

Nazwa przedmiotu: Historia sztuki nowych mediów 2		Kod przedmiotu: SW.SLS422
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 / 4	Język przedmiotu / modułu: polski

Forma zajęć	Wymiar zajęć
Wykład	30

Koordynator przedmiotu / modułu	prof. dr hab. Ryszard Kluszczyński
Wymagania wstępne	Ukończenie przedmiotu Historia sztuki nowych mediów 1
Forma zaliczenia	egzamin
Typ oceny	numeryczna
Metody dydaktyczne	Wykład z wykorzystaniem środków audiowizualnych

Lp.	Założenie i cele przedmiotu
1.	Analiza wybranych tendencji we współczesnej sztuce nowych mediów.
2.	Charakterystyka matrycowa sztuki nowych mediów.
3.	Najnowsze tendencje w sztuce nowych mediów
4.	Analiza sztuki wybranych twórców 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.SLS422_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.SLS422_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.SLS422_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	
przygotowanie do zaliczenia lub egzaminu z przedmiotu	30
kwerenda	30
ŁĄCZNY nakład pracy studenta w godz.	90
Liczba punktów ECTS	3

Wersja	Forma zajęć	Treści programowe	Dodatkowe informacje	
2024 Z	Wykład	Wirtualność w sztuce.	Liczba godzin:	2
			Cele:	1
				3
				2
				4
			Efekty uczenia się:	SW.SLS422_K01
				SW.SLS422_U01
				SW.SLS422_W01
		Augmented Reality jako środowisko sztuki.	Liczba godzin:	2
			Cele:	3
				1
				2
				4
			Efekty uczenia się:	SW.SLS422_U01
				SW.SLS422_K01
				SW.SLS422_W01
		Internet jako miejsce i kontekst sztuki interaktywnej.	Liczba godzin:	3
			Cele:	2
				1
				3
				4
			Efekty uczenia się:	SW.SLS422_W01
				SW.SLS422_U01
				SW.SLS422_K01
		Od sztuki generatywnej do software art.	Liczba godzin:	4

		Cele:	3
			4
			1
			2
	Sztuka i sztuczna inteligencja	Efekty uczenia się:	SW.SLS422_U01
			SW.SLS422_W01
			SW.SLS422_K01
		Liczba godzin:	4
		Cele:	3
			1
			4
	Sztuka i NFT		2
		Efekty uczenia się:	SW.SLS422_K01
			SW.SLS422_W01
			SW.SLS422_U01
		Liczba godzin:	2
		Cele:	2
			1
			3
	Sztuka nowych mediów w przestrzeniach publicznych.		4
		Efekty uczenia się:	SW.SLS422_U01
			SW.SLS422_K01
			SW.SLS422_W01
		Liczba godzin:	2
		Cele:	2
			1
			4
	Twórcy sztuki nowych mediów		3
		Efekty uczenia się:	SW.SLS422_U01
			SW.SLS422_W01
			SW.SLS422_K01
		Liczba godzin:	10
		Cele:	1
			4

		3
		2
	Efekty uczenia się:	SW.SLS422_U01 SW.SLS422_W01 SW.SLS422_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). Ryszard W. Kluszczyński, Społeczeństwo informacyjne - cyberkultura - sztuka multimediów, Rabid, Kraków 2002. 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. "Kultura Współczesna" 2024 nr 4. Numer specjalny: AI w kulturze "Studia kulturoznawcze" 2024, nr 4. Numer specjalny: NFT w sztuce

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