

	Akademia Sztuki w Szczecinie	
	Wydział	Grafika
	kierunek:	Grafika
	specjalność:	Grafika Interaktywna
	poziom:	studia I stopnia
	forma:	stacjonarne
	profil:	ogólnoakademicki

SYLABUS

A. Informacje ogólne							
nazwa przedmiotu		Wybrana Pracownia Kierunkowa 2: Działania interaktywne i animacja		kod przedmiotu (z planu studiów)	GI.I.E9	przynależność do bloku	Blok kierunkowy
prowadzący		dr hab. Julia Kurek				e-mail	julia.kurek@akademia sztuki.eu
rok	II,III	semestr		3,4,5		punkty ECTS	6+6+10
typ przedmiotu		obieralny				język wykładowy	polski, angielski
liczba godzin		wykłady		10+10+10		suma	180
		ćwiczenia		50+50+50			
		warsztaty					
		E-learning					

B. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji
<p>Student powinien posiadać podstawową wiedzę w zakresie sztuki oraz powinien umieć używać programów komputerowych niezbędnych do obróbki obrazu cyfrowego. Niezbędna będzie na tym etapie pracy umiejętność kreatywnego podejścia do przedstawionych tematów zatem student powinien samodzielnie analizować przedstawione materiały oraz powinien umieć wyrażać swoje idee i przetwarzać je na kreacje artystyczne.</p>

C. Informacje dotyczące celów przedmiotu
<p>Semestr 3</p> <p>C1 – nauka twórczego wykorzystania narzędzi cyfrowych oraz nabycie wiedzy odnośnie możliwości kreowania cyfrowego obrazu.</p> <p>C2 – rozwijanie umiejętności szczegółowego oraz wnikliwego analizowania tematu.</p> <p>Semestr 4</p> <p>C1 – rozwijanie indywidualnej postawy twórczej</p> <p>C2 – nauka odpowiedniego doboru środków wyrazu w kreowaniu formy artystycznej</p> <p>Semestr 5</p> <p>C1 – rozwijanie umiejętności komunikacji oraz osobistych predyspozycji.</p> <p>C2 – zdobycie narzędzi krytycznej analizy podejmowanego zagadnienia.</p>

D. Efekty uczenia się 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		
Posiada podstawową wiedzę dotyczącą realizacji prac interaktywnych w zakresie szeroko pojętych sztuk wizualnych	K6_W02	P6S_WG
Posiada wiedzę dotyczącą kreowania działań interaktywnych i animacji.	K6_W04	P6S_WG
Posiada znajomość aktualnych zjawisk i tendencji w sztuce partycypacyjnej.	K6_W09	P6S_WG
Orientuje się w tradycyjnych i współczesnych projektach wykorzystujących interaktywność w sztukach wizualnych oraz ma świadomość ich rozwoju.	K6_W11	P6S_WG
Posiada ogólną wiedzę dotyczącą sztuki społecznej.	K6_W12	P6S_WG
Posiada wiedzę z zakresu środków działań interaktywnych.	K6_W13	P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI: absolwent potrafi		
Posiada umiejętności manualne o raz technologiczne niezbędne do realizacji zadań interaktywnych oraz animacji.	K6_U01	P6S_UW
Umie świadomie podejmować decyzje w zakresie kreowania animacji komputerowej oraz wykorzystuje interaktywność we własnych prac artystycznych	K6_U04	P6S_UW
Umie interaktywnie działać z pozostałymi osobami podczas kreowania wspólnej formy projektu.	K6_U05	P6S_UO
Wykorzystuje intuicję, wrażliwość estetyczną oraz wyobraźnię do kreowania prac z zakresu działań interaktywnych oraz animacji.	K6_U07	P6S_UW
Wykazuje zrozumienie wzajemnych relacji zachodzących pomiędzy artystom kreującym dzieło a interakorem.	K6_U08	P6S_UW
Posiada zdolność przekładania obserwacji świata zewnętrznego na projekty cyfrowe związane z animacją.	K6_U09	P6S_UW
Podejmuje się realizacji zadań opartych na znajomości programów komputerowych, ćwiczy umiejętność efektywnego wykorzystywania narzędzi komputerowych.	K6_U10	P6S_UW P6S_UU
Posiada umiejętność przygotowania prac pisemnych i wystąpień ustnych dotyczących szczegółowych zagadnień związanych z tematami z zakresu interaktywności oraz animacji.	K6_U11	P6S_UK
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: absolwent jest gotów do		
Samodzielnie realizuje prace z zakresu działań interaktywnych oraz animacji wykazując dotychczas zebrane informacje oraz doświadczenia.	K6_K02	P6S_UU P6S_KR
Umie dokonywać syntezy bazując na właściwie wyselekcjonowanych przez siebie źródłach.	K6_K03	P6S_KR
Realizuje animację opartą na zróżnicowanej stylistyce, wynikającej z wykorzystania wyobraźni, ekspresji, intuicji.	K6_K05	P6S_KR P6S_KK
Umie wykorzystać twórczo wyobraźnię do kreowania świata cyfrowego w zakresie animacji.	K6_K08	P6S_KR P6S_KK
Umie przeprowadzić konstruktywną krytykę w obrębie działań artystycznych	K6_K10	P6S_KR

w obszarze szeroko pojmowanej interaktywności.		P6S_KK
Umie współpracować z instytucjami kultury, podchodzi twórczo i ochoczo do nowych realizacji.	K6_K16	P6S_KO P6S_KR

