

Rownik z

SEMINARIUM NOWYCH MEDIÓW

Nazwa przedmiotu

Wydział Kompozycji, Teorii Muzyki i Reżyserii Dźwięku



Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot

program studiów

Reżyseria Dźwięku

Kierunek

Reżyseria dźwięku
w nowych mediach

Specjalność

-

Specjalizacja

stacjonarne	drugiego stopnia	obowiązkowy	wykład	zbiorowe	mieszany (zajęcia w pomieszczeniu dydaktycznym AMFN/on-line)
Forma studiów	Poziom studiów	Status przedmiotu	Forma przeprowadzenia zajęć		Tryb realizacji

ROK I		ROK II		Liczba godzin kontaktowych z pedagogiem	52,5
sem . I	sem . II	sem . I	sem . II	Liczba godzin indywidualnej pracy studenta	97,5
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	punkty ECTS	5
Z	ZO	Z	ZO		
ECTS					
2	1	1	1		

* Forma zaliczenia: **Z** – zaliczenie bez oceny | **ZO** – zaliczenie z oceną | **E** – egzamin

Koordinator przedmiotu

Kierownik Zakładu Reżyserii Dźwięku

Prowadzący przedmiot

prof. Barbara Okoń-Makowska

b.makowska@amfn.pl

ad dr. Katarzyna Figat

k.figat@amfn.pl

Metody kształcenia

Metody weryfikacji efektów uczenia się

1.	Praca z tekstem i dyskusja	1.	Kolokwium ustne
2.	Analiza przypadków	2.	
3.	Praca indywidualna	3.	

Podstawowe kryteria oceny

semestr I – II

Przygotowanie wystąpień seminaryjnych na podstawie zaleconych lektur i samodzielnej kwerendy tekstów kultury oraz czynne uczestniczenie w seminarium.

semestr III

Przygotowanie tematów związanych z własnym projektem multimedialnym w aspekcie zagadnień estetycznych i technologicznych. Aktywny udział w seminarium.

semestr IV

Prezentacja własnego projektu multimedialnego z umiejscowieniem go w perspektywie współczesnych nurtów w sztuce multimedialnej. Samodzielny wybór kontekstów.

Cele przedmiotu

1. Zdobycie i pogłębianie wiedzy na temat nowych mediów w oparciu o krytyczną analizę literatury naukowej i tekstów kultury.
2. Wykształcenie umiejętności dostrzegania kontekstów i powiązań między zjawiskami w sferze kultury, technologii i zmian społecznych.
3. Przygotowanie do podjęcia dyskursu – zarówno w formie działalności artystycznej, jak i badań teoretycznych – na temat roli sztuki opartej o nowoczesną technologię w dzisiejszym świecie.

Wymagania wstępne

Znajomość języka angielskiego w stopniu pozwalającym na czytanie tekstów w tym języku.

Treści programowe

semestr I

- Nowe media – podstawowe pojęcia. Nowe media w aspekcie historycznym, technologicznym i estetycznym. Nowe media w komunikacji społecznej.
- Interaktywność jako zjawisko percepcyjne, kulturowe i technologiczne. Różne odstępstwa interaktywności. Interaktywność a immersywność.
- Sztuka w obliczu nowych mediów – najważniejsze przemiany procesu tworzenia i odbioru sztuki w kontekście zmian technologicznych i kulturowych.
- Formy i praktyki artystyczne nowych mediów.
- Trwałość / efemeryczność prac nowomediów. Ewolucja i starzenie się mediów. Archiwizacja prac.
- Ekoakustyka – najważniejsze zagadnienia.
- Dźwięk jako środek oddziaływania społecznego.
- Zniekształcenie dźwięku jako środek wyrazu.
- Dźwięk w sztuce designu

semestry II – IV

Treści programowe w dalszych semestrach nauczania dopasowane będą do specyfiki projektów praktycznych, nad którymi pracować będą studenci i mają służyć do pogłębiania wiedzy kontekstowej w stosunku do nich.

