



Nazwa przedmiotu	Działania intermedialne
Jednostka prowadząca	Wydział Grafiki i Sztuki Mediów / Katedra Sztuki Mediów
Jednostka dla której przedmiot jest przygotowany	Wydział Grafiki i Sztuki Mediów
Rodzaj przedmiotu	Grupa treści kierunkowych, przedmiot uzupełniający, obowiązkowy dla kierunku Sztuka Mediów, specjalność Fotografia
Rok studiów/semestr; forma studiów	rok III / sem 6, studia licencjackie / stacjonarne
Liczba punktów ECTS	8 pkt ECTS
Prowadzący	Ireneusz Olszewski profesor nadzw., dr Agnieszka Jarzab
Cel zajęć	Celem przedmiotu jest przygotowanie samodzielnego projektu będącego elementem pracy dyplomowej wykorzystującym rozpoznane mechanizmy intermedialne w sztuce.
Wymagania wstępne	Znajomość języka i technik animacji, montaż, rodzaje montażu – montaż cyfrowy zaawansowany, prezentacja multimedialna, interakcja.
Efekty kształcenia w zakresie:	
– wiedzy	Student uzyskuje zaawansowaną wiedzę z obszaru Sztuki Mediów w zakresie: Działań intermedialnych, integrowania różnych obszarów percepcji i kreacji medialnej, działań odnoszących się do fenomenów należących do szeroko rozumianego zróżnicowania pola sztuki współczesnej.
– umiejętności	Student uzyskuje pogłębione umiejętności z obszaru Sztuki Mediów w zakresie analogowych i cyfrowych technik rejestracji, edycji i emisji obrazu i dźwięku, oraz przygotowanie do kreowania w pełni świadomego przekazu medialnego w postaci własnej oryginalnej wypowiedzi artystycznej lub użytkowej w formie filmu, video, animacji filmowej, obiektu artystycznego, instalacji, performance, działań interaktywnych
– kompetencji personalnych i społecznych	Student uzyskuje kompetencje w obszarze Sztuki Mediów w zakresie rozumienia specyfiki działań intermedialnych, umiejętności pracy zespołowej oraz budowania relacji z różnymi podmiotami twórczymi.
Treść zajęć	Treścią przedmiotu jest: 1. Pogłębianie wiedzy w obszarze działań intermedialnych na polu Sztuki Mediów. 2. Opracowanie tematów realizacyjnych. 3. Formy scenariuszowe - struktura, warianty, motywy, idee. 4. Prezentacje, analizy, konstrukcje zagadnień pokrewnych, analiza faktów kulturowych. 5. definiowanie celów – artystycznych, społecznych, informacyjnych i komercyjnych, 6. Realizacje, oceny, omówienie poszczególnych etapów realizacji projektu, konsultacje. 7.organizowanie własnego środowiska pracy oraz form i narzędzi medialnych. 8. Analiza swobodnej kreacji artystycznej. 10. realizacja tematu dyplomowego.
Forma i wymiar zajęć	Indywidualne analizy projektów. Korekty i konsultacje. Pokazy i dyskusje, działania warsztatowe. Realizacje zadań studyjnych i autorskich . Praca własna – realizacja tematu dyplomowego. Indywidualne analizy projektów. Wymiar zajęć: 120 godz. / sem.
Metody i kryteria oceny	Oceniana jest:oryginalność, kreatywność, zaangażowanie realizacyjne, umiejętności w zakresie analizy i syntetyzowania. Tryb oceniania: Prezentacja zaawansowanego tematu dyplomowego, w ramach semestralnego przeglądu egzaminacyjnego dopuszczającego do dyplomu. Procentowy udział w ocenie końcowej 40% wykonanie zadania, aktywność na zajęciach, realizacja projektu, przeglądy robocze 60% otwarty przegląd prac Ocena pracy dyplomowej
Sposób zaliczenia	zaliczenie ze stopniem
Literatura	Znajomość i orientacja w literaturze opisowej z zakresu filmu, video i technik graficznych oraz multimedialnych aplikacji komputerowych. Znajomość i orientacja w literaturze i ikonografii z zakresu teorii i estetyki nowych mediów. Polecane: Manovich Lev., Język nowych mediów, Warszawa 2006. C h y ł a W., Szkice o kulturze audiowizualnej. (W stulecie ekranu w kulturze), Poznań 1998. E c o U., Nieobecna struktura, przeł. A. Weinsberg, P. Bravo, Warszawa 1996. G ó ł d ż A., Obrazy i rzeczy. Film między mediami, Kraków 2003. H i g g i n s D., Nowoczesność od czasu postmodernizmu oraz inne eseje, przekł. Zbiorowy, Gdańsk 2000. M c. Luchan M., Zrozumieć media. Przedłużenia człowieka, Warszawa 2004.



AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH
IM. EUGENIUSZA GEPPERTA
WE WROCŁAWIU

Uwagi	Urządzenia do zapisu i odtwarzania obrazu i dźwięku, analogowe i cyfrowe zestawy montażowe, studio realizacji video i filmu animowanego. Student ma do dyspozycji warsztat komputerowy z oprogramowaniem Adobe Master Collection.
Język wykładowy	polski