D1. Treści programowe					
wykład			ćwiczenia		
semestr III					
typ	temat	liczba godz	typ	temat	Liczba godz
Wk	Przykładowe tematy do wyboru: 1. Upside down- wprowadzenie do zagadnienia 2. Granica - wprowadzenie do zagadnienia 3. Wybrany cytat- wprowadzenie do zagadnienia	10	Ćws	Każdy z tematów jest szczegółowo omówiony i poparty przykładami. Oprócz tematów głównych studenci są dodatkowo zobligowani do realizacji ćwiczeń podczas zajęć. Dopuszczalne jest poszerzenie bądź odstąpienie od programu na rzecz ćwiczeń związanych z wystawami oraz konkursami. Efektem końcowym jest oddanie wszystkich omówionych wcześniej tematów w postaci gotowych projektów. Dodatkowo każdy student jest zobligowany zostawić dokumentację dzieła w postaci zapisu cyfrowego.	50
semestr IV					
typ	temat	licz bag odz	typ	temat	Liczba godz
Wk	Przykładowe tematy do wyboru: 1. Autoportret - wprowadzenie do zagadnienia 2. Wonderland - wprowadzenie do zagadnienia 3. Bez Granic - wprowadzenie do zagadnienia	10	Ćws	Każdy z tematów jest szczegółowo omówiony i poparty przykładami. Oprócz tematów głównych studenci są dodatkowo zobligowani do realizacji ćwiczeń podczas zajęć. Dopuszczalne jest poszerzenie bądź odstąpienie od programu na rzecz ćwiczeń związanych z wystawami oraz konkursami. Efektem końcowym jest oddanie wszystkich omówionych wcześniej tematów w postaci gotowych projektów. Dodatkowo każdy student jest zobligowany zostawić dokumentację dzieła w postaci zapisu cyfrowego.	50
semestr V					
typ	temat	licz bag	typ	temat	Liczba godz

		odz			
Wk	Przykładowe tematy do wyboru: 1. Cieleśność - wprowadzenie do zagadnienia 2. Przekształcenie perspektywy widzenia - wprowadzenie do zagadnienia 3. Rodzina - wprowadzenie do zagadnienia	10	Ćws	Każdy z tematów jest szczegółowo omówiony i poparty przykładami. Oprócz tematów głównych studenci są dodatkowo zobligowani do realizacji ćwiczeń podczas zajęć oraz do analizy pisemnej jednej wybranej przez siebie wystawy. Dopuszczalne jest poszerzenie bądź odstępianie od programu ma rzecz ćwiczeń związanych z wystawami oraz konkursami. Dodatkowo zostanie zaproponowane kilka tekstów rozszerzających omawiane zagadnienia, które poddamy wspólnej dyskusji.	50

D2. Powiązanie z badaniami naukowymi/artystycznymi

Temat zadania badawczego/nazwa projektu:

Tematy zaproponowane w sylabusie są ściśle związane z badaniem w takich aspektach jak: granice obrazu, synestetyczne modele percepcji czy analiza przestrzeni ekspozycyjnej, która będzie istotna w późniejszym etapie pracy nad własną prezentacją.

Przygotowanie do realizacji ekspozycji prac - analizowanie rozmieszczenia formy wobec przestrzeni.

Sposób zapewnienia udziału studentów w prowadzonych badaniach:

Omówienie oraz debata nad wyżej wymienionymi tematami, indywidualne podejście do studenta.

E1. Literatura obowiązkowa

R. Kluszczyński, *Film, wideo, multimedia. Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej*, rozdz. 3 *Video art. jako intermedium*.

R. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna, Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2010, rozdz.: *Ekran/obraz/świat*.

P. Zawojski, *Sztuka obrazu i obrazowania w epoce nowych mediów*, Oficyna Naukowa, Warszawa 2012, rozdz. 1, *Paradoksy obrazów w epoce nowych mediów*

E2. Literatura uzupełniająca

H. Belting, *Antropologia obrazu. Szkice do nauki o obrazie*. UNIVERSITAS, Kraków 2012

M. Chaberski, *Doświadczenie (syn)estetyczne*, Księgarnia Akademicka, Kraków 2015, rozdz. 2

Foucault M., *Inne przestrzenie*, przekł. A. Reyniak- Majewska, w: *Teksty Drugie* nr 6, 2005

Friedberg A., *Wirtualne okno. Od Albertiego do Microsoftu*, przeł. A. Rejniak-Majewska, m. Pabiś-Orzeszyna, Oficyna Naukowa, Warszawa 2012

R. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna, Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2010, (pozostałe rozdziały)

F. Forma i warunki zaliczenia przedmiotu

Warunki zaliczenia	Warunki egzaminu
<ul style="list-style-type: none"> - terminowe oddanie projektów 50% - uczestnictwo w częściowych przeglądach 15% - aktywność w semestrze 10% - jakość wykonania zrealizowanych projektów 25% 	Kryteria podstawowe: <ul style="list-style-type: none"> - przedstawianie projektów w trakcie realizacji - terminowe zrealizowanie projektów - jakość realizacji zadań - aktywność na zajęciach - postępy ocena celująca:

				- realizacja tematów dodatkowych - wysoki poziom oddanych prac		
Inne:						
ocena celująca	ocena bardzo dobra	ocena dobra plus	ocena dobra	ocena dostateczna plus	ocena dostateczna	ocena niedostateczna

G. Nakład pracy studenta

Forma aktywności	średnia liczba godzin
godziny kontaktowe z nauczycielem	60+60+60
przygotowanie do zajęć	10+10+40
opracowanie materiału po zajęciach	10+10+50
konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/przesłuchanie	40+40+50
przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania	60+60+100
suma godzin	180+180+300
liczba punktów ECTS	6+6+10

Julia Uroch

.....
Podpis Autora treści sylabusu

.....
Podpis Osób odpowiedzialnych dydaktycznie

.....
Podpis Przewodniczącego Rady Programowej

22.09.2020
Data sporządzenia sylabusu