

Państwowa Wyższa Szkoła Zawodowa

KARTA PRZEDMIOTU

Dane ogólne:

Nazwa przedmiotu:	Multimedia
Okres ważności karty:	IA_EA_P_I_(2021-2024)
Forma kształcenia:	Studia licencjackie
Forma studiów:	stacjonarne
Profil studiów:	praktyczny
Kierunek studiów:	Edukacja artystyczna w zakresie sztuk plastycznych
Specjalność/Specjalizacja:	

Przedmiot realizowany:

Rok	Semestr	Rodzaj zajęć	Liczba godzin	Wartość % zajęć	Rygor zaliczenia	ECTS
2	3	prac art	60	100	zaliczenie z oceną	4
Razem			60			4

Jednostka prowadząca przedmiot:	Instytut Architektury
Koordynator:	Wiesława Ostrowska
Prowadzący zajęcia:	dr Wiesława Ostrowska
Moduł, grupa przedmiotów:	C. PRZEDMIOTY Z ZAKRESU GRAFIKI EDYTORSKIEJ
Status przedmiotu:	obowiązkowy
Język wykładowy:	semestr: 3 - polski
Przyporządkowanie zajęć/grup zajęć do dyscypliny naukowej/artystycznej	sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki (wiodąca)

Objaśnienia:

Rodzaj zajęć: obowiązkowe, do wyboru.

Forma prowadzenia zajęć: w - wykład, ćw - ćwiczenia audytoryjne, lek - lektorat, s - seminarium, lab - laboratoria, p - projekt, sk - samokształcenie, pz - praktyka zawodowa, war - warsztaty, k - konwersatorium, pw - praca własna, p.art. - pracownia artystyczna, zp - zajęcia praktyczne

Dane merytoryczne

Przedmioty wprowadzające i wymagania wstępne:
Przygotowanie praktyczne w pracowniach artystycznych z zakresu dyscyplin sztuk czystych. Świadoma umiejętność zapisu plastycznego w poszczególnych dyscyplinach artystycznych. Umiejętność zapisu idei, koncepcji plastycznej. Umiejętność twórczego i analitycznego podejścia do problemu plastycznego.
Cel przedmiotu
Nabycie umiejętności tworzenia idei plastycznej z wykorzystaniem więcej niż jednego medium (projekt oraz realizacja). Nabycie umiejętności właściwego doboru środków wyrazu do przekazu określonych treści, łączenia różnorodnych środków wyrazu w procesie kreacji artystycznej w oparciu o przyjęte założenia koncepcyjne.

