

KARTA PRACOWNI – MEDIALAB. Laboratorium muralu i street artu oraz mappingu

1. **Kierownik Pracowni:** mgr Karolina Jacewicz asyst.
2. **Współprowadzący zajęcia:** mgr Marek Straszak
3. **Kontakt:** karolina.jacewicz@uap.edu.pl
4. **Lokalizacja:** bud. F, ul. Szewska 16, s.16
5. **Wydział:** Wydział Malarstwa i Rysunku,
6. **Ogólna formuła prowadzenia zajęć:** zajęcia praktyczne, ćwiczenia, prezentacje, wykłady, plenery
1. **Ogólne treści merytoryczne:** Głównym założeniem laboratorium jest zapoznanie i rozwijanie praktyki artystycznej wyrażanej przez narzędzia związane z technikami multimedialnymi. Na zajęciach osoby studiujące uczą się praktycznych - technicznych aspektów pracy z multimediami, takich jak: programy multimedialne (Resolume Arena, MadMapper, Modul8, Adobe After Effects, Cinema4D), elementy hardware: rodzaje kabli sygnałowych, rodzaje i obsługa urządzeń multimedialnych, sposoby łączenia urządzeń multimedialnych. Z drugiej kierujemy sposób myślenia w praktyce artystycznej i projektowej przez pryzmat multimedii. W miarę opanowywania umiejętności i wdrażania się w materię multimedii jako środka wyrazu artystycznego i komercyjnego, osoby studiujące realizują coraz bardziej wymagające projekty, technicznie i koncepcyjnie. Dodatkowo osoby studiujące są włączani w projekty artystyczne i komercyjne niezwiązane z pracą, w celu zdobycia doświadczenia i lepszego przygotowania do pracy w zawodzie związanym z multimediami. W tym celu Medialab ściśle współpracuje z przedstawicielami branży takimi jak Studio Clockwork. Zajęcia w pracowni bazują na współpracy interdyscyplinarnej.
7. **Język/i wykładowy/e:** polski
8. **Realizowane przedmioty:**

● Wybrana Pracownia Artystyczna lub Projektowa

stopień studiów	I stopień
semestr studiów	2,3,4,5,6
wymagania wstępne*	3 semestr - zainteresowanie tematyką zajęć 4 semestr – zaliczenie 3 semestru zajęć oraz chęć poszerzania umiejętności i wiedzy w zakresie związanym z tematyką zajęć. 5 semestr – zaliczenie 4 semestru zajęć oraz chęć poszerzania umiejętności i wiedzy w zakresie związanym z tematyką zajęć. 6 semestr – zaliczenie 5 semestru zajęć oraz chęć poszerzania umiejętności i wiedzy w zakresie związanym z tematyką zajęć..
realizowane tematy/zadania*	3 semestr Poznanie nomenklatury dziedziny I operowanie nią podczas zajęć – ćwiczenie z komunikacji multimedialnej

