

Nazwa przedmiotu: Historia sztuki nowych mediów 1		Kod przedmiotu: SW.SLS320
Nazwa uczelni prowadzącej przedmiot / moduł: Instytut Edukacji Artystycznej		
Nazwa kierunku: edukacja artystyczna w zakresie sztuk plastycznych		
Forma studiów: I stopnia, Stacjonarne	Profil kształcenia: ogólnoakademicki	Specjalność: wszystkie
Grupa przedmiotów: specjalnościowe	Rok / semestr: II / 3	Język przedmiotu / modułu: polski

Forma zajęć	Wymiar zajęć
Wykład	30

Koordynator przedmiotu / modułu	prof. dr hab. Ryszard Kluszczyński
Wymagania wstępne	brak
Forma zaliczenia	zaliczenie
Typ oceny	opisowa
Metody dydaktyczne	Wykład z wykorzystaniem środków audiowizualnych

Lp.	Założenie i cele przedmiotu
1.	Analiza sztuki nowych mediów oraz ich kontekstów teoretycznych (wirtualność, sieciowość, globalizacja, konwergencja technologii i kultur, cyfryzacja, nowe formy organizacji informacji, mobilność, geopolityczność) oraz instytucjonalnych.
2.	Odniesienie współczesnych praktyk artystycznych do podstawowych zagadnień cyberkulturowych.
3.	Analiza konstytutywnych dla omawianej dziedziny związków między sztuką a technologią.
4.	Analiza wybranych historycznych tendencji i rodzajów sztuki nowych mediów

EFEKTY UCZENIA SIĘ	
Wiedza	
Student ma świadomość historycznych, filozoficznych, społecznych i ekonomicznych kontekstów rozwoju sztuki oraz dostrzega związek teorii sztuki z własną aktywnością artystyczną	Symbol: SW.SLS320_W01 Efekty kierunkowe: EA6S_WG03 EA6S_WG04 EA6S_WG06 Metody weryfikacji: W: Zaliczenie na ocenę
Umiejętności	
Student potrafi wykorzystać swoją wiedzę z zakresu teorii i historii sztuk przygotowując wypowiedzi pisemne i ustne	Symbol: SW.SLS320_U01 Efekty kierunkowe: EA6S_UK07 EA6S_UW05 Metody weryfikacji: W: Zaliczenie na ocenę
Kompetencje społeczne	
Student potrafi współpracować w ramach przygotowywania przedsięwzięć artystycznych i kulturalnych	Symbol: SW.SLS320_K01 Efekty kierunkowe: EA6S_KK03

	Metody weryfikacji: W: Zaliczenie na ocenę
--	---

AKTYWNOŚĆ STUDENTA	LICZBA GODZIN
Godziny kontaktowe z nauczycielami akademickimi	
udział w wykładach	30
Samodzielna praca studenta	
kwerenda	30
ŁĄCZNY nakład pracy studenta w godz.	60
Liczba punktów ECTS	2

Wersja	Forma zajęć	Treści programowe	Dodatkowe informacje	
2024 Z	Wykład	Sztuka (tele)komunikacyjna.	Liczba godzin:	2
			Cele:	3
				4
				2
				1
		Odbiorca jako performer. Źródła sztuki interaktywnej.	Efekty uczenia się:	SW.SLS320_W01 SW.SLS320_K01 SW.SLS320_U01
			Liczba godzin:	2
			Cele:	3
				1
				4
		Podstawy i ewolucja sztuki interaktywnej.		2
			Efekty uczenia się:	SW.SLS320_K01 SW.SLS320_U01 SW.SLS320_W01
			Liczba godzin:	2
			Cele:	4
				1
		Strategie sztuki interaktywnej.		2
				3
			Efekty uczenia się:	SW.SLS320_W01 SW.SLS320_K01 SW.SLS320_U01
			Liczba	6

		godzin:	
		Cele:	1
			4
			3
			2
		Efekty uczenia się:	SW.SLS320_K01
			SW.SLS320_U01
			SW.SLS320_W01
	Zagadnienia wstępne. Kategorie sztuki nowych mediów. Media, mixed media, intermedia, multimedia, hipermedia, nowe media.	Liczba godzin:	3
		Cele:	4
			2
			1
			3
		Efekty uczenia się:	SW.SLS320_U01
			SW.SLS320_W01
			SW.SLS320_K01
	Technologie cyfrowe jako instrumenty i media.	Liczba godzin:	6
	Cyfrowe instrumenty w malarstwie, rysunku, rzeźbie, filmie.	Cele:	4
	Cyfrowe media: interaktywna instalacja, sztuka robotyczna, sztuka VR/AR/CAVE, net art, sztuka mediów lokacyjnych.		1
	Pomiędzy instrumentem a medium: cyfrowe hybrydy.		2
			3
		Efekty uczenia się:	SW.SLS320_K01
			SW.SLS320_W01
			SW.SLS320_U01
	Nicolas Schöffer i narodziny sztuki cybernetycznej.	Liczba godzin:	2
		Cele:	1
			4
			2
			3
		Efekty uczenia się:	SW.SLS320_U01
			SW.SLS320_W01
			SW.SLS320_K01
	Nam June Paik i kształtowanie się video art.	Liczba godzin:	2
		Cele:	1

		2	
		3	
		4	
		Efekty uczenia się:	SW.SLS320_U01 SW.SLS320_K01 SW.SLS320_W01
	Steina i Woody Vasulka i rozwój sztuki syntezy obrazu.	Liczba godzin:	2
		Cele:	1 4 3 2
		Efekty uczenia się:	SW.SLS320_U01 SW.SLS320_W01 SW.SLS320_K01
	Edward Ihnatowicz i początki sztuki robotycznej.	Liczba godzin:	2
		Cele:	1 3 2 4
		Efekty uczenia się:	SW.SLS320_W01 SW.SLS320_U01 SW.SLS320_K01

Wersja	Forma zajęć	Metoda weryfikacji	Waga
2024 Z	Wykład	Zaliczenie na ocenę	1

Wersja	Literatura obowiązkowa	Literatura uzupełniająca
2024 Z	Ryszard W. Kluszczyński, Sztuka interaktywna. Od dzieła–instrumentu do interaktywnego spektaklu, Warszawa 2010. Klasyczne dzieła sztuki nowych mediów, red. Piotr Zawojski, Katowice 2015.	Ryszard W. Kluszczyński, Film – wideo – multimedia. Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej, Warszawa 1999 (II wydanie, Kraków 2001). Lev Manovich, Język nowych mediów, Warszawa 2006. Ewa Wójtowicz, Net art, Kraków 2008. Piotr Zawojski, Sztuka obrazu i obrazowania w epoce nowych mediów, Warszawa 2012.

Kryteria ocen w procesie weryfikacji efektów uczenia się	
Ocena	Opis wymagań

zaliczam (zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte
nie zaliczam (nzal)	zakładane efekty uczenia się nie zostały uzyskane