KARTA KURSU

|  |  |
| --- | --- |
| NAZWA | Pracownia Transmediów A |
| *NAZWA W J. ANG.* | *Transmedia* |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| KOD |  | PUNKTACJA ECTS\* | 4 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| KOORDYNATOR | Dr hab. Adam Panasiewicz | Mgr Jacek Złoczowski |

OPIS KURSU (Cele kształcenia)

|  |
| --- |
| rozwinięcie twórczych zdolności i niestandardowych rozwiązań w poznanych już  dziedzinach sztuki i projektowania, łączenie technik, mediów, strategii artystycznych w obrębie różnych mediów zwanych Nowymi mediami wykorzystującymi nowe technologie i nowe języki komunikacyjne.  Studenci tworzą i projektują komunikat transmedialny tzn przygotowują narrację trnsmedialną, która cyrkuluje w różnych mediach wykorzystując strategię crossmedialne. Dzięki tym strategiom komunikat zaprojektowany może funkcjonować w różnych mediach; Internet, media społecznościowe, reklama mediów papierowych, reklama ambientowa czy też w krytycznym nurcie culture jamming. |

|  |  |
| --- | --- |
| WARUNKI WSTĘPNE | |
| WIEDZA | Podstawowa wiedza na temat rozwoju mediów i tworzenia skutecznego komunikatu opartego na badaniach w kontekście UX i UI, znajomość strategii artystycznych opartych na interakcji i narracji linearnej oraz nielinearnej w sztuce nowych mediów. |
| UMIEJĘTNOŚCI | Znajomość podstawowych narzędzi – programów graficznych do kreowania komunikatu wizualnego w swerze projektowania komercyjnego i artystycznego, |
| KURSY | Projektowanie www, Projektowanie 3D, eksperymentalna pracownia video |

EFEKTY KSZTAŁCENIA

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| WIEDZA | Efekt kształcenia dla kursu | Efekty kształcenia dla kierunku |
| W 1 Zna podstawowe zagadnieniach sztuki współczesnej, kultury i historii rozwoju mediów cyfrowych.    W 2 zna i rozumie podstawowe linie rozwojowe w historii poszczególnych dyscyplin artystycznych oraz zna publikacje związane z tymi zagadnieniami  W 3 zna określony zakres problematyki związanej z technologiami stosowanymi w danej dyscyplinie artystycznej ( w ujęciu całościowym) i jest świadoma rozwoju technologicznego związanego ze studiowanym kierunkiem studiów i specjalnością  W... | K\_W01 K\_W06 K\_W02 K\_W04 K\_W05  K\_W01 K\_W06 K\_W02  K\_W04 K\_W03 K\_W02 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| UMIEJĘTNOŚCI | Efekt kształcenia dla kursu | Efekty kształcenia dla kierunku |
| U 1 umie świadomie posługiwać się narzędziami warsztatu artystycznego w wybranych obszarach działalności plastycznej    U 2 umie podejmować samodzielnie decyzje odnośnie realizacji i projektowania własnych prac artystycznych  U 3jest przygotowana do współdziałania i pracy z innymi osobami w ramach prac zespołowych  U...posiada doświadczenie w realizowaniu własnych działań artystycznych opartych na zróżnicowanych stylistycznie koncepcjach wynikających ze swobodnego i niezależnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji i emocjonalności | K\_U01 K\_U04 K\_U04  K\_U05 K\_U04 K\_U01 K\_U09  K\_U08  K\_U05 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| KOMPETENCJE  SPOŁECZNE | Efekt kształcenia dla kursu | Efekty kształcenia dla kierunku |
| K 1 samodzielnie podejmuje niezależne prace, wykazując się umiejętnościami zbierania, analizowania i interpretowania informacji, rozwijania idei i formułowania krytycznej argumentacji oraz wewnętrzną motywacją i umiejętnością organizacji prac    K2 zna i rozumie podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego  K 3 posiada umiejętność efektywnego komunikowania się i życia w społeczeństwie, w szczególności: pracy zespołowej w ramach wspólnych projektów i działań, negocjowania i organizowania, integracji z innymi osobami w ramach różnych przedsięwzięć kulturalnych, prezentowania zadań w przystępnej formie z zastosowaniem technologii informacyjnych  K .... | K\_K07  K\_K02 K\_K06  K\_K03 K\_K02  K\_K01 |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ORGANIZACJA | | | | | | | | | | | | | |
| FORMA ZAJĘĆ | WYKŁAD (W) | ZAJĘCIA W GRUPACH | | | | | | | | | | | |
| A |  | K |  | L |  | S |  | P |  | EL |  |
| LICZBA GODZIN |  |  | |  | | X 45 | |  | |  | |  | |