Kategorie efektów	EFEKT UCZENIA SIĘ		Kod efektu
Wiedza	1	Posiada szczegółową wiedzę z zakresu kierunków rozwojowych projektów multimedialnych w Polsce i na świecie, jak również potrafi odnieść je do innych dziedzin sztuki.	P7_RDwNM_W01
	2	Posiada szeroką wiedzę z zakresu stylów i form muzycznych epok minionych, jak i czasów obecnych oraz związanych z nimi tradycją nagrań. Potrafi tę wiedzę umiejętnie zastosować w realizacji multimedialnych projektów artystycznych.	P7_RDwNM_W02
	3	Zna polskie i światowe osiągnięcia w obszarze kreacji warstwy dźwiękowej w formach audiowizualnych, projektach multimedialnych i interaktywnych oraz historię rozwoju wykorzystania środków komputerowych na gruncie sztuki.	P7_RDwNM_W03
	4	Posiada wiedzę dotyczącą elementów i wzorców formalnych dzieła muzycznego, filmowego, multimedialnego i interaktywnego, umożliwiającą tworzenie multimedialnych prac artystycznych o wysokim stopniu oryginalności.	P7_RDwNM_W04
Umiejętności	1	Posiada wysoko rozwiniętą osobowość artystyczną umożliwiającą tworzenie, realizowanie i wyrażanie własnych koncepcji twórczych z zakresu reżyserii dźwięku w nowych mediach.	P7_RDwNM_U01
	2	Samodzielnie wykonuje prace artystyczne, z zakresu reżyserii dźwięku w nowych mediach, w oparciu o własne twórcze motywacje i inspiracje na wysokim poziomie profesjonalizmu.	P7_RDwNM_U02
	3	Potrafi wyróżnić i zinterpretować wartości artystyczne dzieła multimedialnego oraz ocenić je według kryteriów poprawności warsztatowej.	P7_RDwNM_U04
	4	Poprzez indywidualną pracę, utrzymuje i poszerza zdolności do tworzenia, realizowania i wyrażania własnych koncepcji artystycznych.	P7_RDwNM_U06
Kompetencje społeczne	1	Jest w pełni kompetentnym i samodzielnym artystą, zdolnym do świadomego integrowania zdobytej wiedzy w obrębie specjalności oraz w ramach innych szeroko pojętych działań kulturotwórczych.	P7_RDwNM_K02

Literatura podstawowa

1. Neil Postman, *Technopol. Triumf techniki nad kulturą*, Wydawnictwo MUZA, Warszawa 2004.
2. Marcus du Sautoy, *Kod kreatywności. Sztuka i innowacje w epoce sztucznej inteligencji*, Copernicus Center Press, Kraków 2020.
3. Anne Ploin, Rebecca Eynon, Isis Hjorth, Michael A. Osborne, *AI and the Arts. How Machine Learning Is Changing Artistic Work*, Oxford University Press, Oxford 2022.
4. Lawrence Lessig, *Wolna Kultura*, WSiP, Warszawa 2005.
5. Ryszard W. Kluszczyński, „Wstęp do estetyki sztuki nowych mediów” [w:] Alicja Gronau, Joanna Napieralska, Barbara Okoń-Makowska (red.), *Multimedia, tom 1: Estetyka – Dźwięk*, Wydawnictwo UMFC, Warszawa 2017, s. 15–50.
6. Krzysztof Wodiczko, „Miasto, demokracja i sztuka” [w:] Alicja Gronau, Joanna Napieralska, Barbara Okoń-Makowska (red.), *Multimedia, tom 1: Estetyka – Dźwięk*, Wydawnictwo UMFC, Warszawa 2017, s. 105–121.

Literatura uzupełniająca

1. R. Murray Schafer, *The Soundscape: Our Sonic Environment and the Tuning of the World*, wyd. Destiny Books, Rochester / Vermont 1994.
2. Michał Ochnik, *Remake – apokalipsa popkultury*, Wydawnictwo Znak, Kraków 2023.
3. Don Norman *Dizajn na co dzień*, wyd. Karakter, Kraków 2018.

Pozycje uzupełniające dodawane będą w miarę pojawiania się odpowiednich publikacji.

Biblioteki wirtualne i zasoby on-line (opcjonalnie)

Przewiduje się wykorzystanie serwisów streamingowych, internetowych stron galerii, muzeów i innych instytucji kultury oraz innych zasobów Sieci, w tym publikacji artykułów naukowych, w celu aktualizacji tematów seminaryjnych i śledzenia najnowszych zjawisk w kulturze, zgodnie z treściami programowymi przedmiotu.

Data modyfikacji

08.04.2024

Autor modyfikacji

dr Katarzyna Figat

Czego dotyczy modyfikacja

Przeniesienie treści do nowego formularza kart przedmiotów.