

Nazwa przedmiotu: Seminarium dyplomowe - Projektowanie scenografii wirtualnej		Kod przedmiotu: SW.SLS6201
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 / 6	Język przedmiotu / modułu: polski

Forma zajęć	Wymiar zajęć
Ćwiczenia	60

Koordynator przedmiotu / modułu	dr Justyna Cieślak - Dąbrowska
Wymagania wstępne	Ukończenie 2 roku studiów. Student powinien posługiwać się narzędziami związanymi z projektowaniem wirtualnym.. Modelować przestrzeń w programie np. 3D Max, blender tj. realizowane na 2 roku projektowanie scenografii do filmu. Mieć doświadczenia audiowizualne, być otwartym na eksperyment w nowych technologiach tj. VR, AR. praca w studio z Green Screenem.
Forma zaliczenia	zaliczenie
Typ oceny	opisowa
Metody dydaktyczne	Ćwiczenia projektowe Konsultacje Wykład z wykorzystaniem środków audiowizualnych

Lp.	Założenie i cele przedmiotu
1.	Student tworząc swój projekt w Pracowni Wirtualnej Scenografii będzie używał narzędzi związanych z nowoczesną myślą scenograficzną, a zrealizowane dyplomy będą autorskimi realizacjami poszerzającymi myślenie o przestrzeni w nowym wirtualnym wymiarze scenograficznym.
2.	Student tworząc autorską realizację scenograficzną, będzie mógł wyrażać się w nowych mediach wpisując zarazem swoją pracę w najnowsze trans medialne tendencje w sztuce.
3.	Dzięki umiejętności posługiwania się nowymi mediami scenografii wirtualnej student będzie miał szersze możliwości zaistnienia w różnych zawodach na rynku pracy.

EFEKTY UCZENIA SIĘ	
Wiedza	
Student zdobywa wiedzę dotyczącą współczesnych zagadnień związanych ze scenografią wirtualną. Bazując na wiedzy zaczerpniętej z zajęć tworzy swój autorski pomysł uzyskując projekt wpisujący się we współczesne trendy dotyczące tworzenia scenografii.	Symbol: SW.SLS6201_W01 Efekty kierunkowe: EA6S_W08 EA6S_WG01 EA6S_WG02 EA6S_WG05 EA6S_WG07 Metody weryfikacji: C: Zaliczenie
Umiejętności	
Bazując na zasobie wiedzy zaczerpniętym z zajęć student	Symbol: SW.SLS6201_U01

nabiera umiejętność realizacji autorskiego projektu scenograficznego wykorzystującego nowe technologie.	Efekty kierunkowe: EA6S_UO09 EA6S_UW01 EA6S_UW02 EA6S_UW03 EA6S_UW04 EA6S_UW06 Metody weryfikacji: C: Zaliczenie
Kompetencje społeczne	
Student eksplorując różne techniki wirtualne jest w stanie ocenić, swoje zasoby i umiejętności zaczerpnięte na studiach. Potrafi tworzyć autorski projekt w zespole artystycznym oraz wciąż rozwija się i poszukuje nowych rozwiązań by pogłębić swoją wiedzę dotyczącą technologii scenograficznych.	Symbol: SW.SLS6201_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 laboratoryjnych	20
udział w warsztatach	20
udział w proseminariach	20
Samodzielna praca studenta	
przygotowanie do seminariów	20
analiza i sformułowanie założeń projektowych	20
opracowanie projektów	20
ŁĄCZNY nakład pracy studenta w godz.	120
Liczba punktów ECTS	4

Wersja	Forma zajęć	Treści programowe	Dodatkowe informacje	
2024 Z	Ćwiczenia	Korzystając z doświadczeń 3 semestrów, student rozwija swój pomysł związany z projektowaniem wirtualnym. Ze względu na pracochłonność i eksperymentalne podejście pracowni związane z nowinkami technologicznymi zakładamy, iż student zainteresowany dyplomem w Pracowni Scenografii Wirtualnej pracuje nad pomysłem dwa semestry 3/4. Zakładamy eksperymentalną drogę twórczą z wykorzystaniem nowych mediów dostępnych w studio multimedialnym na Franciszkańskiej. Dyplomant, będzie mógł korzystać z greenscreena, kamery oraz rzutników przy kreowaniu swojego autorskiego pomysłu. Dyplom ze Scenografii Wirtualnej to szeroko pojęte realizacje audiowizualne: filmy ze scenograficznymi wirtualnymi łtami,	Liczba godzin: 60 Cele: 2 3 1 Efekty uczenia się: SW.SLS6201_U01 SW.SLS6201_W01 SW.SLS6201_K01	

Wersja	Forma zajęć	Metoda weryfikacji	Waga
2024 Z	Ćwiczenia	Zaliczenie	100

Wersja	Literatura obowiązkowa	Literatura uzupełniająca
2024 Z	<p>Bibliografia:</p> <p>1. O przestrzeni nowych mediów / Lesław Miśkiewicz, 2021, Łódź, ASP im W. Strzemińskiego, Czasopismo POWIDOKI. NR 5, ISBN 9772657652079</p> <p>2. Dzieło sztuki w epoce sieciowej prezentacji Kluszczyński Ryszard, Czas Kultury, 2021, no. 3, pp.179-191</p> <p>3. Poszerzone doświadczenie sztuki. Immersja, interakcja, przedstawienie i narracja we współczesnych audiowizualnych sztukach performatywnych Kluszczyński Ryszard, Powidoki, 2021, no. 5, pp.101-109</p> <p>4. Wstęp do estetyki sztuki nowych mediów , Kluszczyński Ryszard, In: Multimedia. Tom 1: Estetyka - Dźwięk / Napieralska Joanna, Gronau-Osińska Alicja, Okoń-Makowska Barbara (eds.), 2017, Warszawa, Uniwersytet Muzyczny Fryderyka Chopina w Warszawie, pp.15-50, ISBN 9788361489887</p> <p>5. Poszerzone doświadczenie sztuki / Ryszard W. Kluszczyński, 2021, Łódź, ASP im W. Strzemińskiego, Czasopismo POWIDOKI. NR 5, ISBN 9772657652079</p> <p>Patrice Pavis. 2011. Współczesna inscenizacja. Źródła, tendencje, perspektywy. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.</p> <p>6. Powidoki czasopismo, 2021 ASP Łódź, artykuł: Płynna rewolucja w sztuce nowej technologii / Justyna Cieślak-Płusa, Łódź, ASP im W. Strzemińskiego, Czasopismo POWIDOKI. NR 5, ISBN 9772657652079</p> <p>7. Kazimierz Korab (red.), Wirtual. Czy nowy wspinały 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
zaliczam (zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte
nie zaliczam (nzal)	zakładane efekty uczenia się nie zostały uzyskane