

KARTA PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	0212.3.EDUP2.E.MFM	
Nazwa przedmiotu w języku	polskim	<i>Magisterska pracownia artystyczna - formy multimedialne</i> <i>Master's degree art studio - multimedia forms</i>
	angielskim	

1. USYTUOWANIE PRZEDMIOTU W SYSTEMIE STUDIÓW

1.1. Kierunek studiów	Sztuki plastyczne
1.2. Forma studiów	Stacjonarne
1.3. Poziom studiów	Magisterskie
1.4. Profil studiów*	Ogólnoakademicki
1.5. Osoba przygotowująca kartę przedmiotu	dr Jakub Matys
1.6. Kontakt	jakub.matys@ujk.edu.pl

2. OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

2.1. Język wykładowy	polski
2.2. Wymagania wstępne*	brak

3. SZCZEGÓŁOWA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

3.1. Forma zajęć	ćwiczenia	
3.2. Miejsce realizacji zajęć	zajęcia tradycyjne w pomieszczeniu dydaktycznym UJK	
3.3. Forma zaliczenia zajęć	Zaliczenie z oceną (semestr 2,3,4)	
3.4. Metody dydaktyczne	Ćwiczenia przedmiotowe, Pokaz z instruktażem, Metoda projektów, Pokaz z objaśnieniem	
3.5. Wykaz literatury	podstawowa	Kluszczyński R. Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu. Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne. Warszawa 2010. Manovich L. Język nowych mediów. Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne. Warszawa 2006. Wójtowicz E. Net art. Wydawnictwo Rabid. Poznań 2008.
	uzupełniająca	Ostrowicki M. Media pomiędzy estetyką a sztuką / The media between an aesthetics and art. Wydawnictwo Naukowe Wydziału Malarstwa i Nowych Mediów Akademii Sztuki w Szczecinie. Szczecin 2019. Franciekiewicz-Olczak I. Sztuka interaktywna – społeczny kontekst odbioru: perspektywy Ervinga Goffmana a nowe media. Oficyna Naukowa. Warszawa 2016.

4. CELE, TREŚCI I EFEKTY UCZENIA SIĘ

4.1. Cele przedmiotu (z uwzględnieniem formy zajęć)
C1. Wiedza – zapoznanie studentów z aktualnymi strategiami twórczymi w obszarze sztuki multimedialnej oraz teoretycznymi podstawami pracy z obrazem, dźwiękiem, ruchem i przestrzenią. C2. Umiejętności – przygotowanie studentów do realizacji indywidualnych projektów multimedialnych o charakterze eksperymentalnym i koncepcyjnym; rozwijanie zdolności łączenia mediów w spójną całość. C3. Kompetencje społeczne – kształtowanie twórczej autonomii studentów oraz umiejętności analizowania i prezentowania własnych koncepcji w kontekście krytycznym i społecznym.
4.2. Treści programowe (z uwzględnieniem formy zajęć)
Eksperymentalne i koncepcyjne podejścia do sztuki multimedialnej. Tworzenie form interaktywnych, audiowizualnych i performatywnych z wykorzystaniem technologii cyfrowych. Integracja obrazu, dźwięku, ruchu i przestrzeni. Indywidualna praca twórcza wspierana konsultacjami oraz analizą artystyczną i techniczną.

4.3. Przedmiotowe efekty uczenia się

Efekt	Student, który zaliczył przedmiot	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
w zakresie WIEDZY:		
W01	ma pogłębioną wiedzę na temat tworzenia multimedialnych dzieł artystycznych, integrujących różne media, techniki cyfrowe i strategie interakcji; rozumie konteksty kulturowe, technologiczne i estetyczne sztuki multimedialnej.	EDUP2A_W01, EDUP2A_W02, EDUP2A_W03
w zakresie UMIEJĘTNOŚCI:		
U01	samodzielnie projektuje i realizuje złożone formy multimedialne, łącząc elementy audiowizualne,	EDUP2A_U01,

	performatywne i cyfrowe w spójną strukturę artystyczną; potrafi przewidzieć skutki estetyczne i komunikacyjne swoich decyzji twórczych.	EDUP2A_U02, EDUP2A_U04
U02	potrafi korzystać z zaawansowanych narzędzi cyfrowych i technologii interaktywnych do tworzenia autorskich projektów multimedialnych oraz samodzielnie rozwija swój warsztat poprzez eksperymenty i krytyczną analizę.	EDUP2A_U06, EDUP2A_U07, EDUP2A_U11
U03	Student skutecznie prezentuje i dokumentuje swoje projekty w przestrzeni fizycznej lub cyfrowej, samodzielnie organizując pokazy, wystawy lub działania performatywne.	EDUP2A_U10, EDUP2A_U11
w zakresie KOMPETENCJI SPOŁECZNYCH:		
K01	Student jest zdolny do samodzielnego rozwijania swojej praktyki artystycznej, potrafi krytycznie oceniać własną twórczość oraz brać udział w refleksji nad społecznymi i kulturowymi aspektami sztuki multimedialnej.	EDUP2A_K01, EDUP2A_K04, EDUP2A_K05

