

Pole	Opis			
Informacje o przedmiocie				
Nazwa przedmiotu	j. polski	Działania w przestrzeni wirtualnej 1	Kod przedmiotu	FM.SLS307
	j. angielski	Actions in virtual space 1		
Miejsce przedmiotu w systemie studiów	Wydział / instytut	Wydział Sztuk Pięknych / Instytut Fotografii i Multimediów		
	Nazwa kierunku	Fotografia i multimedia		
	Specjalność	-		
	Forma studiów	☐ Niestacjonarne ☐ Stacjonarne	Poziom studiów	☐ I stopnia ☐ II stopnia ☐ jednolite magisterskie
	Profil kształcenia	☐ Ogólnoakademicki ☐ Praktyczny		
	Język wykładowy	Język polski		
	Forma zajęć	☐ Ćwiczenia ☐ Wykład ☐ Praktyki		☐ inne (jakie)
	Rok studiów	2	Semestr studiów	3
	Forma zaliczenia	☐ Zaliczenie ☐ Zaliczenie z oceną ☐ Egzamin		
	Opiekun karty przedmiotu	Dr Anita Osuch	Kontakt e-mail	aosuch@asp.lodz.pl
Wymagania wstępne	Student: – Posiada podstawową wiedzę z zakresu współczesnej kultury wizualnej. – Orientuje się w wybranych zjawiskach współczesnej sztuki i mediów cyfrowych. – Potrafi obsługiwać komputer w podstawowym zakresie – Posiada umiejętność pracy samodzielnej i w zespole. – Potrafi przedstawić i omówić własny pomysł lub koncepcję pracy artystycznej w formie ustnej lub pisemnej. – Jest gotowy do udziału w dyskusji i prezentacji efektów własnej pracy.			
Informacje szczegółowe				
Założenia i cele przedmiotu	Celem przedmiotu jest przygotowanie studenta do świadomego, twórczego i krytycznego wykorzystywania przestrzeni wirtualnej w praktyce artystycznej. Student rozwija wiedzę o współczesnych mediach cyfrowych i zjawiskach sztuki współczesnej, poznaje sposoby funkcjonowania dzieła w środowisku wirtualnym oraz nabywa umiejętność formułowania i prezentowania własnych koncepcji artystycznych z wykorzystaniem narzędzi i metod charakterystycznych dla sztuki cyfrowej.			
Aktywność i liczba godzin pracy studenta	Aktywność studenta		Liczba godzin pracy	
	Udział w zajęciach dydaktycznych objętych harmonogramem realizacji programu studiów		45	

(1 ECTS = 30 h)	Praca własna studenta (w tym m. in.: zadania domowe, przygotowanie prac etapowych i / lub końcowych, przygotowanie do zaliczenia / egzaminu, zapoznanie się z literaturą, udział w konsultacjach i inne)	15
	RAZEM	60
	Liczba punktów ECTS	2 ECTS

Efekty uczenia się dla przedmiotu			
	Efekt kierunkowy	Treść efektu przedmiotowego	Formy weryfikacji osiągnięcia efektu
W zakresie wiedzy	FM6S_WG02 (+)	Zna podstawowe narzędzia mediów analogowych i cyfrowych oraz techniki rejestracji obrazu i dźwięku; rozumie zasady ich doboru i zastosowania w pracy artystycznej.	Zaliczenie na ocenę
W zakresie umiejętności	Efekt kierunkowy	Treść efektu przedmiotowego	Formy weryfikacji osiągnięcia efektu
	FM6S_UW02	Potrafi samodzielnie pozyskiwać i analizować informacje potrzebne do realizacji autorskiego projektu audiowizualnego oraz krytycznie selekcjonować materiały, tworząc spójną wypowiedź artystyczną.	Zaliczenie na ocenę
	FM6S_UW04	Wykorzystuje technologie cyfrowe i oprogramowanie do edycji obrazu fotograficznego, wideo i dźwięku.	Zaliczenie na ocenę
	FM6S_UW06	Wykorzystuje zdobyte doświadczenia artystyczne, łącząc klasyczny warsztat fotograficzny z cyfrowymi technikami tworzenia i obróbki materiałów audiowizualnych.	Zaliczenie na ocenę
W zakresie kompetencji społecznych	Efekt kierunkowy	Treść efektu przedmiotowego	Formy weryfikacji osiągnięcia efektu

