



Nazwa przedmiotu	Współczesne sposoby prezentacji i przekazu
Jednostka prowadząca	Wydział Ceramiki i Szkła, Katedra Działań Interdyscyplinarnych w Ceramice i Szkle
Jednostka dla której przedmiot jest przygotowany	Katedra Ceramiki, Katedra Szkła
Rodzaj przedmiotu	podstawowy, obowiązkowy
Rok studiów/semestr; forma studiów	2 rok/semestr 3, 4/studia magisterskie stacjonarne
Liczba punktów ECTS	2 pkt.
Prowadzący	Mirosława Boczniewicz
Cel zajęć	Celem zadań jest wypracowanie własnych metod wizualizacji przy znajomości metod obrazowania i zastosowania programów komputerowych i urządzeń peryferyjnych. Kształcenie umiejętności analizy i syntezy, poprzez m.in.: określenie formy i funkcji idei "art"/produktu, w tym powiązanie jego prezentacji z uwarunkowaniami przestrzeni zamkniętej i otwartej [do wyboru]. Ponadto celem podejmowanych działań jest (poprzez opanowanie komputera i współpracujących z nim multimediów) poznanie podstawowych cech interaktywności, tu rozumianej jako narzędzie-struktura umożliwiające wzbogacenie komunikatu / prezentacji o elementy dynamiczne mające swe źródło w aktywności odbiorcy. Poznanie i zastosowanie różnych sposobów, języka interakcji w celu tworzenia spójnej konstrukcji merytorycznej i technicznej. Stosowania eksperymentu w własnej twórczości.
Wymagania wstępne	Wiedza i umiejętność wyartykułowania wartości podmiotu/przedmiotu w przestrzeni rzeczywistej i próba opisanie w wirtualnej. Znajomość podstawowych urządzeń rejestrujących w technologiach analogowych i cyfrowych. Dobra znajomość aplikacji do tworzenia wizualizacji 2D i 3D.
Efekty kształcenia w zakresie:	
– <i>wiedzy</i>	Zaawansowana wiedza z zakresu jakości i wartości obrazu, formy i pracy z nią mogąca w dalszej perspektywie być materiałem wyjściowym do stworzenia bardziej zaawansowanej technologicznie interaktywnej instalacji medialnej lub hybrydowej. Rozpananie aplikacji Max MSP, Art-kod:Processing lub interakcji na poziomie odrzucającym technologie cyfrowe.
– <i>umiejętności</i>	Kreowanie obrazu i interakcji przy pomocy aktualnych narzędzi projekcyjnych i interaktywnych w połączeniu z formami przezroczystymi i nieprzezroczystymi, błyszczącymi i matowymi.
– <i>kompetencji personalnych i społecznych</i>	Rozumienie i stosowanie aplikacji i systemu czujników sensorycznych/detektorów ruchu, które wraz z planowanym oprogramowaniem sterującym pozwolą, ściśle powiązać nie/aktywność widza z dynamiką obiektów lub wideoprojekcji w czasie rzeczywistym. Lub rozumienie i stosowanie wartości interaktywnych na poziomie świadomego odrzucenia technologii cyfrowych.
Treść zajęć	Zajęcia obejmują omówienie technicznej strony realizacji w oparciu o podstawowe elementy konstrukcji idei i wprowadzenie do programu odpowiedzialnego za interakcję.
Forma i wymiar zajęć	Prezentacja sposobów: użycia rejestracji i zapisu działań twórców i ich projektów – spotkania sesyjne, zadania domowe omawiane na korektach indywidualnych oraz omówieniach zbiorowych. 30 godzin w semestrze dwugodzinnych sesji zajęć tygodniowo
Metody i kryteria oceny	Zaliczanie wykładów, ćwiczeń i konsultacji zadań na podstawie frekwencji. 50% wykonanie zadań/aktywność na zajęciach/przeglądy robocze 50% otwarty przegląd prac
Sposób zaliczenia	3 sem. ZS 4 sem. Z
Literatura	Maurice Merleau-Ponty Widzialne i niewidzialne wyd. Fundacja Aletheia W-wa 1996r. Wiesław Godzic Oglądanie i inne przyjemności kultury popularnej wyd. Univesitas Kraków 1996r. Andrzej Gwóźdź Obrazy i rzeczy. Film między mediami wyd. Univesitas Kraków 1997r. Wiesław Godzic Humanista w cyberprzestrzeni wyd. Rebis Kraków 1999r. Wiesław Godzic Gadzety popkultury. Społeczne życie przedmiotów Warszawa 2007r Ryszard W. Kluszczyński Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu wyd. SiP 2010 Piotr Zawojński, O sztuce interaktywne. czasopismo „Opcje” 1999, nr 2.
Uwagi	
Język wykładowy	polski