: w oparciu o fragmenty z powieści Güntera Grassa, <i>Blaszany bębenek</i> przygotuj krótką (max. 4 min.) animację, która pokazuje destrukcyjną rolę dźwięku głosu ludzkiego lub muzyki. Destrukcja może mieć dosłowny, materialny charakter lub może polegać na wprowadzaniu zamętu, zakłócaniu porządku

jakiegoś działania.

Animacja poklatkowa z wykorzystaniem własnych zdjęć lub animacja 2d z wykorzystaniem rysunku linią i plamą, fotografii, kolażu.

Ćwiczenia warsztatowe

1. Fotografia - poszukaj faktur i kompozycji składających się z rytmów pionów, poziomów, skosów, etc. w swoim otoczeniu. Fotografie mają stanowić tła do późniejszych działań obrazowo-dźwiękowych. Do wyboru aparat cyfrowy / analogowy, zdjęcia w poziomie.

Program do realizacji: Adobe Photoshop, .psd

2. Dźwięk - nagraj dźwięki będące w opozycji formalnej do wykonanych fotografii, nacechowanych negatywnymi emocjami, np. zgrzyty, piski, huk. Mogą być one zwielokrotnione. Zmontuj je z fotografiami, mając na uwadze ich synchronizację.

Program do realizacji: Adobe Soundbooth, .wav

3. Wideo - wykorzystując green screen w s. 114 wykonaj ujęcia video będące uzupełnieniem uprzednio zmontowanych scen (fotografie + dźwięk) oraz wytnij je z tła.

Program do realizacji: Adobe AfterEffects, .aep

4. Zmontuj film ze wszystkich części.

Forma końcowa: Adobe Premiere, 1920 x 1080 px, 25 fps, .mp4

Inspiracje : manifesty artystyczne (sztuki wizualne, muzyka, sztuka zaangażowana społecznie)

Zadania: 1. W oparciu o tekst źródłowy stwórz interpretację wylosowanego manifestu. Będzie ona realizacją multimedialną wykonaną z użyciem takich mediów jak: animacja rysunkowa, typograficzna, materiały fotograficzne własne lub przynależne danemu ruchowi artystycznemu, video inscenizowane lub kolaż filmowy z materiałów źródłowych (found footage), dźwięki własne lub zapożyczone, 3D i inne; media te można dowolnie łączyć lub wybrać jedno z nich do ostatecznej realizacji. Interpretacja może być twórczym dialogiem z daną ideą lub jej prezentacją.

2. Wykonana animacja stanie się częścią wystawy poświęconej manifestom artystycznym; zaproponuj aranżację tej części wystawy, w której Twój projekt będzie eksponowany; na podstawie rzutu Galerii BWA w Rzeszowie (<http://www.bwa.rzeszow.pl/plan-sal,57.html>) wykonaj wizualizację 3D, uwzględniając realne wymiary i sąsiedztwo innych prac.

3.4 Metody dydaktyczne

Analiza przykładów z dyskusją, metoda projektów, praca w grupach (rozwiązywanie zadań, dyskusja).
Laboratorium: wykonywanie zadań tematycznych.

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 w sesji zaliczeniowej	LAB.
EK_04	Obserwacja w trakcie zajęć; prezentacja projektu w sesji zaliczeniowej	LAB.
EK_05	Obserwacja w trakcie zajęć; realizacja projektu	LAB.
EK_06	Obserwacja w trakcie zajęć; realizacja projektu	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	120
Inne z udziałem nauczyciela (udział w konsultacjach, egzaminie)	10

Godziny niekontaktowe – praca własna studenta (przygotowanie do zajęć, egzaminu, napisanie referatu itp.)	45
SUMA GODZIN	175
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: Materiały źródłowe do zadań:</p> <p>Zadania <i>Manifesty</i>: <i>Artyści o sztuce</i>, red. Elżbieta Grabska i Hanna Morawska, Warszawa 1969 Format P. Kwartalnik humanistyczny#3 <i>Manifesty</i> Hans Richter, <i>Dadaizm</i>, przeł. Jacek St. Buras, Warszawa 1986, Andrzej Turowski, <i>W kręgu konstruktywizmu</i>, Warszawa 1979,</p> <p>Zadanie <i>Destrukcyjny dźwięk</i>: Wybrane fragmenty z powieści Güntera Grassa, <i>Błaszany bębenek</i>, przeł. Sławomir Błaut, Gdańsk 2009</p>
<p>Literatura uzupełniająca:</p> <p>Jerry Beck, <i>Sztuka Animacji</i>, Warszawa 2006 Piotr Marecki, <i>Gatunki cyfrowe. Instrukcja obsługi</i>, Kraków 2018</p> <p>http://artmuseum.pl/pl/filmoteka http://otwartazacheta.pl http://ninateka.pl/filmy/sztuka,wideo-art Oraz katalogi wystaw, materiały internetowe</p>

Akceptacja Kierownika Jednostki lub osoby upoważnionej

Dziekan Wydziału Sztuki
dr hab. Antoni Nikiel prof. UR

