

Laboratorium mediów II

Sylabus zajęć

Informacje podstawowe

Kierunek studiów Media interaktywne i widowiska Specjalność - Jednostka organizacyjna Wydział Antropologii i Kulturoznawstwa Poziom studiów studia drugiego stopnia Forma studiów studia stacjonarne Profil studiów profil ogólnoakademicki		Cykl dydaktyczny 2023/24 Kod zajęć 20MIWS.2CK.07253.23 Języki wykładowe polski Obligatoryjność Fakultatywny Blok zajęciowy Przedmioty kierunkowe
Koordynator zajęć	Jakub Alejski	
Prowadzący zajęcia	Jakub Alejski, Patryk Lichota	
Okres Semestr 3	Forma zajęć / liczba godzin / forma zaliczenia • Laboratorium: 30, Zaliczenie z oceną	Liczba punktów ECTS 6
Okres Semestr 4	Forma zajęć / liczba godzin / forma zaliczenia • Laboratorium: 30, Zaliczenie z oceną	Liczba punktów ECTS 6

Cele kształcenia dla zajęć

Kod	Cel
C1	kształcenie umiejętności prowadzenia badań przy użyciu narzędzi technologicznych
C2	kształcenie kompetencji cyfrowych w zakresie podstaw programowania
C3	kształcenie kompetencji społecznych (praca samodzielna oraz zespołowa)
C4	rozumienie wartości i funkcji eksperymentu w badaniach naukowych
C5	formy i struktury sprawdzania i analizowania wyników badań w humanistyce
C6	opracowywanie nowoczesnych form prezentacji wyników badań
C7	kształcenie nowoczesnego humanistycznego warsztatu badawczego
C8	przygotowanie projektu indywidualnego oraz zespołowego na zadany temat

Efekty uczenia się dla zajęć

Kod	Efekty uczenia się dla zajęć w zakresie	Efekty uczenia się dla kierunku	Metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się dla zajęć
Umiejętności - Student/ka:			
U1	potrafi korzystać z naukowych baz danych, przygotowywać je do opracowania przez specjalistów innych dziedzin	MIW_K2_U01, MIW_K2_U02, MIW_K2_U13	Projekt, Prezentacja pracy artystycznej
U2	potrafi współpracować z grupie, prowadzić indywidualnie badania częściowe i wprowadzać ich najważniejsze wyniki do projektu zespołowego	MIW_K2_U04, MIW_K2_U10	Projekt, Prezentacja pracy artystycznej
U3	potrafi przygotować dokumentację zespołowego projektu naukowego, artystycznego, kulturalnego	MIW_K2_U01, MIW_K2_U02, MIW_K2_U04, MIW_K2_U13, MIW_K2_U14	Projekt
U4	potrafi prowadzić ewaluację i korygować powstałe błędy w ramach pracy projektowej zespołu	MIW_K2_U01, MIW_K2_U04	Projekt
U5	potrafi wskazać i omówić różne formy współczesnych narzędzi technologicznych, analitycznych możliwych do zastosowania w badaniach humanistycznych	MIW_K2_U04, MIW_K2_U13	Prezentacja pracy artystycznej
U6	potrafi w sposób przejrzysty i zrozumiały prezentować wyniki własnych badań wykorzystując przy tym różne formy medialne	MIW_K2_U10, MIW_K2_U13	Prezentacja pracy artystycznej
U7	potrafi wynajdywać innowacyjne zjawiska we współczesnym życiu kulturalnym i naukowym	MIW_K2_U10, MIW_K2_U14	Projekt
U8	potrafi zdefiniować i omówić zastosowanie narzędzi technologicznych w badaniach humanistycznych i praktykach twórczych XX i XXI wieku	MIW_K2_U10	Projekt
Kompetencji społecznych - Student/ka:			
K1	jest gotów/gotowa do czynnego uczestniczenia w życiu kulturowym, artystycznym i naukowym poprzez prezentację projektów i wyników badań	MIW_K2_K05, MIW_K2_K07, MIW_K2_K08	Projekt

Kod	Efekty uczenia się dla zajęć w zakresie	Efekty uczenia się dla kierunku	Metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się dla zajęć
K2	jest gotów/gotowa do podejmowania dialogu dotyczącego dylematów społecznych i kulturowych z wykorzystaniem różnych form medialnych	MIW_K2_K03, MIW_K2_K04, MIW_K2_K05	Prezentacja pracy artystycznej

Treści programowe dla zajęć

Lp.	Treści programowe dla zajęć	Efekty uczenia się dla zajęć	Formy zajęć
1.	Metody i techniki opracowywania dokumentacji dla nauk humanistycznych, projektów interdyscyplinarnych i kulturalnych	U1, U2, U4	Laboratorium
2.	Użytkowe formy komunikacji medialnej	U3, U6, U8, K1, K2	Laboratorium
3.	Techniki nowych mediów	U3, U5, U7	Laboratorium
4.	Techniki interaktywne w sztuce i nauce	U3, U5, U7, K1, K2	Laboratorium
5.	Techniki dźwiękowe	U3, U5, U7	Laboratorium
6.	Projektowanie UX / interfejs, wystawa	U3, U6, K1, K2	Laboratorium
7.	Architektura informacji w komunikacji medialnej	U1, U2, U4, U6	Laboratorium

