



UNIwersYTET  
IM. ADAMA MICKIEWICZA  
W POZNANIU

## Nowe media Sylabus zajęć

### Informacje podstawowe

<b>Kierunek studiów</b> Edukacja artystyczna w zakresie sztuk plastycznych		<b>Cykl dydaktyczny</b> 2023/24	
<b>Specjalność</b> -		<b>Kod zajęć</b> 13EAPS.21K.01134.23	
<b>Jednostka organizacyjna</b> Wydział Pedagogiczno-Artystyczny w Kaliszu		<b>Języki wykładowe</b> polski	
<b>Poziom studiów</b> studia drugiego stopnia		<b>Obligatoryjność</b> Fakultatywny	
<b>Forma studiów</b> studia stacjonarne		<b>Blok zajęciowy</b> Przedmioty kierunkowe	
<b>Profil studiów</b> profil praktyczny			
<b>Koordynator zajęć</b>	Agnieszka Godzling, Joanna Dudek		
<b>Prowadzący zajęcia</b>	Joanna Dudek		
<b>Okres</b> Semestr 1	<b>Forma zajęć / liczba godzin / forma zaliczenia</b> • Ćwiczenia: 45, Zaliczenie z oceną	<b>Liczba punktów ECTS</b> 5	

## Cele kształcenia dla zajęć

Kod	Cel
C1	Wskazanie miejsca multimediiów w historii sztuki i współczesnej kulturze.
C2	Zapoznanie z historią i rozwojem nowych mediów: grafika komputerowa, film, animacja, sztuka wirtualna (vr), projektowanie 3d, instalacje interaktywne, audiosfera.
C3	Zapoznanie z dorobkiem artystów posługujących się nowymi mediami w Polsce i na świecie.
C4	Zapoznanie z programami i technikami wykorzystywanymi w obróbce obrazu i dźwięku.
C5	Zapoznanie ze sposobami wykorzystania nowych mediów do promocji, dokumentacji i popularyzacji sztuki.
C6	Zapoznanie studentów z etapami pracy nad projektem artystycznym, wykonaniem projektów, scenopisów i dokumentacji oraz opisów koncepcyjnych własnej pracy.
C7	Zapoznanie z najnowszymi trendami w zakresie sztuki nowych mediów jako formy przekazu artystycznego.
C8	Zapoznanie z programem Pracowni projektu dyplomowego/Intermedia oraz Pracowni artystycznej wspomagającej/Intermedia.

## Wymagania wstępne

Zainteresowanie różnymi aspektami sztuki, zdolności manualne, podstawowa wiedza i umiejętności z zakresu obsługi komputera; komunikatywność.

## 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
<b>Wiedzy - Student/ka:</b>			
W1	posiada wiedzę z zakresu historii nowych mediów i zna ich miejsce we współczesnej kulturze.	EAP_K2_W01, EAP_K2_W02	Zaliczenie praktyczne (analiza wykonawstwa), Prezentacja pracy artystycznej
W2	zna wybrane prace z dorobku artystów posługujących się nowymi mediami i umie samodzielnie śledzić najnowsze dokonania w tym zakresie.	EAP_K2_W07	Zaliczenie praktyczne (analiza wykonawstwa)
<b>Umiejętności - Student/ka:</b>			
U1	pracuje w wybranych programach do obróbki i montażu obrazu video, tworzeni animacji i obróbki dźwięku.	EAP_K2_U04	Projekt, Zaliczenie praktyczne (analiza wykonawstwa), Prezentacja pracy artystycznej
U2	zna etapy pracy nad projektem multimedialnym. Potrafi przedstawić, omówić koncepcję i wykonać niezbędną dokumentację. Potrafi łączyć technologię 3D z innymi technikami sztuki w zakresie swoich prac projektowych.	EAP_K2_U01, EAP_K2_U12	Projekt, Zaliczenie praktyczne (analiza wykonawstwa), Prezentacja pracy artystycznej
U3	wykorzystuje nowe media do dokumentacji, promocji i popularyzacji sztuki.	EAP_K2_U14	Zaliczenie praktyczne (analiza wykonawstwa), Prezentacja pracy artystycznej

Kod	Efekty uczenia się dla zajęć w zakresie	Efekty uczenia się dla kierunku	Metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się dla zajęć
<b>Kompetencje społecznych - Student/ka:</b>			
K1	dokonyje krytycznej analizy prac własnych oraz innych twórców, stosuje zagadnienia prawa autorskiego i praw pokrewnych.	EAP_K2_K05, EAP_K2_K11	Zaliczenie praktyczne (analiza wykonawstwa), Prezentacja pracy artystycznej

