

Nazwa przedmiotu: Projektowanie scenografii wirtualnej 4		Kod przedmiotu: SW.SLS6202
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 Cieřlik - Dąbrowska
Wymagania wstępne	Zaliczenie poprzedniego semestru. Korzystając z doświadczeń dwóch semestrów, student rozwija swój pomysł związany z projektowaniem wirtualnym. Pierwszym etapem są wykłady wprowadzające do nowego świata wirtualnej scenografii. Przedstawione zostaną zagadnienia dotyczące najnowszych tendencji, w tej niezwyklej dyscyplinie. Dokonamy przeglądu Uczelni artystycznych oraz artystów scenografii za całego świata oraz sposobu nauczania.
Forma zaliczenia	egzamin
Typ oceny	numeryczna
Metody dydaktyczne	Ćwiczenia laboratoryjno-warsztatowe Ćwiczenia projektowe Konsultacje

Lp.	Założenie i cele przedmiotu
1.	Scenografia, jako medium autonomiczne pokaże się w pracach studentów zarówno w procesie modelowania wirtualnych teł, jak i w korespondujących ze scenografią działaniach performatywnych. Student tworząc swój projekt na Przedmiocie Wirtualna Scenografia będzie używał narzędzi związanych z nowoczesną myślą sceniczną.
2.	Zakładana, jest realizacja projektów immersyjnych i partycypujących z otoczeniem. Pierwszym etapem dla stworzenia projektu będzie wykreowanie podczas zajęć pomysłu na projekt zgodnie z obecnymi tendencjami i kierunkami scenografii na świecie. Efektem końcowym pracy w Pracowni Scenografii Wirtualnej będą autorskie realizacje poszerzające myślenie o przestrzeni w nowym wirtualnym wymiarze scenicznym. Powstałe dzieła sztuki audiowizualnej będą mogły być prezentowane zarówno w przestrzeni wirtualnej jak i wystawienniczej.

EFEKTY UCZENIA SIĘ	
Wiedza	
Student poznaje zagadnienia związane z wirtualną scenografią, uczy się w jaki sposób wykorzystać nowe technologie do własnej twórczości. WG08	Symbol: SW.SLS6202_W01 Efekty kierunkowe: EA6S_W08 EA6S_WG01 EA6S_WG02 EA6S_WG05 EA6S_WG07 Metody weryfikacji: C: Obrona projektu/zadania

Umiejętności	
Student nabiera umiejętności technicznych w obsłudze nowych programów, uczy się w jaki sposób dopasować nowe technologie, które mają się stać przezroczyste wobec idei i pomysłów artystycznych	Symbol: SW.SLS6202_U01 Efekty kierunkowe: EA6S_UO09 EA6S_UW01 EA6S_UW02 EA6S_UW03 EA6S_UW04 EA6S_UW06 Metody weryfikacji: C: Obrona projektu/zadania
Kompetencje społeczne	
Student realizując projekt końcowy z przedmiotu scenografia wirtualna musi nauczyć się współpracy w grupie z zespołem specjalistów, obsługujących studio green screen. Projekt scenograficzne często wkraczają w otoczenie społeczne, student uczy się tworzenia wirtualnego przekazu dla otoczenia społecznego.	Symbol: SW.SLS6202_K01 Efekty kierunkowe: EA6S_KK01 EA6S_KK02 EA6S_KK03 Metody weryfikacji: C: Obrona projektu/zadania

AKTYWNOŚĆ STUDENTA	LICZBA GODZIN
Godziny kontaktowe z nauczycielami akademickimi	
udział w ćwiczeniach technologicznych	20
udział w ćwiczeniach projektowych	20
udział w wykładach	20
Samodzielna praca studenta	
przygotowanie do zajęć projektowych	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	Student tworząc swój projekt na Przedmiocie Wirtualna Scenografia będzie używał narzędzi związanych z nowoczesną myślą scenograficzną a zrealizowane dyplomy będą autorskimi realizacjami poszerzającymi myślenie o przestrzeni w nowym wirtualnym wymiarze scenograficznym. Powstałe dzieła sztuki audiowizualnej, będą mogły być prezentowane zarówno w przestrzeni wirtualnej jak i wystawienniczej.	Liczba godzin: 60 Cele: 2 1 Efekty uczenia się: SW.SLS6202_U01 SW.SLS6202_W01 SW.SLS6202_K01	
		Powstałe projekty scenografii wirtualnej mają na celu poszerzenie postrzegania sztuki, zainicjowanie immersyjnego partycypacyjnego charakteru pracy.	Liczba godzin: 60 Cele: 1	

Wersja	Forma zajęć	Metoda weryfikacji	Waga
2024 Z	Ćwiczenia	Obrona projektu/zadania	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>Frank Popper, From Technological to Virtual Art, Leonardo Books 2007</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