



<b>Nazwa przedmiotu</b>	Działania intermedialne
<b>Jednostka prowadząca</b>	Wydział Grafiki i Sztuki Mediów / Katedra Sztuki Mediów
<b>Jednostka dla której przedmiot jest przygotowany</b>	Wydział Grafiki i Sztuki Mediów
<b>Rodzaj przedmiotu</b>	Grupa treści kierunkowych, przedmiot obowiązkowy (wybór jednej z autorskich pracowni) dla kierunku Sztuka Mediów
<b>Rok studiów/semestr; forma studiów</b>	rok I / sem 2, rok II sem 3 studia magisterskie / stacjonarne
<b>Liczba punktów ECTS</b>	7 pkt. ECTS/sem.
<b>Prowadzący</b>	Ireneusz Olszewski profesor nadzw., dr Agnieszka Jarzab
<b>Cel zajęć</b>	Zajęcia w ramach przedmiotu Działania Intermedialne są elementem kształcenia w zakresie kierunku Sztuka Mediów na poziomie zaawansowanym. W sem. 2 i 3 celem przedmiotu jest rozpoznanie zjawisk medialnych ze szczególnym uwzględnieniem mechanizmów integrowania różnych obszarów sztuki.
<b>Wymagania wstępne</b>	Ukończenie studiów pierwszego stopnia gwarantujących wiedzę i umiejętności z zakresu wykształcenia ogólnoplastycznego oraz Sztuki Mediów.
<b>Efekty kształcenia w zakresie:</b>	
<b>– wiedzy</b>	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.
<b>– umiejętności</b>	Student uzyskuje zaawansowane 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
<b>– kompetencji personalnych i społecznych</b>	Student uzyskuje kompetencje w obszarze Sztuki Mediów w zakresie rozumienia specyfiki działań intermedialnych, umiejętności pracy zespołowej oraz budowania relacji z różnymi podmiotami twórczymi.
<b>Treść zajęć</b>	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, artystycznych, społecznych, informacyjnych i komercyjnych. 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.
<b>Forma i wymiar zajęć</b>	Semestr 2 i 3: Indywidualne analizy projektów. Korekty i konsultacje. Pokazy i dyskusje, ćwiczenia warsztatowe. Realizacje zadań studyjnych i autorskich - praca własna; Semestr 4: Praca własna – realizacja tematu dyplomowego. Indywidualne analizy projektów. Wymiar zajęć: 90 godz. / sem.
<b>Metody i kryteria oceny</b>	Oceniana jest: oryginalność, kreatywność, zaangażowanie realizacyjne, umiejętności w zakresie analizy i syntetyzowania. Tryb oceniania: Semestr 2 i 3: Prezentacja i omówienie realizowanych zadań i projektów w ramach semestralnego przeglądu egzaminacyjnego. Procentowy udział w ocenie końcowej 40% wykonanie zadania, aktywność na zajęciach, realizacja projektu, przeglądy robocze 60% otwarty przegląd prac
<b>Sposób zaliczenia</b>	Semestr 2 - zaliczenie ze stopniem; semestr 3 - przegląd egzaminacyjny
<b>Literatura</b>	Manovich Lev., Język nowych mediów, Warszawa 2006. Chyła W., Szkice o kulturze audiowizualnej. (W stulecie ekranu w kulturze), Poznań 1998. Eco U., Nieobecna struktura, przeł. A. Weinsberg, P. Bravo, Warszawa 1996. Gózdź A., Obrazy i rzeczy. Film między mediami, Kraków 2003. Higgins D., Nowoczesność od czasu postmodernizmu oraz inne eseje, przekł. Zbiorowy, Gdańsk 2000. Mc. Luchan M., Zrozumieć media. Przedłużenia człowieka, Warszawa 2004.
<b>Uwagi</b>	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.
<b>Język wykładowy</b>	polski