

1.	Nazwa kierunku	kultury mediów
2.	Cykl rozpoczęcia	2016/2017 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
4.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Net art

Kod modułu: 02-MO2S-14-26-bF

1. Liczba punktów ECTS: 5

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
26-bF_K01	rozumie potrzebę pogłębiania swej wiedzy i umiejętności odnośnie obecności sztuki w cyberprzestrzeni, inspirowanie edukacyjne działania innych i animuje życie kulturalne w szczególności z wykorzystaniem nowych mediów	02-MO2SN-14_K01	5
26-bF_K03	potrafi odpowiednio określić priorytety służące realizacji określonego przez siebie lub innych zadania	02-MO2SN-14_K03	5
26-bF_U04	potrafi integrować wiedzę z zakresu różnych dyscyplin właściwych obszarom: komunikacja medialna, kultury wizualne, estetyka wizualności, publicystyka nowomediowa, widowiska kulturowe, memetyka i wykorzystywać zdobyte umiejętności do badań nad nowymi mediami	02-MO2SN-14_U04	5
26-bF_U05	potrafi przeprowadzić pogłębioną analizę i interpretację zjawisk i wytworów z zakresu nowych mediów, działań performatywnych, i funkcjonujących w Internecie sztuk wizualnych (sztuka konceptualna, Fluxus czy mail art.); w sposób świadomy stosuje metody odnoszące się do nowych mediów	02-MO2SN-14_U05	5
26-bF_U07	korzystając ze zdobytej wiedzy naukowej oraz wypracowanych umiejętności obcowania z wytworami kultury zmediatyzowanej, umie formułować krytyczne opinie i prezentować je w różnych formach i za pośrednictwem nowych mediów	02-MO2SN-14_U07	5
26-bF_U08	potrafi porozumiewać się z wykorzystaniem różnych kanałów i technik komunikacyjnych z twórcami kultury multimedialnej oraz ze specjalistami w zakresie dziedzin kulturoznawstwa i pokrewnych dyscyplin naukowych w języku polskim i językach obcych; potrafi popularyzować wiedzę z zakresu mediów	02-MO2SN-14_U08	5
26-bF_U11	potrafi prawidłowo interpretować i wyjaśniać występujące w mediach zjawiska komunikacyjno kulturowe (sztuka form, browser art, ASCII art, projekty generatywne, software art) oraz relatywizować je do specyfiki medium; potrafi zastosować metody wypracowane na gruncie nauk społecznych i humanistycznych	02-MO2SN-14_U11	5
26-bF_W03	ma uporządkowaną pogłębioną wiedzę obejmującą terminologię, teorie i metodologię z zakresu medioznawstwa ze szczególnym uwzględnieniem dyscyplin wiedzy z takich obszarów jak: kultura wizualna, filmoznawstwo, sztuka w sieci i sztuka sieci, potrafi równoważnie pracować w oparciu o wąską i szeroką definicję zarówno kultury, jak i mediów	02-MO2SN-14_W03	5

26-bF_W05	ma pogłębioną wiedzę o multi/trans/interdyscyplinarności medioznawstwa i o jego powiązaniach z innymi dyscyplinami humanistycznymi, pozwalającymi na integrowanie różnych pól badawczych	02-MO2SN-14_W05	5
26-bF_W07	zna i rozumie zaawansowane metody analizy, interpretacji, problematyzowania i wartościowania różnych wytworów komunikacji kulturowej zapośredniczonej medialnie właściwe dla wybranych tradycji, teorii lub szkół badawczych w zakresie medioznawstwa	02-MO2SN-14_W07	5

3. Opis modułu	
Opis	<p>moduł Net art obejmuje podstawowe zagadnienia i problemy związane z różnymi aspektami obecności sztuki w Internecie, który można w tym przypadku traktować zarówno jako nowe medium artystyczne, jak i nowe środowisko wystawiennicze. Można zatem mówić o podstawowej dystynkcji na sztukę w sieci i sztukę sieci, czyli net art (web art). Sztuka w sieci prowokuje do zarysowania historycznego kontekstu związanego z kwestiami immaterializacji i wirtualizacji obiektów/artefaktów sztuki nowych mediów cyfrowych. Uczestnik kursu powinien otrzymać podstawowe wiadomości na temat historycznego rozwoju Internetu jako medium z jego podstawowymi cechami (hipertekstualność, wirtualność, interaktywność, hakywizm) oraz specyficznych artystycznych antycypacji tego zjawiska, takich jak sztuka konceptualna, Fluxus czy mail art, Na zajęciach powinny zostać zaprezentowane podstawowe nurty net artu, takie jak chociażby sztuka form, browser art, ASCII art, projekty generatywne, software art oraz kluczowi dla net artu artyści: Antonio Muntadas, Douglas Davis, Vuc Cosic, Jodi.org. Alexei Shulgin, Olia Lialina, Mark Napier, Heath Bunting. Pomimo krótkiej historii należałoby zapoznać studentów z kolejnymi etapami rozwoju sztuki sieci: od net artu przez net art po szeroko rozumianą sztukę Internetu. Ale obok sztuki sieci uwagę należałoby także zwrócić na różne formy obecności tradycyjnej sztuki w cyberprzestrzeni (po uprzednim zdigitalizowaniu) oraz problematyce wirtualnych (resp. cyfrowych) muzeów bez ścian w epoce cyfrowej. Problematyka mediów niestałych i zmiennych, kwestie cybermuzeologii to kolejny obszar, który należy włączyć do zajęć Sztuka w sieci.</p>
Wymagania wstępne	Brak.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
02-MO2SN-14-w_d	dyskusja/debata sprawdzająca	sprawdzenie umiejętności i kompetencji	26-bF_K01, 26-bF_U04, 26-bF_U07, 26-bF_U08, 26-bF_U11
02-MO2SN-14-w_p	prezentacja (ustna lub pisemna)	sprawdzenie wiedzy, umiejętności i kompetencji	26-bF_K03, 26-bF_U05, 26-bF_U07, 26-bF_U08, 26-bF_U11, 26-bF_W03, 26-bF_W05, 26-bF_W07

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
02-MO2S-14-f_I	laboratorium	praca z tekstem teoretycznym, praca analityczno-interpretacyjna nad obejrzanym materiałem audiowizualnym, dyskusja dydaktyczna	30	studiowanie tekstów naukowych obejmujących zagadnienia i problemy związane z różnymi aspektami obecności sztuki w Internecie; przygotowanie przykładów egzemplifikujących kolejne etapy	105	02-MO2SN-14 -w_d, 02-MO2SN-14 -w_p

				rozwoju sztuki sieci, przygotowanie prezentacji		
--	--	--	--	---	--	--