	4 semestr Sprawne i sukcesywne podłączenie różnego rodzaju urządzeń multimedialnych. Rozwiązywanie problemów technicznych. 5 semestr Samodzielne wykonanie siatki do mappingu. 6 semestr Opanowanie narzędzi multimedialnych - programów: Resolume Arena, Adobe After Effects, Unreal Engine, wybrany software 3D, technik multimedialnych: rodzajów i obsługi urządzeń, zapoznanie się ze specyfiką materii multimedialnej jako środka wyrazu artystycznego w stopniu pozwalającym na samodzielne wykonanie zadania zaliczeniowego • Stworzenie rzeźb ar : naklejania tagów w mieście. Rzeźba audiowizualna sitespecific. Mapping wielkoformatowy na budynku Opery Wrocławskiej – minutowa etiuda animowana „ Święto muzyki”
forma zaliczenia*	3 semestr - zaliczenie z oceną 4 semestr - zaliczenie z oceną 5 semestr - zaliczenie z oceną 6 semestr - zaliczenie z oceną
warunki zaliczenia i kryteria oceny*	3 semestr - Kryterium oceny są: wykonanie wszystkich zadanych ćwiczeń, aktywny udział w zajęciach oraz zaangażowanie w tematykę zajęć. Warunki zaliczenia: zgodnie z kartą przedmiotu 4 semestr - Kryterium oceny są: wykonanie wszystkich zadanych ćwiczeń, aktywny udział w zajęciach oraz zaangażowanie w tematykę zajęć. Warunki zaliczenia: zgodnie z kartą przedmiotu 5 semestr - Kryterium oceny są: wykonanie wszystkich zadanych ćwiczeń, aktywny udział w zajęciach oraz zaangażowanie w tematykę zajęć. Warunki zaliczenia: zgodnie z kartą przedmiotu 6 semestr - Kryterium oceny są: wykonanie wszystkich zadanych ćwiczeń, aktywny udział w zajęciach oraz zaangażowanie w tematykę zajęć. Warunki zaliczenia: zgodnie z kartą przedmiotu
spis zalecanych lektur obowiązkowych i uzupełniających*	3 semestr Krajewski Piotr, Od reprodukcji mechanicznej do genetycznej. Uwagi o dziele sztuki w dobie komunikacji cyfrowej, w: K. Wilkoszewska (red.), Piękno w sieci. Estetyka a nowe media, Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych "Universitas", Kraków 1999, Krawczak Michał, Programowanie interakcji: software i sztuki performatywne, „Didaskalia” nr 112, 2012, Salter Chris, Entangled. Technology and the transformation of performance, MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2010. Zimmerman Eric, Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline, w: Noad Wardrip-Fruin, Pat Harrigan (red.), First Person: New Media as Story, Performance, and Game, MIT Press, Cambridge 2004, <i>Lektury uzupełniające:</i> Sztuka i percepcja wzrokowa Psychologia twórczego oka, Arnheim Rudolf Wiedza i jej związki z percepcją wzrokową

człowieka, Rafał Wawer Strzelecki, Zenobiusz, Polska Plastyka Teatralna T1,2,3

4 semestr

Krajewski Piotr, Od reprodukcji mechanicznej do genetycznej. Uwagi o dziele sztuki w dobie komunikacji cyfrowej, w: K. Wilkoszewska (red.), Piękno w sieci. Estetyka a nowe media, Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych "Universitas", Kraków 1999, Krawczak Michał, Programowanie interakcji: software i sztuki performatywne, „Didaskalia” nr 112, 2012, Salter Chris, Entangled. Technology and the transformation of performance, MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2010. Zimmerman Eric, Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline, w: Noad Wardrip-Fruin, Pat Harrigan (red.), First Person: New Media as Story, Performance, and Game, MIT Press, Cambridge 2004, *Lektury uzupełniające:*

Sztuka i percepcja wzrokowa Psychologia twórczego oka, Arnheim Rudolf Wiedza i jej związki z percepcją wzrokową człowieka, Rafał Wawer Strzelecki, Zenobiusz, Polska Plastyka Teatralna T1,2,3

5 semestr

lektury obowiązkowe: Krajewski Piotr, Od reprodukcji mechanicznej do genetycznej. Uwagi o dziele sztuki w dobie komunikacji cyfrowej, w: K. Wilkoszewska (red.), Piękno w sieci. Estetyka a nowe media, Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych "Universitas", Kraków 1999, Krawczak Michał, Programowanie interakcji: software i sztuki performatywne, „Didaskalia” nr 112, 2012, Salter Chris, Entangled. Technology and the transformation of performance, MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2010. Zimmerman Eric, Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline, w: Noad Wardrip-Fruin, Pat Harrigan (red.), First Person: New Media as Story, Performance, and Game, MIT Press, Cambridge 2004, *Lektury uzupełniające:*

