

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

<b>7. Informacje podstawowe o module</b>	
Nazwa modułu	SZTUKA MEDIÓW I VIDEOART CZ.1
Kod modułu	W6-GR-SM-SMV.1
Liczba punktów ECTS	4
Język wykładowy	polski
Cel i opis treści kształcenia	Moduł obejmuje zdobycie wiedzy i umiejętności w zakresie twórczego wykorzystania mediów i eksperymentowania z mediami. W tym zrozumienie i świadome wykorzystanie narzędzi do rejestrowania i przetwarzania obrazu i dźwięku. Praca studentów obejmuje realizację m.in. wideo- artu, filmów linearnych z montażem wielościeżkowym, łączenie obrazu z dźwiękiem (w tym m.in. korzystanie z materiałów z różnych źródeł, tzw. found-footage oraz różnych konwencji: wywiad, relacja, reportaż), wideo instalacje, performance dokamerowy, performance z wykorzystaniem mediów, różnego rodzaju animacje, względnie obiekty interaktywne. Zajęcia pozwalają podejmować różne zagadnienia twórcze, z wykorzystaniem wzorców obecnych w sztuce współczesnej i sztuce mediów. Istnieje możliwość wykorzystania przez studentów własnych koncepcji artystycznych. Praca obejmuje konstruowanie koncepcji, idei i projektu pracy indywidualnej, względnie zbiorowej.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)	nie dotyczy

<b>8. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
W6-GR-SM-SMV. 1_1	Posiada poszerzoną wiedzę o teoretycznych i praktycznych zagadnieniach związanych z multimediami i sztuką video jako nowoczesnymi mediami pracy artysty grafika. Dzięki interdyscyplinarnym i interaktywnym środkom wyrazu student formułuje i rozwiązuje złożone zagadnienia twórcze.	GRMA_W01 GRMA_W03	2 2
W6-GR-SM-SMV. 1_2	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej w zakresie multimedii i sztuki video pozwalające na formułowanie oryginalnej wypowiedzi artystycznej	GRMA_W08	2
W6-GR-SM-SMV. 1_3	Posiada rozwiniętą osobowość artystyczną, co znajduje wyraz w realizacjach samodzielnych w ramach multimedii i sztuki video. Umie podejmować samodzielnie decyzje odnośnie projektowania i realizacji dzieł interaktywnych i multimedialnych.	GRMA_U01 GRMA_U03 GRMA_U05	1 1 1
W6-GR-SM-SMV. 1_4	W twórczy i kreatywny sposób posługuje się nowoczesnymi odkryciami warsztatu grafika, potrafiąc w sposób umiętny i świadomy scalać w swojej twórczości możliwości jakie dają współczesne techniki obrazowania graficznego, kreacji cyfrowej i video, łączenia obrazu i dźwięku. Posiada szeroki zakres umiejętności, które samodzielnie rozwija w celu realizacji własnych koncepcji artystycznych. Do ich realizacji w efektywny sposób wykorzystuje intuicję, wyobraźnię, indywidualny potencjał twórczy oraz zdobytą wiedzę i doświadczenie w rozwiązywaniu problemów twórczych.	GRMA_K04 GRMA_U10 GRMA_U11	2 2 2

W6-GR-SM-SMV. 1_5	Posiada umiejętność krytycznej oceny własnych działań twórczych i artystycznych w zakresie nowych mediów w grafice oraz umie poddać takiej ocenie cudze realizacje.	GRMA_K05	2
-------------------	---	----------	---

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-GR-SM-SMV.1_fs_1	ćwiczenia	45	zaliczenie	W6-GR-SM-SMV. 1_1, W6-GR-SM-SMV. 1_2, W6-GR-SM-SMV. 1_3, W6-GR-SM-SMV. 1_4, W6-GR-SM-SMV. 1_5	e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>	Tak
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.