Załącznik nr 1.5 do Zarządzenia Rektora UR nr 12/2019

SYLABUS
dotyczy cyklu kształcenia *2022/23-2024/25*
(skrajne daty)
Rok akademicki 2023/24

1. Podstawowe informacje o przedmiocie

Nazwa przedmiotu	**Media interaktywne**
Kod przedmiotu*	**MK_23**
nazwa jednostki prowadzącej kierunek	**Instytut Sztuk Pięknych**
Nazwa jednostki realizującej przedmiot	**Instytut Sztuk Pięknych**
Kierunek studiów	**Sztuki Wizualne**
Poziom studiów	**Studia pierwszego stopnia**
Profil	**Ogólnoakademicki**
Forma studiów	**Studia stacjonarne**
Rok i semestr/y studiów	**II rok (3, 4 semestr)**
Rodzaj przedmiotu	**Obowiązkowy**
Język wykładowy	**Polski**
Koordynator	**prof. zw. Mirosław Pawłowski**
Imię i nazwisko osoby prowadzącej / osób prowadzących	**Sem. 3.** **Sem. 4:**

*** -***opcjonalnie*, *zgodnie z ustaleniami w Jednostce*

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				**180**					**9**

* - *godziny realizowane w ramach rozszerzenia przedmiotu*

1.2. Sposób realizacji zajęć

✓zajęcia w formie tradycyjnej
zajęcia realizowane z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość

1.3 Forma zaliczenia przedmiotu (z toku) (egzamin, zaliczenie z oceną, zaliczenie bez oceny)
zaliczenie z oceną w sem.: 3, 4

egzamin w sem.: 4

2.Wymagania wstępne

Podstawowe kompetencje w zakresie obsługi narzędzi cyfrowych: programy do obróbki grafiki rastrowej oraz wektorowej, dźwięku, animacji i montażu wideo. Podstawowa umiejętność obsługi urządzeń rejestrujących audiowizualnych. Ogólna świadomość plastyczna.

3. cele, efekty uczenia się, treści Programowe i stosowane metody Dydaktyczne

3.1 Cele przedmiotu

C1	Budowanie świadomości na temat mediów interaktywnych i ich użyteczności w zakresie sztuk wizualnych. Zapoznanie się z możliwościami wykorzystania interfejsów jako dodatkowej warstwy projektów i dzieł artystycznych.
C2	Nabicie umiejętności i doświadczenia w zakresie wirtualnej i rozszerzonej rzeczywistości, wideo-mappingu, animacji oraz obsługi mikrokontrolerów. Wykorzystywanie nowych technologii w autorskim przekazie artystycznym.
C3	Umiejętność tworzenia projektów angażujących odbiorcę oraz wykorzystanie technik jego aktywizacji. Planowanie i projektowanie reakcji z uwzględnieniem możliwości ich wystąpienia. Prowadzenie obserwacji sprawdzających poprawność wstępnych założeń.
C4	Biegłość w tworzeniu analogowych i cyfrowych interaktywnych dziel artystycznych angażujących odbiorcę jako istotnego elementu procesu.
C5	Zdolność krytycznej analizy interaktywnych dzieł artystycznych, użytych w nich technik oraz technologii w kontekście głównych założeń projektu.
C6	Rozwijanie świadomości twórczej. Adaptowanie nowych technologii do własnego warsztatu.

3.2 Efekty uczenia się dla przedmiotu

EK (efekt uczenia się)	Treść efektu uczenia się zdefiniowanego dla przedmiotu	Odniesienie do efektów kierunkowych
EK_01	Student(ka) zna i rozumie technologie z zakresu mediów interaktywnych oraz odpowiednio dobiera narzędzia i materiały do realizacji projektów. Potrafi poddać ewaluacji dobór narzędzi do planowanej treści przekazu.	K_W01
EK_02	Student(ka) potrafi przedstawić zależności pomiędzy teorią i praktyką w tworzeniu projektów interaktywnych. Planuje oraz konstruuje proces twórczy z zastosowaniem nabytej wiedzy przedmiotowej.	K_W04
EK_03	Student(ka) adekwatnie dobiera i wykorzystuje element interaktywności do zakładanego celu. Umiejętnie planuje możliwe reakcje uczestników w oparciu o obserwacje i doświadczenia własne.	K_U01
EK_04	Student(ka) umiejętnie dobiera narzędzia i materiały do realizacji koncepcji artystycznej i projektowej. Potrafi uzasadnić swoje	K_U03

	wybory odnosząc się do planowanego odbioru.	
EK_05	Student(ka) buduje zasób poznanych technik i technologii oraz dba o ich świadome poszerzanie. Rozszerza stan posiadanej wiedzy i umiejętności poddając je samoocenie.	K_U05
EK_06	Student(ka) tworzy i organizuje zbiory inspiracji współczesnych i historycznych oraz potrafi je kreatywnie wykorzystać w procesie twórczym.	K_U09
EK_07	Student(ka) nadaje indywidualnego charakteru własnym realizacjom zwracając uwagę na czytelność przekazu przez odbiorców.	K_K02
EK_08	Student(ka) posiada umiejętność współpracy w zespołach na różnych etapach planowania i realizacji procesu twórczego. Jest w stanie współtworzyć prace wykonując powierzone działania.	K_K04

