



Nazwa przedmiotu	Media Interaktywne
Jednostka prowadząca	Wydział Grafiki I Sztuki Mediów/ Katedra Sztuki Mediów
Jednostka dla której przedmiot jest przygotowany	-
Rodzaj przedmiotu	Grupa treści kierunkowych, przedmiot obowiązkowy dla kierunku Sztuka Mediów
Rok studiów/semestr; forma studiów	Rok I, semestr I Studia magisterskie, stacjonarne
Liczba punktów ECTS	4 pkt ECTS/semestr co odpowiada: 60 (4 godziny x 15) – godziny kontaktowe 45 – czas na wykonywanie zadań i przygotowywanie się do zajęć 15 – przygotowanie się do przeglądu
Prowadzący	Adiunkt I st., dr Maja Wolińska, dr Marcin Rupociński
Cel zajęć	Zajęcia w ramach przedmiotu Media Interaktywne są elementem kształcenia na kierunku Sztuka Mediów. Celem przedmiotu jest poszerzenie i praktyczne użycie wiedzy i umiejętności z zakresu mediów interaktywnych. Zajęcia kładą nacisk na teorię i praktykę. Część teoretyczna poświęcona jest pogłębieniu wiedzy dotyczącej zjawiska interaktywności w sztuce i obejmuje zagadnienia historii mediów interaktywnych, współczesnego użycia interakcji w kontekście czasu, przestrzeni i obecności. Część praktyczna poświęcona jest realizacji projektu w wybranym przez studenta środowisku, nacisk kładziony jest zarówno na aspekt technologiczny jak i konceptualny.
Wymagania wstępne	Ukończenie studiów pierwszego stopnia gwarantujących wiedzę i umiejętności z zakresu mediów interaktywnych, umiejętność posługiwania się dowolnym językiem programowania, umiejętność pracy z materiałem audio i wideo, rozpoznanie obszaru interaktywności w sztuce i w ogólnie rozumianej kulturze.
Efekty kształcenia w zakresie:	
– wiedzy	Student pogłębia wiedzę oraz umiejętności warsztatowe z obszaru mediów interaktywnych. Zna historię mediów interaktywnych, ich wpływ na sztukę współczesną. Ma teoretyczną wiedzę dotyczącą metod i narzędzi interakcji, zjawisk we współczesnej kulturze, ważnych nazwisk, zdarzeń i artefaktów. Rozumie koncepcję medium będącego przekazem. Jest zdolny do samodzielnego poprowadzenia projektu.
– umiejętności	Student pogłębia umiejętności w zakresie programowania, kreacji i projektowania interfejsów, edycji obrazu i dźwięku oraz przygotowania do tworzenia własnej wypowiedzi artystycznej będącej przekazem świadomie wykorzystującym media.
– kompetencji personalnych i społecznych	Student potrafi wykorzystać i pogłębiać swoje kompetencje w zakresie krytycznej oceny specyfiki mediów interaktywnych we współczesnej kulturze i sztuce. Potrafi zaprojektować i zarządzać pracą nad wybranym przez siebie zadaniem.
Treść zajęć	Teoria: interaktywność i nieliniowość – rozpoznanie pojęcia: historia i teraźniejszość, przegląd obszaru działań artystycznych w mediach interaktywnych: sieć, software art, gry, modyfikacje, przestrzenie interaktywne, kultura interfejsu, kultura komunikacji, culture jamming. Dyskusje, krytyczne podejście. Praktyka: realizacja autorskiego projektu traktującego skonsultowaną wcześniej tematykę: rozpoznanie nowych interfejsów, podejście krytyczne do diskutowanych zjawisk, kreacja i autorska wypowiedź.
Forma i wymiar zajęć	60 godzin/sem. Wykłady, projekty indywidualne lub zespołowe, publiczna prezentacja i analiza projektu, praca w laboratoriach i w terenie, konsultacje i korekty. Kontakt indywidualny, dyskusja w grupie.
Metody i kryteria oceny	50% wykonanie zadań / aktywność na zajęciach / przeglądy robocze / realizacja projektu 50% otwarty przegląd prac – prezentacja projektu
Sposób zaliczenia	zaliczenie ze stopniem
Literatura	<i>Sztuka Interaktywna, Od dzieła – instrumentu do interaktywnego spektaklu</i> , Ryszard W. Kluszczyński. Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2010, <i>Internet, czas się bać</i> , Wojciech Orliński, Agora SA, 2014, <i>Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej</i> - Mirosław Filiciak, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne. Warszawa 2006, <i>Re: internet - społeczne aspekty medium. Polskie konteksty i interpretacje - praca zbiorowa</i> , Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne. Warszawa 2006, <i>Zrozumieć media. Przedłużenia człowieka</i> , Marshall McLuhan Wydawnictwa Naukowo-Techniczne, Warszawa 2004, <i>Język nowych mediów</i> , Lev Manovich, Warszawa: WAIp, 2006, <i>Gamescenes - Art in the Age of Videogames</i> . Matteo Bittanti & Domenico Quaranta, Johan & Levi Editore, October 2006, Serwisy internetowe festiwali i zdarzeń np. Ars Electronica, Transmediale
Uwagi	Dostęp do laboratorium audio/video/komputerowego oraz sprzętu do rejestracji. Możliwość użycia alternatywnych technologii interaktywnych wybranych przez studenta.
Język wykładowy	Język wykładowy: polski, możliwość komunikowania się w języku: polski, angielski



AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH
IM. EUGENIUSZA GEPPERTA
WE WROCŁAWIU