Informacje dodatkowe

Semestr 3

Forma zajęć	Metody i formy prowadzenia zajęć
Laboratorium	Metoda laboratoryjna, Metoda warsztatowa, Metoda projektu, Praca w grupach, Rozwiązywanie zadań artystycznych, Rozwiązywanie zadań praktycznych

Forma zajęć	Warunki zaliczenia zajęć
Laboratorium	- aktywność w trakcie zajęć (udział w dyskusji i w pracy zespołowej); - umiejętność analizy tekstów teoretycznych - wartość merytoryczna projektu prezentacji oraz sposób jej przedstawienia; Skala ocen: 5,0 - bardzo dobra znajomość relacji między kulturą, nauką i technologią w XX i XXI wieku, umiejętność formułowania samodzielnych i pogłębionych opinii, potwierdzona zdaniem kolokwium oraz jakością merytoryczną prezentacji multimedialnej 4,5 - jak wyżej, z nieznacznymi niedociągnięciami, potwierdzona zdaniem kolokwium oraz jakością merytoryczną prezentacji multimedialnej 4,0 - możliwy szerszy zakres niedociągnięć: słabsze umiejętności, niższa zdolność krytycznego porównania poszczególnych koncepcji, ograniczony sposób formułowania oryginalnych konkluzji, potwierdzona zdaniem kolokwium oraz jakością merytoryczną prezentacji multimedialnej 3,5 - zadowalająca znajomość relacji między kulturą, nauką i technologią w XX i XXI wieku, zadowalająca umiejętność krytycznego porównania poszczególnych koncepcji, potwierdzona zdaniem kolokwium oraz jakością merytoryczną prezentacji multimedialnej 3,0 - zadowalająca znajomość relacji między kulturą, nauką i technologią w XX i XXI wieku, słaba umiejętność krytycznego porównania poszczególnych koncepcji, potwierdzona zdaniem kolokwium oraz jakością merytoryczną prezentacji multimedialnej 2,0 - niezadowalająca znajomość relacji między kulturą, nauką i technologią w XX i XXI wieku, brak umiejętności krytycznego porównania poszczególnych koncepcji, potwierdzona niezdanym kolokwium oraz niedostateczną jakością merytoryczną prezentacji multimedialnej

Semestr 4

Forma zajęć	Metody i formy prowadzenia zajęć
Laboratorium	Metoda laboratoryjna, Metoda warsztatowa, Metoda projektu, Praca w grupach, Rozwiązywanie zadań artystycznych, Rozwiązywanie zadań praktycznych

Forma zajęć	Warunki zaliczenia zajęć
Laboratorium	- aktywność w trakcie zajęć (udział w dyskusji i w pracy zespołowej); - umiejętność analizy tekstów teoretycznych - wartość merytoryczna zrealizowanego projektu naukowo-artystycznego oraz sposób jego wykonania; Skala ocen: 5,0 - bardzo dobra znajomość relacji między kulturą, nauką i technologią w XX i XXI wieku, umiejętność formułowania samodzielnych i pogłębionych opinii, potwierdzona zdaniem kolokwium oraz jakością merytoryczną prezentacji multimedialnej 4,5 - jak wyżej, z nieznacznymi niedociągnięciami, potwierdzona zdaniem kolokwium oraz jakością merytoryczną prezentacji multimedialnej 4,0 - możliwy szerszy zakres niedociągnięć: słabsze umiejętności, niższa zdolność krytycznego porównania poszczególnych koncepcji, ograniczony sposób formułowania oryginalnych konkluzji, potwierdzona zdaniem kolokwium oraz jakością merytoryczną prezentacji multimedialnej 3,5 - zadowalająca znajomość relacji między kulturą, nauką i technologią w XX i XXI wieku, zadowalająca umiejętność krytycznego porównania poszczególnych koncepcji, potwierdzona zdaniem kolokwium oraz jakością merytoryczną prezentacji multimedialnej 3,0 - zadowalająca znajomość relacji między kulturą, nauką i technologią w XX i XXI wieku, słaba umiejętność krytycznego porównania poszczególnych koncepcji, potwierdzona zdaniem kolokwium oraz jakością merytoryczną prezentacji multimedialnej 2,0 - niezadowalająca znajomość relacji między kulturą, nauką i technologią w XX i XXI wieku, brak umiejętności krytycznego porównania poszczególnych koncepcji, potwierdzona niezdanym kolokwium oraz niedostateczną jakością merytoryczną prezentacji multimedialnej