Szczegółowe efekty uczenia się				
Lp.	Opis efektu uczenia się	Metoda realizacji efektów uczenia się	Metody sprawdzenia efektu uczenia się	Odniesienie do efektów dla modułu/specjalności/kierunku studiów
1	Zna i rozumie proces tworzenia komunikatu wizualnego z wykorzystaniem więcej niż jednego medium o określonych wyrazowych właściwościach.	M2 (Projekt artystyczny), M1 (Rozmowa dydaktyczna)	Korekta artystyczna	K_W01
2	Zna i rozumie podstawową terminologię z zakresu różnych mediów służącą opisowi i interpretacji dzieł sztuki.	M2 (Projekt artystyczny), M1 (Rozmowa dydaktyczna)	Korekta artystyczna	K_W08
3	Potrafi do przekazania określonych treści dobrać odpowiednie środki wyrazu właściwe dla określonych technik plastycznych.	M2 (Projekt artystyczny), M1 (Rozmowa dydaktyczna)	ocena projektu, Korekta artystyczna	K_U03, K_U01, K_U02
4	Potrafi dokonać szeregu prób warsztatowych pokazujących różnorodne warianty kreacji plastycznej.	M2 (Projekt artystyczny), M1 (Rozmowa dydaktyczna)	ocena projektu, Korekta artystyczna	K_U06
5	Potrafi świadomie posługiwać się narzędziami warsztatu plastycznego (rysunkowego, malarskiego, graficznego, rzeźbiarskiego, fotograficznego, medialnego) i projektowego w celu osiągnięcia zamierzonego efektu.	M2 (Projekt artystyczny), M3 (Prezentacja ustna), M1 (Rozmowa dydaktyczna)	ocena projektu, Korekta artystyczna	K_U02
6	Potrafi ustnie skomentować własną pracę wskazując na jej silne i słabe elementy.	M3 (Prezentacja ustna), M1 (Rozmowa dydaktyczna)	Ocena wypowiedzi	K_K04
Metody realizacji efektów uczenia się (opis szczegółowy)				
Projekt artystyczny (M2 - Student realizuje autorską pracę / projekt artystyczny zgodnie z przyjętymi założeniami ćwiczenia. Student realizuje projekty wstępne, weryfikuje je, eksperymentuje, aż do osiągnięcia efektu finalnego. Student przygotowuje również prezentację zrealizowanego projektu artystycznego. Każdy student "prowadzony" jest indywidualnie.), Prezentacja ustna (M3 - Przygotowanie autorskiego komentarza do wykonanej pracy), Rozmowa dydaktyczna (M1 - Rozmowa dydaktyczna daje studentowi możliwość weryfikacji własnych zamierzeń twórczych i projektowych. Prowadzący poprzez korektę wskazuje studentowi możliwości różnych konwencji twórczych i projektowych oraz możliwości eksperymentowania. Prowadzący realizuje indywidualne korekty artystyczne, dające studentowi możliwość podejmowania właściwych decyzji zarówno projektowych, jak i artystycznych. Każdy etap pracy studenta podlega szczegółowej korekcie. Prowadzący w korekcie wskazuje konieczność wprowadzenia zmian w celu wyeliminowania błędów zarówno koncepcyjnych, jak i błędów formalnych. Dzięki korekcie student może dokonać szeregu poprawek i uzupełnień w celu opracowania projektu na zadawalającym poziomie. Prowadzący w trakcie korekt artystycznych weryfikuje umiejętność samooceny studenta, a tym samym jego świadomość plastyczną.)				
Kryteria oceny i weryfikacji efektów uczenia się				
wiedza: Korekta artystyczna (Korekta artystyczna daje studentowi możliwość weryfikacji własnych zamierzeń twórczych i projektowych. Prowadzący poprzez korektę wskazuje studentowi możliwości różnych konwencji twórczych i projektowych oraz możliwości eksperymentowania. Prowadzący realizuje indywidualne korekty artystyczne, dające studentowi możliwość podejmowania właściwych decyzji zarówno projektowych, jak i artystycznych. Każdy etap pracy studenta podlega szczegółowej korekcie. Prowadzący w korekcie wskazuje konieczność wprowadzenia zmian w celu wyeliminowania błędów zarówno koncepcyjnych, jak i błędów formalnych. Dzięki korekcie student może dokonać szeregu poprawek i uzupełnień w celu opracowania projektu na zadawalającym poziomie. Prowadzący w trakcie korekt artystycznych weryfikuje umiejętność samooceny studenta, a tym samym jego świadomość plastyczną.) umiejętności: Korekta artystyczna (Korekta artystyczna daje studentowi możliwość weryfikacji własnych zamierzeń twórczych i projektowych. Prowadzący poprzez korektę wskazuje studentowi możliwości różnych konwencji twórczych i projektowych oraz możliwości eksperymentowania. Prowadzący realizuje indywidualne korekty artystyczne, dające studentowi możliwość podejmowania właściwych decyzji zarówno projektowych, jak i artystycznych. Każdy etap pracy studenta podlega szczegółowej korekcie. Prowadzący w korekcie wskazuje konieczność wprowadzenia zmian w celu wyeliminowania błędów zarówno koncepcyjnych, jak i błędów formalnych. Dzięki korekcie student może dokonać szeregu poprawek i uzupełnień w celu opracowania projektu na zadawalającym poziomie. Prowadzący w trakcie korekt artystycznych weryfikuje umiejętność samooceny studenta, a tym samym jego świadomość plastyczną.) ocena projektu (Student realizuje autorski projekt na zadany temat. Weryfikacja polega na ocenie adekwatności formy do deklarowanych treści, umiejętności zastosowaniu odpowiedniej formy plastycznej oraz odpowiednich środków wyrazu.) kompetencje społeczne: Ocena wypowiedzi				
Warunki zaliczenia				
Aktywna praca na zajęciach. Realizacja projektu/dzieła artystycznego zgodnie z przyjętymi założeniami. Każdy student realizuje cykl prac na określony temat. Opracowanie prezentacji zrealizowanego projektu. Autorski komentarz studenta do pracy zaliczeniowej. W ocenie stosuje się system ocen cząstkowych. Ocena końcowa jest średnią arytmetyczną ocen cząstkowych.				
Treści Kształcenia				
				Liczba godzin
Semestr: 3				

