

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

## SYLABUS

A. Informacje ogólne							
nazwa przedmiotu		Wybrana pracownia artystyczna lub kierunkowa: Działania interaktywne i animacja		kod przedmiotu (z planu studiów)	GP.II.B1	przynależność do bloku	Blok kursów obieralnych
prowadzący		dr hab. Julia Kurek				e-mail	julia.kurek@akademia.sztuki.eu
rok	I,II	semestr		1,2,3		punkty ECTS	4+4+4
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><b>Semestr 1</b></p> <p>C1 – Rozszerzenie umiejętności z zakresu działań interaktywnych</p> <p>C2 – Poszerzenie wiedzy na temat aktualnych tendencji i problemów podejmowanych w sztuce interaktywnej.</p> <p><b>Semestr 2</b></p> <p>C1 – analiza problemowa zagadnień z zakresu interaktywnej</p> <p>C2 – rozwijanie umiejętności aktywizacji interaktorów.</p> <p><b>Semestr 3</b></p> <p>C1 – podejmowanie samodzielnych rozwiązań kreowania animacji komputerowej w oparciu o analizę badawczego materiału.</p> <p>C2 – Rozwiązywanie wiedzy dotyczącej animacji oraz współczesnych jej trendów.</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 wiedzę, dotyczącą swobodnego korzystania z różnorodnych mediów oraz umiejętność samodzielnego poszerzania i rozwijania wiedzy, dotyczącej animacji komputerowej oraz działań interaktywnych	K7_W03	P7S_WG
Dysponuje wiedzą potrzebną do tworzenia animacji.	K7_W04	P7S_WG
Posiada gruntowną wiedzę z zakresu sztuki współczesnej, w szczególności opartej na interaktywności.	K7_W05	P7S_WG
Zna i rozumie źródła i formy inspiracji leżących w obszarach kultury, sztuki interaktywnej umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej	K7_W06	P7S_WG
Dysponuje poszerzoną wiedzą z zakresu dyscyplin pokrewnych, pozwalającą na realizację zadań zespołowych, również tych wchodzących w zakres działań interaktywnych.	K7_W08	P7S_WG
Posiada wiedzę dotyczącą sztuki partycypacyjnej, społecznej.	K7_W10	P7S_WG
UMIEJĘTNOŚCI: absolwent potrafi		
Posiada wysoko rozwiniętą osobowość artystyczną, umożliwiającą tworzenie i realizowanie własnych, oryginalnych koncepcji artystycznych w zakresie działań interaktywnych oraz animacji.	K7_U01	P7S_UW
Dysponuje zaawansowanymi umiejętnościami w posługiwaniu się właściwą techniką i technologią w trakcie realizacji prac artystycznych i projektowych w zakresie animacji komputerowej oraz grafiki interaktywnej.	K7_U02	P7S_UW
Dysponuje zaawansowanymi umiejętnościami pozwalającymi w sposób kreatywny i swobodny skonstruować własny, niezależny język wypowiedzi artystycznej w zakresie działań interaktywnych oraz animacji.	K7_U03	P7S_UW
Chętnie podejmuje współpracę w zespołach o charakterze interdyscyplinarnym.	K7_U05	P7S_UO
Pracuje nad poszerzaniem swoich horyzontów oraz umiejętności manualnych, realizuje oraz prezentuje szerszej widowni swoje przedsięwzięcia.	K7_U06	P7S_UW P7S_UU
Posiada zaawansowane umiejętności obsługi programów i sprzętu/urządzeń do obróbki grafiki 2D/3D oraz do montażu obrazu i dźwięku.	K7_U07	P7S_UW P7S_UU
Posiada świadomość niezbędną do uzasadnienia własnych twórczych motywacji, otwartą na odmienne widzenie świata i subiektywne obrazowanie.	K7_U08	P7S_UW P7S_UU
Posiada umiejętność tworzenia rozbudowanych prac pisemnych i wystąpień ustnych na tematy związane z interaktywnością, wykazując zdolność formułowania własnych sądów i wyciągania trafnych wniosków	K7_U09	P7S_UK
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: absolwent jest gotów do		
Ma świadomość wagi nieustającego kształcenia się oraz potrafi ukierunkowywać innych w tym zakresie	K7_K01	P7S_KR P7S_UU
Jest w pełni kompetentnym i samodzielnym artystą, zdolnym do świadomego używania zdobytej wiedzy w obrębie interaktywności oraz animacji	K7_K02	P7S_KR P7S_UU

