

Nazwa przedmiotu: Projektowanie scenografii wirtualnej 3		Kod przedmiotu: SW.SLS5141
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: III / 5	Język przedmiotu / modułu: polski

Forma zajęć	Wymiar zajęć
Ćwiczenia	60

Koordynator przedmiotu / modułu	dr Justyna Cieślak - Dąbrowska
Wymagania wstępne	Dzięki wykładom z podstaw 3D Maxa, student nabiera umiejętności kreowania przestrzeni wirtualnej. Student, powinien czytać ze zrozumieniem scenariusz filmowy, oraz umieć interpretować obrazy filmowe w podstawie. Niezbędna jest wyobraźnia przestrzenna i możliwość kredowania obrazu zakładając jego rozwinięcie w ruchu kamery.
Forma zaliczenia	zaliczenie
Typ oceny	numeryczna
Metody dydaktyczne	Wykład z wykorzystaniem środków audiowizualnych Konsultacje Zajęcia technologiczne Ćwiczenia laboratoryjno-warsztatowe

Lp.	Założenie i cele przedmiotu
1.	Dzięki unikalnemu programowi pracowni student staje się konkurencyjny na rynku pracy, gdzie standardem jest już przygotowywanie projektów scenografii w formie wirtualnej.
2.	Pracownia Scenografii Wirtualne odpowiada na potrzeby rynku pracy i wpisuje się w funkcjonującą już od wielu lat w studiach na całym świecie, tendencję do tworzenia wirtualnych światów. Jakie są atuty, wie każdy twórca scenografii: brak dalekich i kosztownych wyjazdów, łatwość w tworzeniu przestrzeni abstrakcyjnych, większe możliwości i swoboda artystyczna dla twórców przestrzeni scenograficznej. Spektakularne efekty i nowe technologiczne sposoby tworzenia są związane z całą specyfiką dziedziny scenografia, od zarania dziejów. Zarówno branża filmowa i reklamowa oraz widowiskowa poszukują od zawsze nowych rozwiązań technologicznych, które zadziwią widza i spowodują oczekiwany efekt WOW. Celem jest nabycie przez studenta umiejętności tworzenia projektów wirtualnych co umożliwi mu większą konkurencyjność na rynku pracy.

EFEKTY UCZENIA SIĘ	
Wiedza	
Student zdobywa wiedzę dotyczącą sztuki wirtualnej i poznaje sposoby wykorzystywania nowych technologii we własnej twórczości. Uczy się jak wykreować własny pomysł na projekt scenograficzny z wykorzystaniem nowych technologii.	Symbol: SW.SLS5141_W01 Efekty kierunkowe: EA6S_W08 EA6S_WG01 EA6S_WG02 EA6S_WG05 EA6S_WG07

	Metody weryfikacji: C: Zaliczenie
Umiejętności	
Student nabiera umiejętności kreowania własnej wizji artystycznej w nowych mediach. Po dwuletnim kursie modelowania 3D świadomie używa narzędzi nowych mediów i doskonali swój pomysł w celu realizacji własnej wypowiedzi artystycznej.	Symbol: SW.SLS5141_U01 Efekty kierunkowe: EA6S_UO09 EA6S_UW01 EA6S_UW02 EA6S_UW03 EA6S_UW04 EA6S_UW06 Metody weryfikacji: C: Zaliczenie
Kompetencje społeczne	
Podczas kreowania własnej wizji artystycznej na projekt scenografii wirtualnej, potrafi ocenić krytycznie swój pomysł i inspirować się dziełami filmowymi. Student nabiera umiejętności właściwej organizacji pracy często posilając się pracą w zespole, w studio z profesjonalistami.	Symbol: SW.SLS5141_K01 Efekty kierunkowe: EA6S_KK01 EA6S_KK02 EA6S_KK03 Metody weryfikacji: C: Zaliczenie