OPIS METOD PROWADZENIA ZAJĘĆ

|  |
| --- |
| - samodzielna praca nad projektami w ramach pracowni, korekta z prowadzącym zajęcia,  - prezentacja realizacji utworów multimedialnych lub aplikacji, - zaliczeniowy przegląd prac i projektów realizacyjnych |

FORMY SPRAWDZANIA EFEKTÓW KSZTAŁCENIA

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | E – learning | Gry dydaktyczne | Ćwiczenia w szkole | Zajęcia terenowe | Praca laboratoryjna | Projekt indywidualny | Projekt grupowy | Udział w dyskusji | Referat | Praca pisemna (esej) | Egzamin ustny | Egzamin pisemny | Inne |
| W1 |  |  |  |  | x | x |  |  |  |  |  |  |  |
| W2 |  |  |  |  | x | x |  |  |  |  |  |  |  |
| W3 |  |  |  |  | x | x |  |  |  |  |  |  |  |
| U1 |  |  |  |  | x | x |  |  |  |  |  |  |  |
| U2 |  |  |  |  | x | x |  |  |  |  |  |  |  |
| U3 |  |  |  |  | x | x |  |  |  |  |  |  |  |
| K1 |  |  |  |  | x | x |  |  |  |  |  |  |  |
| K2 |  |  |  |  | x | x |  |  |  |  |  |  |  |
| K3 |  |  |  |  | x | x |  |  |  |  |  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| OCENA | - obecność na zajęciach  - realizacja prac na zadane tematy  - jakość powstałych prac |

|  |  |
| --- | --- |
| UWAGI |  |

TREŚCI MERYTORYCZNE (wykaz tematów)

|  |
| --- |
| – strategie tworzenia twórczego komunikatu we współczesnych mediach cyfrowych  – tworzenie dzieła artystycznego którego treść wykorzystuje wiele dostępnych mediów i środków masowego przekazu  – poznanie zagadnień sztuki multimediów, intermediów, transmediów  – tworzenie transmedialnych prac z zakresu sztuki lub działań komercyjnych |

WYKAZ LITERATURY PODSTAWOWEJ

|  |
| --- |
| – Dick Higgins, Statement on intermedia, Nowy York, 1966;  *– Społeczeństwo informacyjne. Cyberkultura. Sztuka multimediów, Ryszard Kluszczyński* (2001, wyd. II 2002)  *– Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu, Ryszard Kluszczyński*  (2010, wyd. I)  – *Obrazy i rzeczy. Film między mediami*, Andrzej Gwóźdź, Universitas: Kraków 1997 |

|  |
| --- |
| – Anna Nacher, *Postpanoptyzm w przestrzeni gęstej informacyjnie: locative media jako media taktyczne*, Warszawa, 2009;  – Aleksandra Mochocka, *Alternate Reality Games - gry rzeczywistości alternatywnej - zjawisko graniczne*, Homo Ludens 1/(3), 2011; |

Bilans godzinowy zgodny z CNPS (Całkowity Nakład Pracy Studenta)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Ilość godzin w kontakcie z prowadzącymi | Wykład |  |
| Konwersatorium (ćwiczenia, laboratorium itd.) | 45 |
| Pozostałe godziny kontaktu studenta z prowadzącym | 15 |
| Ilość godzin pracy studenta bez kontaktu z prowadzącymi | Lektura w ramach przygotowania do zajęć | 10 |
| Przygotowanie krótkiej pracy pisemnej lub referatu po zapoznaniu się z niezbędną literaturą przedmiotu |  |
| Przygotowanie projektu lub prezentacji na podany temat (praca w grupie) | 30 |
| Przygotowanie do egzaminu |  |
| Ogółem bilans czasu pracy | | 100 |
| Ilość punktów ECTS w zależności od przyjętego przelicznika | | 4 |