		P7S_KK
Świadomie umie zaplanować swoją ścieżkę kariery zawodowej na podstawie zdobytych na studiach umiejętności i wiedzy, wykorzystując również wiedzę zdobytą w procesie ustawicznego samokształcenia	K7_K04	P7S_KR P7S_KO P7S_UU
Posiada umiejętność krytycznej oceny własnych działań twórczych i artystycznych oraz umie poddać takiej ocenie inne przedsięwzięcia z zakresu kultury, sztuki i innych dziedzin działalności artystycznej	K7_K06	P7S_KK
Potrafi świadomie przewodniczyć zespołom osób.	K7_K08	P7S_KO P7S_KR P7S_KK P7S_UO
Prowadzi negocjacje i koordynuje właściwą organizację podejmowanych przedsięwzięć.	K7_K10	P7S_KO P7S_KR

D1. Treści programowe					
wykład			ćwiczenia		
semestr I					
typ	temat	liczba godz	typ	temat	Liczba godz
Wk	Przykładowe tematy do wyboru:  1. Mapping - wprowadzenie do zagadnienia 2. W sieci - wprowadzenie do zagadnienia 3. Pomiędzy - 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 odstępianie od programu ma rzecz ćwiczeń związanych z wystawianiem 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 II					
typ	temat	licz bag odz	typ	temat	Liczba godz

Wk	Przykładowe tematy do wyboru: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. kryzys – wprowadzenie do zagadnienia</li> <li>2. W gościach - wprowadzenie do zagadnienia</li> <li>3. Kampania społeczna - wprowadzenie do zagadnienia</li> <li>4. Granice obrazu - wprowadzenie do zagadnienia</li> </ol>	10	Ćws	Každy z tematów jest szczegółowo omówiony i poparty przykładami. Oprócz tematów głównych studenci są dodatkowo zobligowani do realizacji ćwiczeń podczas zajęć. Dopuszczalne jest poszerzenie bądź odstępianie od programu ma rzecz ćwiczeń związanych z wystawianiem 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
<b>semestr III</b>					
typ	temat	liczba godzin	typ	temat	Liczba godzin
Wk	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Wlepka - wprowadzenie do zagadnienia</li> <li>2. Przekształcenie perspektywy widzenia - wprowadzenie do zagadnienia</li> </ol>	10	Ćws	Každy 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 wystawianiem 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

Sposób zapewnienia udziału studentów w prowadzonych badaniach:

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

## E1. Literatura obowiązkowa

R. Kluszczyński, *Ontologiczne Transgresje: sztuka pomiędzy rzeczywistością realną a wirtualną*

R. Kluszczyński, *Zarys sztuki wideo w Polsce*

*Sztuka Interaktywna, Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu (Multimedia, intermedia, hipermedia)*

## E2. Literatura uzupełniająca

*Sztuka Interaktywna, Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu (od transmisji do interaktywności)*

## F. Forma i warunki zaliczenia przedmiotu

Warunki zaliczenia				Warunki egzaminu		
<ul style="list-style-type: none"><li>- terminowe oddanie projektów 50%</li><li>- uczestnictwo w częściowych przeglądach 20%</li><li>- aktywność w semestrze 10%</li><li>- jakość wykonania zrealizowanych projektów 20%</li></ul>				<p>Kryteria podstawowe:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- przedstawianie projektów w trakcie realizacji</li><li>- terminowe zrealizowanie projektów</li><li>- jakość realizacji zadań</li><li>- aktywność na zajęciach</li><li>- postępy</li></ul> <p>ocena celująca:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- realizacja tematów dodatkowych</li><li>- wysoki poziom oddanych prac</li></ul>		
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+10
opracowanie materiału po zajęciach	20+20+20
konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/przesłuchanie	20+20+20
przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania	10+10+10
suma godzin	120+120+120
liczba punktów ECTS	4+4+4

*Julia Urdel*

.....  
Podpis Autora treści sylabusu

.....  
Podpis Osób odpowiedzialnych dydaktycznie

.....  
Podpis Przewodniczącego Rady Programowej

22.09.2020  
Data sporządzenia sylabusu