AKTYWNOŚĆ STUDENTA	LICZBA GODZIN
Godziny kontaktowe z nauczycielami akademickimi	
udział w ćwiczeniach warsztatowych	20
udział w ćwiczeniach technologicznych	20
udział w wykładach	20
Samodzielna praca studenta	
samodzielne studiowanie tematyki wykładów	10
samodzielne studiowanie literatury z zakresu kierunku	10
opracowanie projektów	20
realizacja projektów	20
ŁĄCZNY nakład pracy studenta w godz.	120
Liczba punktów ECTS	4

Wersja	Forma zajęć	Treści programowe	Dodatkowe informacje	
2024 Z	Ćwiczenia	<p>Pracownia Scenografii Wirtualne odpowiada na potrzeby rynku pracy i wpisuje się w funkcjonującą już od wielu lat w studiach na całym świecie, tendencję do tworzenie wirtualnych światów.</p> <p>Jakie są atuty, wie każdy twórca scenografii: brak dalekich i kosztownych wyjazdów, łatwość w tworzeniu przestrzeni abstrakcyjnych, większe możliwości i swoboda artystyczna dla twórców przestrzeni scenograficznej. Spektakularne efekty i nowe</p>	Liczba godzin: 60 Cele: 1 2 Efekty uczenia się: SW.SLS5141_U01 SW.SLS5141_W01 SW.SLS5141_K01	

Wersja	Forma zajęć	Metoda weryfikacji	Waga
2024 Z	Ćwiczenia	Zaliczenie	100

Wersja	Literatura obowiązkowa	Literatura uzupełniająca
2024 Z	<p>Patrice Pavis. 2011. Współczesna inscenizacja. Źródła, tendencje, perspektywy. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.</p> <p>Sławomi Świontek. 2003. Tworzywa sztuki teatru. W: L. Karczewski, I. Lewkowicz, M. Wójcik (red.) 2003.</p> <p>Erika Fischer-Lichte. 2008. Estetyka performatywności. Kraków: Księgarnia Akademicka.</p> <p>Frank Popper, From Technological to Virtual Art, Leonardo Books 2007.</p> <p>Powidoki czasopismo, 2021 ASP Łódź, artykuł: Płynna rewolucja w szacie nowej technologii / Justyna Cieślak-Płusa</p> <p>Kazimierz Korab (red.), Wirtual. Czy nowy wspaniały świat?, Warszawa: Wyd. Nauk. Scholar, 2010.</p>	<p>Hans-Thies Lehmann. 2004. Teatr postdramatyczny. Kraków: Księgarnia Akademicka.</p> <p>Virtual reality – TATE Museum. [dostęp 2020-01-03].</p> <p>VR vs. AR: Key Differences Every Business Should Know [online], NeuroSYS: AI & Custom Software Development, 10 lutego 2020 [dostęp 2022-07-07] (ang.).</p> <p>Burdea G., Coiffet P. Virtual Reality Technology https://bluehealth2020.eu/projects/virtual-environments/</p> <p>https://www.labopen.fi/lab-pro/how-extended-reality-can-help-in-creating-unique-nature-experiences/</p> <p>https://www.labopen.fi/lab-pro/how-extended-reality-can-help-in-creating-unique-nature-experiences/</p> <p>https://theconversation.com/virtual-reality-adds-to-tourism-through-touch-smell-and-real-peoples-experiences-101528</p> <p>https://animost.com/ideas-inspirations/how-are-virtual-reality-and-human-perception-connected/</p> <p>https://amt-lab.org/blog/2021/8/how-vr-and-ar-are-changing-the-world-of-immersive-theater</p> <p>https://commshakes.org/production/hamlet-360-thy-fathers-spirit/</p>

Kryteria ocen w procesie weryfikacji efektów uczenia się	
Ocena	Opis wymagań
celujący (5,5)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte w sposób wykraczający ponad program nauczania
bardzo dobry (5,0)	zakładane efekty uczenia się zostały w pełni osiągnięte
dobry plus (4,5)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami
dobry (4,0)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte z pewnymi brakami, które można uzupełnić
dostateczny plus (3,5)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte z istotnymi brakami
dostateczny (3,0)	zakładane efekty zostały osiągnięte z poważnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym poziomie
niedostateczny (2,0)	zakładane efekty uczenia się nie zostały uzyskane