SYLABUSY

Uczelnia Biznesu i Nauk Stosowanych „Varsovia”
w Warszawie

Kierunek: Media

Poziom: Studia drugiego stopnia

Profil: Praktyczny

Forma studiów: Stacjonarne/Niestacjonarne

Digital art.

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Digital art			S2-62-DIGART-1 N2-62-DIGART-1
Status przedmiotu (modułu)	**obligatoryjny**	**Język wykładowy**	**polski**
Kierunek	**media**	**Stopień kształcenia**	**studia II stopnia**
Profil kształcenia	**praktyczny**	**Forma studiów**	**stacjonarne i niestacjonarne**
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie	———————————		
Rok studiów	pierwszy	**Semestr studiów**	**pierwszy**
Forma zajęć	**wykład**	**ćwiczenia**	**Wybierz element**
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne	12	18	
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne	6	9	
Cele kształcenia			
Celem kształcenia jest umożliwienie pogłębienia zdobytej wiedzy na temat technologii cyfrowej i jej roli w sztuce współczesnej. Kształtowanie umiejętności samodzielnego tworzenia treści audialnych i wizualnych. Organizowanie warunków do kształtowania się u studentów postawy otwartości na sztukę nowych mediów - eksperyment, sztukę interaktywną i krytyczną, uwrażliwienie na wpływy jakie wywiera technologia na przemiany współczesnej kultury audiowizualnej.			

Efekty kształcenia/uczenia się Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:		Metody nauczania	Sposób sprawdzania	Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku	Odniesienia do charakterystyk poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji
wiedzy	1) Identyfikuje dzieła sztuki z zastosowaniem nowych technologii cyfrowych	Wykład, prezentacja	Udział w dyskusji	MK2P_W01 MK2P_W02	P7U_W P7S_WG P7U_W P7S_WG P7S_WK
	2) Rozpoznaje nowe gatunki i kierunki sztuki nowych mediów	prezentacja	Udział w dyskusji, ćwiczenie warsztatowe	MK2P_W07 MK2P_W06	P7S_WG P7U_W P7S_WG
umiejętności	1) Tworzy treści audiowizualne z zastosowaniem technologii cyfrowych	Ćwiczenia, warsztatowe, projekt indywidualny	Projekt indywidualny	MK2P_U02 MK2P_U03	P7S_UW P7S_UU P7S_UW P7S_UU
kompetencji społecznych	1) jest otwarty na eksperyment i postawę krytyczną w sztuce	Wykład, dyskusja	Udział w dyskusju	MK2P_K04	P7U_K P7S_KK

Opis przedmiotu

Przedmiot obejmuje pogłębienie wiedzy o możliwościach stosowania narzędzi cyfrowych w sztuce przez współczesnych artystów. Wskazuje na nowe technologie jako możliwy sposób kreacji artystycznej a technologie cyfrowe jako nowe narzędzie w tej kreacji.

Treści kształcenia – wykład

1) Modele 3D, Druk 3D - nowe tendencje rzeźby współczesnej 2)
   Sztuka wideo. Sylwetki i metody pracy wybranych twórców.
3) Modele 3D, Druk 3D - nowe tendencje rzeźby współczesnej
4) Social Media Art - sztuka internetu. Wykorzystanie social mediów jako narzędzi pracy twórczej.
5) Funkcjonowanie w polu sztuki. Wprowadzenie do warsztatu pracy artystki.Sztuka technologiczna – sztuka nowych mediów

Treści kształcenia – ćwiczenia

1. Animacja 2d
2. Video art.
3. Instalacje artystyczne z wykorzystaniem nowych technologii cyfrowych
4. Zagadnienia - performance, sound art, sztuka postinternetowa, net art, art activism.
5. Wprowadzenie do warsztatu pracy artystki - ćwiczenia warsztatowe

Treści kształcenia – Wybierz element

Literatura podstawowa

1) Red. Andrzej Radomski, Radosław Bomby, „Zwrot cyfrowy w humanistyce. Internet / nowe media / kultura 2.0”, Lublin 2013
2) Red: Piotr Zawojski „ Klasyczne dzieła sztuki nowych mediów”
3) Piotr Zawojski, „Cyberkultura : syntopia sztuki, nauki i technologii”, Wydawnictwo Poltext 2010

Literatura uzupełniająca

Biskupski Łukasz, “Prosto z ulicy. Sztuki wizualne w dobie mediów społecznościowych i kultury uczestnictwa”, Fundacja Bęc Zmiana, 2017.

Tomasz Załuski, Ryszard W. Kluszczyński, “Wideo w sztukach wizualnych” Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, 2019

Zasady i warunki zaliczenia:

Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest:

1. Obecność(min 80% zajęć) i aktywny udział w zajęciach (w przypadku nieobecności obowiązuje zaliczenie indywidualne uzgodnione z prowadzącym). - ocenę dostateczną z aktywności otrzymuje student, który przynajmniej dwukrotnie zabiera merytoryczny głos w dyskusji; oraz aktywnie korzysta z konsultacji projektowych podczas zajęć warsztatowych (minimum 1 raz w trakcie realizowanego ćwiczenia
2. Portfolio z zajęć – zawierające dokumentację ćwiczeń warsztatowych dokumentuje efekty kształcenia z zakresu umiejętności zastosowania narzędzi cyfrowych w kreacji artystycznej własnej - ocenę dostateczną uzyskuje student, który popełnia nieliczne błędy, które wskazane, potrafi skorygować.

Aktywny udział w zajęciach– 40 pkt. (min. 20)
Portfolio z ćwiczeń– 60 pkt. (min. 30) Ocena
b. dobra - 91-100 pkt.
Ocena dobra+ - 81-90 pkt.
Ocena dobra – 71-80 pkt.
Ocena dostateczna+ - 61-70 pkt.
Ocana dostateczna – 50-60 pkt.
Niedostateczna- poniżej 50 pkt

Liczba punktów ECTS przypisanych do przedmiotu / modułu	**uzyskanych w ramach zajęć**		
	ogółem	**wymagających bezpośredniego udziału prowadzących**	**o charakterze praktycznym**
na studiach stacjonarnych	**3**	**1,2**	**2,2**
na studiach niestacjonarnych	**3**	**0,6**	**2,4**

Łączny nakład pracy studenta/tki (1ECTS = 25 godzin):

na studiach stacjonarnych	75 godzin			
na studiach niestacjonarnych	75 godzin			
na studiach stacjonarnych	**Formy aktywności studenta**	**Nakład pracy**	**Formy aktywności studenta**	**Nakład pracy**
	Udział w wykładach	12	Przygotowanie projektu zaliczeniowego	20
	Udział w ćwiczeniach	18		
	Zadania do realizacji w domu	25		
na studiach niestacjonarnych	**Formy aktywności studenta**	**Nakład pracy**	**Formy aktywności studenta**	**Nakład pracy**
	Udział w wykładach	6	Przygotowanie projektu zaliczeniowego	25
	Udział w ćwiczeniach	9		
	Zadania do realizacji w domu	35		

Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia	**Opracowanie/ aktualizacja:**