



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 II, semestr 3 Studia licencjackie, stacjonarne
Liczba punktów ECTS	3 pkt. ECTS
Prowadzący	Adiunkt I st., dr Maja Wolińska
Cel zajęć	Zajęcia w ramach przedmiotu Media Interaktywne są elementem kształcenia w zakresie kierunku Sztuka Mediów. Celem przedmiotu jest rozpoznanie zjawisk medialnych w sztuce ze szczególnym uwzględnieniem interaktywnych, nieliniowych narracji. Przedmiot ma część teoretyczną skupiającą się na definicji i kontekście interaktywności w sztuce oraz część praktyczną poświęconą realizacji projektu.
Wymagania wstępne	Ukończenie przedmiotu "Podstawy technik interaktywnych", praca z kamerą, umiejętność posługiwania się narzędziami do rejestracji i edycji audio i wideo, podstawy Action Scriptu lub innego języka programowania.
Efekty kształcenia w zakresie:	
– wiedzy	Student uzyskuje podstawową wiedzę w zakresie mediów interaktywnych; potrafi zdefiniować i zinterpretować pojęcie interakcji w sztuce i kulturze, zna rodzaje interakcji oraz terminologię tego zjawiska, rozumie i koncepcję nieliniowej narracji, zna podstawowe narzędzia i media interakcji.
– umiejętności	Student uzyskuje podstawowe umiejętności z obszaru mediów interaktywnych w zakresie projektowania interaktywnej, nieliniowej wypowiedzi audio-wizualnej, interfejsu, nawigacji i programowania, edycji obrazu i dźwięku oraz przygotowania do kreowania własnej oryginalnej i świadomej wypowiedzi artystycznej. Potrafi posługiwać się schematami opisującymi projekt.
– kompetencji personalnych i społecznych	Student uzyskuje kompetencje w obszarze Sztuki Mediów w zakresie rozumienia oraz krytycznej oceny specyfiki mediów interaktywnych we współczesnej kulturze i sztuce.
Treść zajęć	Część teoretyczna – krótkie wykłady i pokazy: Jak definiować interaktywność? Krótka historia koncepcji interaktywności w sztuce. Współczesne metody interaktywności – media, narzędzia, kluczowe postacie i artefakty. Narracja nieliniowa – różnice pomiędzy opowieścią liniową a nieliniową, typy, przykłady. Część praktyczna: realizacja projektu opartego na nieliniowej narracji: praca z interaktywnym wideo, dźwiękiem, kreowanie interfejsu, projektowanie nawigacji, prezentacja na forum grupy, dyskusja w grupie. Projekt realizowany indywidualnie lub zespołowo.
Forma i wymiar zajęć	45 godz/sem. Wykłady, projekty indywidualne lub zespołowe, publiczna prezentacja i analiza projektu, praca w laboratoriach i w terenie, konsultacje i korekty, krótkie formy prezentacyjne dotyczące wybranych elementów z zakresu przedmiotu.
Metody i kryteria oceny	30% wykonanie zadań / aktywność na zajęciach / przeglądy robocze /realizacja projektu 70% 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 Akademicki i Profesjonalne, Warszawa 2010 <i>Cyfrowe życie</i> , Nicholas Negroponte Książka i Wiedza 1997 Warszawa, <i>Zrozumieć media. Przedłużenia człowieka</i> , Marshall McLuhan, Wydawnictwa Naukowo-Techniczne, Warszawa 2004, <i>Gamescenes – Art in the Age of Videogames</i> . Matteo Bittanti & Domenico Quaranta, Johan & Levi Editore, October 2006. Ponadto: serwisy internetowe znanych festiwali sztuki mediów np. Ars Electronica, Transmediale, etc.
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 językach: polski, angielski