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 jużdziedzinach 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 zagadnieniamiW 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 specjalnościąW... |  K\_W01 K\_W06 K\_W02 K\_W04 K\_W05K\_W01 K\_W06 K\_W02K\_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 artystycznychU 3jest przygotowana do współdziałania i pracy z innymi osobami w ramach prac zespołowychU...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\_U04K\_U05 K\_U04 K\_U01 K\_U09K\_U08K\_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 informacyjnychK .... |  K\_K07K\_K02 K\_K06K\_K03 K\_K02K\_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 |