Forma zajęć: pracownia artystyczna	
Sztuka multimedialna. Definicja pojęcia, rys historyczny, różnorodność rozumienia pojęcia multimedia. Analiza przykładów dzieł zrealizowanych z wykorzystaniem różnorodnych mediów.	4
Autorska koncepcja Opracowanie autorskiej koncepcji multimedialnego dzieła - pt. „Narracja multimedialna” inspirowanego (do wyboru): książką artystyczną, instalacją, video-artem, teatrem...itd. Studenci indywidualnie określają obszar swojego artystycznego działania i artystycznych poszukiwań twórczych.	12
Szczegółowy plan realizacji pracy artystycznej.	4
Realizacja koncepcji artystycznej w oparciu o szczegółowy plan z możliwością poszukiwań, eksperymentów i wprowadzenia dodatkowych, niezbędnych jakości plastycznych. Przygotowanie prezentacji pracy wraz z jej opisem. Autorski komentarz wprowadzający do odbioru prezentowanego dzieła.	40
Literatura	
Podstawowa	
/ pod red. Agnieszki Dytman-Stasieńko, Jana Stasieński, Język@multimedia, Wydawnictwo Naukowe Dolnośląskiej Szkoły Wyższej Edukacji TWP, Wrocław 2005 - Publikacja wydana przez wydawnictwo naukowe zawiera artykuły z obszaru szeroko rozumianych multimediów. Zawiera następujące artykuły: Bazy danych - nowy gatunek pisarstwa? / Zbigniew Bauer ;Opowieści o raju: język nowych mediów, podróże i turyści (o perswazji w mediach) / Anna Maj ;Słowo w kulturze multimediów / Tomasz Piekot	
Lev Manovich, Język nowych mediów, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006 - "Język nowych mediów" to tłumaczenie głośnej i klasycznej już książki Lva Manovicha The Language of New Media, uważanej za jedno z najważniejszych dzieł teoretycznych o nowych mediach. Autor jest profesorem na Wydziale Sztuk Wizualnych Uniwersytetu Kalifornijskiego w San Diego, gdzie wykłada sztukę i teorię mediów. Książka opisuje "pewien szczególny fragment współczesnej kultury napędzany przez hybrydyczną estetykę, fragment, w którym logika pracującego w sieci komputera przecina się z logiką wielu ustanowionych wcześniej kulturowych form".	
red. Violetta Sajkiewicz, Obrazy i obrazowanie w dobie mediów elektronicznych , ASP Katowice, Muzeum Śląskie, Katowice 2010 - Publikacja obejmuje treści z zakresu teorii sztuki w kontekście multimediów i roli nowych mediów we współczesnej sztuce. Stanowi zbiór artykułów, na który złożyły się teksty zaprezentowane na zorganizowanej w listopadzie 2008 roku w Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach konferencji Obrazy i obrazowanie w dobie mediów elektronicznych. Niniejsza publikacja wpisuje się w dyskusję skupioną wokół szeroko rozumianej problematyki obrazu i obrazowania. Autorzy artykułów przedstawiają postmedialność współczesnej sztuki i obserwowane w ostatnich latach ponowne zainteresowanie malarstwem, wynikające z rozwoju cyfrowych technik reprodukcji, przetwarzania i kreowania obrazów. W interpretacji tych zjawisk tradycyjne narzędzia analizy często okazują się niewystarczające, stąd konieczność ponownego przemyślenia z perspektywy teorii sztuki, estetyki, medioznawstwa i kulturoznawstwa natury obrazu, jego relacji z wyobrażeniem, słowem, narracją i czasem, a także zbadania zależności między obrazami analogowymi i cyfrowymi oraz rewizji pojęcia medium - czego próbę podjęto w tejże publikacji.	
Uzupełniająca	
praca zbiorowa, Multimedia Tom 1 Estetyka - Dźwięk , Chopin University Press, Warszawa 2017 - Multimedia to zbiór 26 tekstów, ujętych w dwa tomy: Estetyka — Dźwięk » i « Obraz — Interakcje, stanowiących materiały dydaktyczne innowacyjnego programu kształcenia w zakresie multimediów, który został wdrożony w Uniwersytecie Muzycznym Fryderyka Chopina (UMFC) i Akademii Sztuk Pięknych (ASP) w Warszawie w latach 2010-2013. Nosił on nazwę Międzyuczelniana Specjalność Multimedialna (MSM) i był współfinansowany przez Europejski Fundusz Społeczny w ramach Programu Operacyjnego Kapitał Ludzki (POKL.04.01.01.172/09). Zaowocował interdyscyplinarnym programem kształcenia, łączącym zagadnienia estetyki i artystycznego rzemiosła z technologią mediów cyfrowych. Zawarte w niniejszej monografii teksty, przygotowane przez współtwórców tego programu, są przeznaczone nie tylko dla studentów, ale dla wszystkich twórców, którzy stoją na początku drogi eksperymentowania z multimediami. Autorami większości zamieszczonych w monografii prac są osoby, które dokonując refleksji nad własnym warsztatem twórczym, pozostają emocjonalnie związane z dziedzinami, o których piszą.	
praca zbiorowa, Multimedia Tom 2 Obraz - Interakcje, Chopin University Press, Warszawa 2017 - Multimedia to zbiór 26 tekstów, ujętych w dwa tomy: Estetyka — Dźwięk » i « Obraz — Interakcje, stanowiących materiały dydaktyczne innowacyjnego programu kształcenia w zakresie multimediów, który został wdrożony w Uniwersytecie Muzycznym Fryderyka Chopina (UMFC) i Akademii Sztuk Pięknych (ASP) w Warszawie w latach 2010-2013. Nosił on nazwę Międzyuczelniana Specjalność Multimedialna (MSM) i był współfinansowany przez Europejski Fundusz Społeczny w ramach Programu Operacyjnego Kapitał Ludzki (POKL.04.01.01.172/09). Zaowocował interdyscyplinarnym programem kształcenia, łączącym zagadnienia estetyki i artystycznego rzemiosła z technologią mediów cyfrowych. Zawarte w niniejszej monografii teksty, przygotowane przez współtwórców tego programu, są przeznaczone nie tylko dla studentów, ale dla wszystkich twórców, którzy stoją na początku drogi eksperymentowania z multimediami. Autorami większości zamieszczonych w monografii prac są osoby, które dokonując refleksji nad własnym warsztatem twórczym, pozostają emocjonalnie związane z dziedzinami, o których piszą.	
Ryszard Kluszczyński, Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu., Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 1998 - Książka przynosi najpoważniejszą ze wszystkich dotąd napisanych, najbardziej kompleksową analizą fenomenu sztuki interaktywnej. Autor podejmuje w niej próbę odpowiedzi na podstawowe pytania: Kiedy mamy do czynienia ze sztuką interaktywną? Jakie kształty ona przyjmuje? Jak powinniśmy ją badać? Pokazuje jej źródła i konteksty. Analizuje różne koncepcje interaktywności i sztuki interaktywnej, poddaje dyskusji modele proponowane dla jej interpretacji. Przedstawia również własną koncepcję sztuki interaktywnej oraz prezentuje jej strategię. Refleksji historycznej i teoretycznej towarzyszą liczne analizy dzieł sztuki interaktywnej.	