### Treści programowe dla zajęć

Lp.	Treści programowe dla zajęć	Efekty uczenia się dla zajęć	Formy zajęć
1.	Historia nowych mediów w kontekście historii sztuki.	W1, W2	Ćwiczenia
2.	Język nowych mediów: od obrazu ruchomego do poszerzonej rzeczywistości.	U2, U3	Ćwiczenia
3.	Obraz ruchomy jako forma wypowiedzi artystycznej.	U1, U2, U3	Ćwiczenia
4.	Prezentacja najnowszych dokonań w dziedzinie nowych mediów.	U3	Ćwiczenia
5.	Indywidualne zadania artystyczne w ramach pracowni Nowych mediów mające na celu zapoznanie z niektórymi programami multimedialnymi wykorzystywanymi w twórczości video i wskazanie możliwych sposobów ich użycia. Analiza i korekta wykonanych prac.	U1, U2, K1	Ćwiczenia
6.	Wykorzystanie nowych mediów do promocji i popularyzacji sztuki. Dokumentacja filmowa projektów artystycznych.	U3, K1	Ćwiczenia
7.	Metodologia konstruowania projektów multimedialnych. Przygotowanie indywidualnego projektu zaliczeniowego z wykorzystaniem obrazu ruchomego. Opracowanie koncepcji i dokumentacji.	U1, U2, U3	Ćwiczenia
8.	Dyskusje i projekcje, analiza krytyczna form sztuki.	K1	Ćwiczenia

### Informacje dodatkowe

Forma zajęć	Metody i formy prowadzenia zajęć
Ćwiczenia	Dyskusja, Metoda ćwiczeniowa, Metoda projektu, Demonstracje dźwiękowe i/lub video, Korekta indywidualna

Forma zajęć	Warunki zaliczenia zajęć
Ćwiczenia	Uczestnictwo w zajęciach, udział w dyskusjach, wycieczkach i projektach warsztatowych poparty szeroką wiedzą w zakresie sztuki video i jej historii; systematyczna praca nad ćwiczeniami zaliczeniowymi; systematyczna praca nad projektem zaliczeniowym (z bardzo dobrym efektem końcowym) poparta udziałem w konsultacjach oraz udokumentowanym procesem twórczym w formie graficznej i ustnej. Realizacja własnych pomysłów projektowych.

## Literatura

### Obowiązkowa

1. Kluszczyński Ryszard Waldemar, Film - wideo - multimedia : sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej, Wydaw. Rabid, Warszawa 2002 (wybrane fragmenty)
2. Hopfinger-Amsterdamska Maryla, Doświadczenia audiowizualne: o mediach w kulturze współczesnej, Wydawnictwo Sic!, Warszawa 2003 (wybrane fragmenty)
3. Hopfinger-Amsterdamska Maryla (Red.), Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku: antologia, Oficyna Naukowa, Warszawa 2005 (wybrane fragmenty)

### Dodatkowa

1. Zawojcki Piotr, Elektroniczne obrazoswiaty: między sztuką a technologią, Wydaw. Szumacher, Kielce 2000

### Nakład pracy studenta i punkty ECTS

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć
Ćwiczenia	45
Czytanie wskazanej literatury	20
Przygotowanie projektu	30
Przygotowanie pracy semestralnej	35
Przygotowanie do zaliczenia	10
<b>Łączny nakład pracy studenta</b>	<b>Liczba godzin</b> 140
<b>Liczba punktów ECTS</b>	<b>ECTS</b> 5

\* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

## Efekty uczenia się dla kierunku

Kod	Treść
EAP_K2_K05	Absolwent/ka jest gotów/gotowa do krytycznej samooceny swojej postawy twórczej oraz efektów pracy własnej, jak i kierowanego przez siebie zespołu.
EAP_K2_K11	Absolwent/ka jest gotów/gotowa do zastosowania w praktyce pojęć i zasad prawa autorskiego, zasad ochrony własności przemysłowej oraz zarządzania zasobami własności intelektualnej w wybranym obszarze aktywności zawodowej.
EAP_K2_U01	Absolwent/ka potrafi tworzyć własne, samodzielne koncepcje artystyczne w wybranym obszarze aktywności zawodowej, także edukacyjnej
EAP_K2_U04	Absolwent/ka potrafi projektować i realizować cykl prac plastycznych w oparciu o umiejętności warsztatowe, integrując wiedzę z różnych dziedzin aktywności artystycznej.
EAP_K2_U12	Absolwent/ka potrafi poszerzać swoje umiejętności warsztatowe, zwiększając ustawicznie zdolności tworzenia i wyrażania własnych koncepcji artystycznych.
EAP_K2_U14	Absolwent/ka potrafi przygotowywać projekty artystyczne, wykorzystując je w wybranym obszarze aktywności zawodowej.
EAP_K2_W01	Absolwent/ka zna i rozumie szczegółowe zasady i specjalistyczne pojęcia związane z kierunkiem studiów, szczególnie w zakresie sztuk plastycznych umożliwiające rozwiązywanie złożonych zagadnień artystycznych w wybranym obszarze aktywności zawodowej, w tym edukacyjnej
EAP_K2_W02	Absolwent/ka zna i rozumie związki łączące współczesną sztukę i kulturę.
EAP_K2_W07	Absolwent/ka zna i rozumie różnorodne style artystyczne oraz wzorce będące podstawą kreacji artystycznej.