Treści programowe	Treści programowe przedmiotu koncentrują się na analizie i twórczym wykorzystaniu materiałów wizualnych, dźwiękowych i tekstowych w procesie realizacji autorskich projektów w przestrzeni wirtualnej. Obejmują rozwijanie umiejętności samodzielnego pozyskiwania, selekcjonowania i opracowywania materiałów oraz ich integracji w spójną koncepcję artystyczną. Istotnym elementem jest praktyczne wykorzystanie technologii cyfrowych w tworzeniu, przetwarzaniu i prezentacji działań intermedialnych, a także łączenie doświadczeń klasycznego warsztatu fotograficznego z nowoczesnymi strategiami pracy w środowisku wirtualnym. Program zakłada również analizę współczesnych realizacji artystycznych funkcjonujących w przestrzeni cyfrowej oraz rozwijanie autorskich metod pracy opartych na eksperymencie, procesualności i krytycznym podejściu do relacji między technologią a obrazem. Szczególny nacisk kładziony jest na kształtowanie świadomości wpływu wirtualności na rzeczywistość, kulturę i sztukę, a także na świadome wykorzystywanie narzędzi komunikacji cyfrowej do prezentacji i upowszechniania projektów artystycznych.		
Metody dydaktyczne	Wykład z wykorzystaniem środków audiowizualnych, Warsztaty, Konsultacje.		

Wykaz literatury	Obowiązkowa	P. Zawojski, Sztuka obrazu i obrazowania w epoce nowych mediów L. Manovich, Język nowych mediów W. J. T. Mitchell, Czego chcą obrazy? P. Zawojski, Elektroniczne obrazy. Między sztuką a technologią A. Osuch, D. Bugaj, M. Domański, Nieoswojone pojęcia. Słownik pojęć postfotograficznych
-------------------------	-------------	---

	Uzupełniająca	V. Flusser, Ku filozofii fotografii M. Michałowska, Niepewność przedstawienia L. Manovich, E. Arielli, Artificial Aesthetics: A Critical Guide to AI, Media and Design P. Zawojski, Technokultura i jej manifestacje artystyczne. Medialny świat hybryd i hybrydyzacji H. Belting, Antropologia obrazu
Dodatko we informac je	Na ocenę składa się: Aktywność i zaangażowanie w zajęciach – udział w dyskusjach, korektach i konsultacjach. Regularność pracy – terminowość realizacji zadań i etapów projektu. Jakość merytoryczna i artystyczna projektu – spójność koncepcji, świadome użycie mediów, oryginalność wypowiedzi. Umiejętność zastosowania poznanych narzędzi i metod – adekwatne wykorzystanie technologii cyfrowych i wirtualnych. Prezentacja końcowa – sposób przedstawienia i omówienia własnej pracy, umiejętność uzasadnienia wyborów artystycznych. Dokumentacja projektu – poprawność techniczna i kompletność materiałów przekazanych do oceny.	
Sposoby oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Składowe oceny końcowej w % (łącznie 100%)
	Zaliczenie na ocenę	100%
Kryteria oceny	Ocena (określona stopniem)	Opis wymagań
Egzamin / zaliczenie na ocenę	Celujący (5,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie wyraźnie przewyższającym standard wymagany dla danego etapu kształcenia i zasługującym na szczególne wyróżnienie
	Bardzo dobry (5,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, w sposób bezbłędny i kompletny
	Dobry plus (4,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z nielicznymi uchybieniami
	Dobry (4,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, z uchybieniami niewpływającymi na ich zasadniczą realizację
	Dostateczny plus (3,5)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, przy ograniczonej poprawności lub samodzielności
	Dostateczny (3,0)	efekty uczenia się zostały osiągnięte w pełni, na poziomie minimalnie akceptowalnym
	Niedostateczny (2,0)	efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Zaliczenie	Zaliczony (Zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte

	Niezaliczony (NZal)	zakładane efekty uczenia się nie zostały osiągnięte
Data sporządzenia karty	20.04.2026	