3.3 Treści programowe

A. Problematyka wykładu

Treści merytoryczne
Nie dotyczy

B. Problematyka ćwiczeń audytoryjnych, konwersatoryjnych, laboratoryjnych, zajęć praktycznych

Treści merytoryczne
Rozszerzenie swojej pracy artystycznej o interaktywna warstwę wykorzystującą cyfrowe urządzenia mobilne. Stworzenie analogowego dzieła angażującego widza (podstawowy element pracy). Tworzenie publikacji interaktywnych z wykorzystaniem technik analogowych lub cyfrowych. Mapping obiektu trójwymiarowego. Wykorzystanie algorytmów w tworzeniu prac artystycznych. Środowiska wykorzystujące wizualne języki programowania oparte na węzłach. Wykorzystywanie płytek prototypowych w projektach. Planowanie i przewidywanie zachowań i reakcji odbiorcy. Wykorzystanie urządzeń produkcyjnych w procesie prototypowania. Projektowanie i tworzenie *interface*-ów. Projekty wykorzystujące rozszerzoną i wirtualna rzeczywistość.

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 uczenia się

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, projekt, sprawozdanie	Lab.
EK_02	Obserwacja w trakcie zajęć, projekt	Lab.
EK_03	Obserwacja w trakcie zajęć, sprawozdanie	Lab.
EK_04	Obserwacja w trakcie zajęć, projekt; egzamin ustny	Lab.
EK_05	Obserwacja w trakcie zajęć	Lab.
EK_06	Obserwacja w trakcie zajęć, sprawozdanie	Lab.
EK_07	Obserwacja w trakcie zajęć	Lab.
EK_08	Obserwacja w trakcie zajęć, projekt	Lab.

4.2 Warunki zaliczenia przedmiotu (kryteria oceniania)

Podstawą zaliczenia jest zrealizowanie i przedstawienie wszystkich prac wykonanych w semestrze na przeglądzie końcowym. Każde zadanie powinno być oddane na poziomie co najmniej dostatecznym. Wszystkie zadania powinny zostać ujęte, w prezentacji (sprawozdaniu) podsumowującej semestr w formie pliku pdf.
Student ma obowiązek uczestniczenia w konsultacjach.
W trakcie semestru możliwe jest przeprowadzenie testów sprawdzających wiedzę lub/i umiejętności dotychczasowo nabyte przez studentów.
W przypadku nieobecności studenci są zobowiązani samodzielnie uzupełnić wiedzę i umiejętności przekazywane na tych zajęcia.
Na ocenę ma wpływ:
— zgodność z tematem,
— planowanie procesu twórczego i jego realizacja,
— jakość wykonania prac,
— kreatywność,
— koncepcja, jej rozwój i proces tworzenia,
— konsultacje,
— terminowość,
— systematyczność,
— aktywność na zajęciach,
— samodzielność,
— jakość prezentacji pdf
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 oraz frekwencji.

Ocena plus dostateczna – realizacja nie spełnia kilku kryteriów jakościowych, zastrzeżenia co do zaangażowania oraz frekwencji.

Ocena dostateczna – realizacja nie spełnia kilku kryteriów jakościowych, poważne zastrzeżenia co do zaangażowania oraz 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 z harmonogramu studiów	180
Inne z udziałem nauczyciela akademickiego (udział w konsultacjach, egzaminie)	-
Godziny niekontaktowe – praca własna studenta (przygotowanie do zajęć, egzaminu, napisanie referatu itp.)	90
SUMA GODZIN	210
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS	**9**

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

6. PRAKTYKI ZAWODOWE W RAMACH PRZEDMIOTU

wymiar godzinowy	Nie dotyczy
zasady i formy odbywania praktyk	Nie dotyczy

7. LITERATURA

Literatura podstawowa: W zależności od wybranych obszarów tematycznych i inspiracji:

E. Wójtowicz, Sztuka w kulturze postmedialnej, Gdańsk 2016
L. Manovich, Język nowych mediów, Warszawa 2006
red. A. Porczak, Interaktywne media sztuki, Kraków 2009,
www.intermedia.asp.krakow.pl/publikacja/interaktywne-media-sztuki

Literatura uzupełniająca:

B. Bergstrom, Komunikacja wizualna, Warszawa 2009
M. Składanek, Sztuka generatywna: Metod i praktyki, Łódź 2017

Akceptacja Kierownika Jednostki lub osoby upoważnionej