



|   |   |
|---|---|
| <b>Nazwa przedmiotu</b>                                 | Media Interaktywne  |
| <b>Jednostka prowadząca</b>                             | Wydział Grafiki i Sztuki Mediów/ Katedra Sztuki Mediów  |
| <b>Jednostka dla której przedmiot jest przygotowany</b> |   |
| <b>Rodzaj przedmiotu</b>                                | Grupa treści kierunkowych, przedmiot obowiązkowy dla kierunku Sztuka Mediów specjalność Fotografia  |
| <b>Rok studiów/semestr; forma studiów</b>               | Rok I, semestr I<br>Studia magisterskie, stacjonarne  |
| <b>Liczba punktów ECTS</b>                              | 4 pkt ECTS/semestr co odpowiada:<br>60 (4 godziny x 15) – godziny kontaktowe<br>45 – czas na wykonywanie zadań i przygotowywanie się do zajęć<br>15 – przygotowanie się do przeglądu  |
| <b>Prowadzący</b>                                       | Adiunkt I st., dr Maja Wolińska, dr Marcin Rupociński   |
| <b>Cel zajęć</b>  | 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.  |
| <b>Wymagania wstępne</b>                                | 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.   |
| <b>Efekty kształcenia w zakresie:</b>                   |   |
| <b>– wiedzy</b>   | 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.   |
| <b>– umiejętności</b>                                   | 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.   |
| <b>– kompetencji personalnych i społecznych</b>         | 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.  |
| <b>Treść zajęć</b>                                      | Teoria: interaktywność i nieliniowość – rozpoznanie pojęcia: historia i terażniejszość, przegląd obszaru działań artystycznych w mediach interaktywnych: sieć, software art, gry, modyfikacje, przestrzenie interaktywne, kultura interfejsu, kultura komunikacji, culture jamming. Dyskusje, krytyczne podejście.<br>Praktyka: realizacja autorskiego projektu traktującego skonsultowaną wcześniej tematykę: rozpoznanie nowych interfejsów, podejście krytyczne do dyskutowanych zjawisk, kreacja i autorska wypowiedź.  |
| <b>Forma i wymiar zajęć</b>                             | 60 godzin/sem<br>Wykłady, projekty indywidualne lub zespołowe, publiczna prezentacja i analiza projektu, praca w laboratoriach i w terenie, konsultacje i korekty. Kontakt indywidualny, dyskusja w grupie.   |
| <b>Metody i kryteria oceny</b>                          | 50% wykonanie zadań / aktywność na zajęciach / przeglądy robocze / realizacja projektu<br>50% otwarty przegląd prac – prezentacja projektu  |
| <b>Sposób zaliczenia</b>                                | zaliczenie ze stopniem  |
| <b>Literatura</b>                                       | <i>Sztuka Interaktywna, Od dzieła – instrumentu do interaktywnego spektaklu</i> , Ryszard W. Kluszczyński. Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2010,<br><i>Internet, czas się bać</i> , Wojciech Orliński, Agora SA, 2014,<br><i>Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej</i> - Mirosław Filiciak, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne. Warszawa 2006,<br><i>Re: internet - społeczne aspekty medium. Polskie konteksty i interpretacje - praca zbiorowa</i> , Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne. Warszawa 2006,<br><i>Zrozumieć media. Przedłużenia człowieka</i> , Marshall McLuhan Wydawnictwa Naukowo-Techniczne, Warszawa 2004,<br><i>Język nowych mediów</i> , Lev Manovich, Warszawa: WAIp, 2006,<br><i>Gamescenes - Art in the Age of Videogames</i> . Matteo Bittanti & Domenico Quaranta, Johan & Levi Editore, October 2006,<br>Serwisy internetowe festiwalu i zdarzeń np. Ars Electronica, Transmediale |



AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH  
IM. EUGENIUSZA GEPPERTA  
WE WROCŁAWIU

|                        |  |
|------------------------|--|
| <b>Uwagi</b>           | Dostęp do laboratorium audio/video/komputerowego oraz sprzętu do rejestracji. Możliwość użycia alternatywnych technologii interaktywnych wybranych przez studenta. |
| <b>Język wykładowy</b> | Język wykładowy: polski, możliwość komunikowania się w języku: polski, angielski   |