4.4. Sposoby weryfikacji osiągnięcia przedmiotowych efektów uczenia się

Efekty przedmiotowe (symbol)	Sposób weryfikacji (+/-)																				
	Egzamin ustny/pisemny*			Kolokwium*			Projekt*			Aktywność na zajęciach*			Praca własna*			Praca w grupie*			Inne (jakie?)* np. test - stosowany w e-learningu		
	Forma zajęć			Forma zajęć			Forma zajęć			Forma zajęć			Forma zajęć			Forma zajęć			Forma zajęć		
	W	C	...	W	C	...	W	C	...	W	C	...	W	C	...	W	C	...	W	C	...
W01								+			+			+							
U01								+			+			+							
U02								+			+			+							
U03								+			+			+							
K01								+			+			+							

*niepotrzebne usunąć

4.5. Kryteria oceny stopnia osiągnięcia efektów uczenia się

Forma zajęć	Ocena	Kryterium oceny
ćwiczenia (C)* (w tym e-learning)	3	Student podejmuje próbę realizacji pracy multimedialnej, jednak projekt jest niespójny koncepcyjnie lub technicznie. Integracja mediów (obraz, dźwięk, ruch, przestrzeń) jest fragmentaryczna. Potrzebuje stałego wsparcia w zakresie analizy artystycznej i technicznej. Ograniczona aktywność w konsultacjach i autorefleksji nad procesem twórczym.
	3,5	Student opracowuje indywidualny projekt multimedialny z podstawowym wykorzystaniem interaktywnych lub audiowizualnych środków wyrazu. Potrafi częściowo zintegrować różne media w ramach realizacji. Wymaga wsparcia przy analizie koncepcji i aspektów technicznych. Uczestniczy w konsultacjach, choć nie zawsze efektywnie wykorzystuje otrzymane wskazówki.
	4	Student tworzy spójną i świadomą koncepcję artystyczną, integrując obraz, dźwięk, przestrzeń i/lub ruch w jednej formie multimedialnej. Wykorzystuje technologie cyfrowe w sposób funkcjonalny i celowy. Potrafi samodzielnie analizować i doskonalić swój projekt podczas konsultacji i prezentacji.
	4,5	Student wykazuje dużą samodzielność i dojrzałość twórczą. Eksperymentuje z różnymi technologiami i środkami wyrazu, tworząc oryginalne formy interaktywne, audiowizualne lub performatywne. Trafnie analizuje własne wybory artystyczne i techniczne oraz twórczo reaguje na sugestie konsultacyjne. Projekt wyróżnia się koncepcyjną spójnością i precyzją wykonania.
	5	Student tworzy nowatorską i zaawansowaną formalnie realizację multimedialną. Wykazuje pełną samodzielność w kształtowaniu koncepcji, doborze narzędzi oraz integracji różnych mediów. Charakteryzuje się wysokim poziomem świadomości artystycznej i technologicznej. Aktywnie uczestniczy w konsultacjach, formułuje pogłębioną analizę własnego projektu i krytycznie odnosi się do procesu twórczego oraz jego efektów.

5. BILANS PUNKTÓW ECTS – NAKŁAD PRACY STUDENTA

Kategoria	Obciążenie studenta	
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne
LICZBA GODZIN REALIZOWANYCH PRZY BEZPOŚREDNIM UDZIALE NAUCZYCIELA /GODZINY KONTAKTOWE/	215	
Udział w wykładach*		
Udział w ćwiczeniach, konwersatoriach, laboratoriach*	215	
Udział w egzaminie/kolokwium zaliczeniowym*		
Inne (należy wskazać jakie? np. e-learning)*		
SAMODZIELNA PRACA STUDENTA /GODZINY NIEKONTAKTOWE/	210	
Przygotowanie do wykładu*		
Przygotowanie do ćwiczeń, konwersatorium, laboratorium*		

<i>Przygotowanie do egzaminu/kolokwium*</i>		
<i>Zebranie materiałów do projektu, kwerenda internetowa*</i>		
<i>Opracowanie prezentacji multimedialnej*</i>		
<i>Inne (jakie?)*</i>		
ŁĄCZNA LICZBA GODZIN	425	
PUNKTY ECTS za przedmiot	17	

**niepotrzebne usunąć*

Przyjmuję do realizacji (data i czytelne podpisy osób prowadzących przedmiot w danym roku akademickim)

.....