Sztuka i percepcja wzrokowa Psychologia twórczego oka, Arnheim Rudolf Wiedza i jej związki z percepcją wzrokową człowieka, Rafał Wawer Strzelecki, Zenobiusz, Polska Plastyka Teatralna T1,2,3

6 semestr

lektury obowiązkowe: Krajewski Piotr, Od reprodukcji mechanicznej do genetycznej. Uwagi o dziele sztuki w dobie komunikacji cyfrowej, w: K. Wilkoszewska (red.), Piękno w sieci. Estetyka a nowe media, Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych "Universitas", Kraków 1999, Krawczak Michał, Programowanie interakcji: software i sztuki performatywne, „Didaskalia” nr 112, 2012, Salter Chris, Entangled. Technology and the transformation of performance, MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2010. Zimmerman Eric, Narrative, Interactivity,

	Play, and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline, w: Noad Wardrip-Fruin, Pat Harrigan (red.), First Person: New Media as Story, Performance, and Game, MIT Press, Cambridge 2004, <i>Lektury uzupełniające</i>: Sztuka i percepcja wzrokowa Psychologia twórczego oka, Arnheim Rudolf Wiedza i jej związki z percepcją wzrokową człowieka, Rafał Wawer Strzelecki, Zenobiusz, Polska Plastyka Teatralna T1,2,3
--	--

* wypełnić z podziałem na semestry, w których występuje przedmiot

● **Laboratoria do wyboru – poziom podstawowy i zaawansowany**

stopień studiów	jednolite magisterskie
semestr studiów	3,4,5,6,7,8
wymagania wstępne*	3 semestr - zainteresowanie tematyką zajęć 4 semestr – zaliczenie 3 semestru zajęć oraz chęć poszerzania umiejętności i wiedzy w zakresie związanym z tematyką zajęć. 5 semestr – zaliczenie 4 semestru zajęć oraz chęć poszerzania umiejętności i wiedzy w zakresie związanym z tematyką zajęć. 6 semestr – zaliczenie 5 semestru zajęć oraz chęć poszerzania umiejętności i wiedzy w zakresie związanym z tematyką zajęć. 7 semestr – zaliczenie 6 semestru zajęć oraz chęć poszerzania umiejętności i wiedzy w zakresie związanym z tematyką zajęć. 8 semestr – zaliczenie 7 semestru zajęć oraz chęć poszerzania umiejętności i wiedzy w zakresie związanym z tematyką zajęć.
realizowane tematy/zadania*	Poziom podstawowy: 3 semestr - ! Opanowanie narzędzi multimedialnych - programów: Resolume Arena, Adobe After Effects, Unreal Engine, wybrany software 3D, technik multimedialnych: rodzajów i obsługi urządzeń, zapoznanie się ze specyfiką materii multimedialnej jako środka wyrazu artystycznego w stopniu pozwalającym na samodzielne wykonanie zadania zaliczeniowego • 4 semestr ! Mapping wielkoformatowy na budynku Opery Wrocławskiej – minutowa etiuda animowana „Święto muzyki” 5 semestr ! Opanowanie narzędzi multimedialnych - programów: Resolume Arena, Adobe After Effects, Unreal Engine, wybrany software 3D, technik multimedialnych: rodzajów i obsługi urządzeń, zapoznanie się ze specyfiką materii multimedialnej jako środka wyrazu artystycznego w stopniu pozwalającym na samodzielne wykonanie zadania zaliczeniowego • 6 semestr ● Mapping wielkoformatowy na budynku Opery Wrocławskiej – minutowa etiuda animowana „Święto muzyki” 7 semestr ● Mapping wielkoformatowy na budynku Opery Wrocławskiej – minutowa etiuda animowana „Święto