Literatura

Obowiązkowa

1. Geoff Cox, Speaking Code: Coding as Aesthetic and Political Expression (Software Studies), ISBN 978-0262018364
2. Simon Egenfeldt-Nielsen, Understanding Video Games: The Essential Introduction, ISBN 978-1138849822
3. Sarah Cook, Information (Documents of Contemporary Art), ISBN 978-0854882489
4. Brian Wood, Adobe Illustrator CC/CC PL. Oficjalny podręcznik, ISBN 978-83-283-2484-8.
5. Jonathan Gordon, Rob Schwartz, Cari Jansen, Adobe InDesign CC/CC PL. Projektowanie multimedialnych publikacji do druku, ISBN 978-83-283-2784-9
6. Kelly Kordes Anton, John Cruise, Adobe InDesign CC/CC PL. Oficjalny podręcznik, ISBN 978-83-283-2486-2
7. James J. Maivald, Adobe Dreamweaver CC/CC PL. Oficjalny podręcznik, ISBN 978-83-283-2512-8
8. Maxim Jago, Adobe Premiere Pro CC. Oficjalny podręcznik, ISBN 978-83-283-2504-3
9. Daniel Shiffman, Learning Processing, Second Edition: A Beginner's Guide to Programming Images, Animation, and Interaction, ISBN 978-0123944436
10. Russ Unger, Carolyn Chandler, A Project Guide to UX Design: For user experience designers in the field or in the making, New Reader 2012

Nakład pracy studenta i punkty ECTS

Semestr 3

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć
Laboratorium	30
Przygotowanie do zajęć	10
Czytanie wskazanej literatury	20
Przygotowanie projektu	30
Przygotowanie prezentacji multimedialnej	30
Inne	30
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 150
Liczba punktów ECTS	ECTS 6

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Semestr 4

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć
Laboratorium	30
Przygotowanie do zajęć	10
Czytanie wskazanej literatury	20

Przygotowanie projektu	30
Przygotowanie prezentacji multimedialnej	30
Inne	30
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 150
Liczba punktów ECTS	ECTS 6

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Efekty uczenia się dla kierunku

Kod	Treść
MIW_K2_K03	Absolwent/ka jest gotów/gotowa do prawidłowego identyfikowania i rozstrzygania dylematów związanych z działaniem w obszarze kultury
MIW_K2_K04	Absolwent/ka jest gotów/gotowa do kierowania się w swojej aktywności zawodowo-społecznej kreatywnością, otwartością na odmienność kulturową, umiejętnością określania własnych zainteresowań, umiejętnością samooceny, krytycznego myślenia, rozwiązywania problemów
MIW_K2_K05	Absolwent/ka jest gotów/gotowa do wypracowywania i zajmowania stanowiska w dyskusji na temat problemów współczesnego społeczeństwa, rynku artystycznego i medialnego regionu, kraju i Europy
MIW_K2_K07	Absolwent/ka jest gotów/gotowa do aktywnego i odpowiedzialnego uczestniczenia w życiu kulturalnym i korzystania z różnych jego form
MIW_K2_K08	Absolwent/ka jest gotów/gotowa do rozwijania własnego zawodu w odniesieniu do aktualnych wydarzeń kulturalnych, nowatorskich i technologicznych form wyrazu artystycznego, nowych zjawisk w sztuce, kulturze i nauce przy przestrzeganiu i rozwijaniu zasad etyki zawodowej
MIW_K2_U01	Absolwent/ka potrafi sprawnie i samodzielnie wyszukiwać, analizować, oceniać selekcjonować i łączyć informacje z wykorzystaniem różnych źródeł tradycyjnych oraz współczesnych, w tym zasobów cyfrowych i internetowych baz danych
MIW_K2_U02	Absolwent/ka potrafi na podstawie źródeł formułować krytyczne sądy i konstruować innowacyjne projekty badawcze z zakresu mediów interaktywnych, widowisk, teatru i kultury cyfrowej
MIW_K2_U04	Absolwent/ka potrafi samodzielnie zdobywać wiedzę i poszerzać umiejętności badawcze oraz podejmować autonomiczne działania zmierzające do rozwijania własnych zdolności i kierowania karierą zawodową, a także ukierunkować innych w tym zakresie
MIW_K2_U10	Absolwent/ka potrafi porozumiewać się ze specjalistami w dziedzinie nauk humanistycznych, jak też niespecjalistami, a także popularyzować wiedzę o sztuce współczesnej, różnych formach teatru, widowiskach i mediach interaktywnych oraz wytworach kultury i jej instytucjach
MIW_K2_U13	Absolwent/ka potrafi selekcjonować i przygotowywać materiały do wystąpień (ustnych i medialnych) na temat sztuki i kultury współczesnej
MIW_K2_U14	Absolwent/ka potrafi inicjować zdarzenia naukowo-artystyczne w ramach różnorodnych form współczesnej kultury