Wiesław Karolak, Książka artystyczna w arteterapii., Difin, Warszawa 2016 - Książka stanowi próbę podzielenia się z czytelnikiem wieloletnim doświadczeniem w dziedzinie sztuki, edukacji twórczej i artystycznej i arteterapii. Zawiera autorskie zestawy ćwiczeń wraz z dokumentacją z ich realizacji. Ćwiczenia przeznaczone są dla dzieci, młodzieży i osób dorosłych. Uzupełnione są fotografiami, co pozwala na dokładne ich zrozumienie i odczucie atmosfery działania oraz przybliżenie powstałych rezultatów.

Jest to oferta dla nauczycieli, metodyków, arteterapeutów, ale również dla studentów wielu specjalności pedagogicznych, edukacji artystycznej i arteterapii. Z książki tej, jak z przewodnika, korzystać będą mogli wszyscy, którzy prowadząc grupy, poszukują prostych i atrakcyjnych metod pracy, dających uczestnikom radość tworzenia i efektywność działań twórczych.

Sposób określenia liczby punktów ECTS		
Nakład pracy studenta potrzebny do osiągnięcia efektów uczenia się	Obciążenia studenta [w godz.]	
Zajęcia dydaktyczne	60	
Samokształcenie	0	
Praca własna studenta	40	
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	100	
Liczba punktów ECTS		
Łączna liczba punktów ECTS przypisana do przedmiotu	4	
Bezpośredni kontakt z nauczycielem	L. godzin	ECTS
	60	2,4

1 godz = 45 minut; 1 punkt ECTS = 25-30 godzin

W sekcji 'Liczba punktów ECTS' suma punktów ECTS zajęć wymagających bezpośredniego udziału nauczyciela akademickiego.