	muzyki” 8 semestr ● Mapping wielkoformatowy na budynku Opery Wrocławskiej – minutowa etiuda animowana „Święto muzyki” Poziom zaawansowany: 3 semestr ! Opanowanie narzędzi multimedialnych - programów: Resolume Arena, Adobe After Effects, Unreal Engine, wybrany software 3D, technik multimedialnych: rodzajów i obsługi urządzeń, zapoznanie się ze specyfiką materii multimedialnej jako środka wyrazu artystycznego w stopniu pozwalającym na samodzielne wykonanie zadania zaliczeniowego • Stworzenie rzeźb ar : naklejania tagów w mieście. Rzeźba audiowizualna sitespecific. 4 semestr ! Mapping wielkoformatowy na budynku Opery Wrocławskiej – minutowa etiuda animowana „Święto muzyki” 5 semestr ● Opanowanie narzędzi multimedialnych - programów: Resolume Arena, Adobe After Effects, Unreal Engine, wybrany software 3D, technik multimedialnych: rodzajów i obsługi urządzeń, zapoznanie się ze specyfiką materii multimedialnej jako środka wyrazu artystycznego w stopniu pozwalającym na samodzielne wykonanie zadania zaliczeniowego • Stworzenie rzeźb ar : naklejania tagów w mieście. Rzeźba audiowizualna sitespecific. 6 semestr ! Mapping wielkoformatowy na budynku Opery Wrocławskiej – minutowa etiuda animowana „Święto muzyki” 7 semestr ● Opanowanie narzędzi multimedialnych - programów: Resolume Arena, Adobe After Effects, Unreal Engine, wybrany software 3D, technik multimedialnych: rodzajów i obsługi urządzeń, zapoznanie się ze specyfiką materii multimedialnej jako środka wyrazu artystycznego w stopniu pozwalającym na samodzielne wykonanie zadania zaliczeniowego • Stworzenie rzeźb ar : naklejania tagów w mieście. Rzeźba audiowizualna sitespecific. 8 semestr ● Opanowanie narzędzi multimedialnych - programów: Resolume Arena, Adobe After Effects, Unreal Engine, wybrany software 3D, technik multimedialnych: rodzajów i obsługi urządzeń, zapoznanie się ze specyfiką materii multimedialnej jako środka wyrazu artystycznego w stopniu pozwalającym na samodzielne wykonanie zadania zaliczeniowego • Stworzenie rzeźb ar : naklejania tagów w
--	--

	mieście. Rzeźba audiowizualna sitespecific.
forma zaliczenia*	3 semestr - zaliczenie z oceną 4 semestr - zaliczenie z oceną 5 semestr - zaliczenie z oceną 6 semestr - zaliczenie z oceną 7 semestr - zaliczenie z oceną 8 semestr - zaliczenie z oceną
warunki zaliczenia i kryteria oceny*	3 semestr - Kryterium oceny są: wykonanie wszystkich zadanych ćwiczeń, aktywny udział w zajęciach oraz zaangażowanie w tematykę zajęć. Warunki zaliczenia: zgodnie z kartą przedmiotu 4 semestr - Kryterium oceny są: wykonanie wszystkich zadanych ćwiczeń, aktywny udział w zajęciach oraz zaangażowanie w tematykę zajęć. Warunki zaliczenia: zgodnie z kartą przedmiotu 5 semestr - Kryterium oceny są: wykonanie wszystkich zadanych ćwiczeń, aktywny udział w zajęciach oraz zaangażowanie w tematykę zajęć. Warunki zaliczenia: zgodnie z kartą przedmiotu 6 semestr - Kryterium oceny są: wykonanie wszystkich zadanych ćwiczeń, aktywny udział w zajęciach oraz zaangażowanie w tematykę zajęć. Warunki zaliczenia: zgodnie z kartą przedmiotu 7 semestr - Kryterium oceny są: wykonanie wszystkich zadanych ćwiczeń, aktywny udział w zajęciach oraz zaangażowanie w tematykę zajęć. Warunki zaliczenia: zgodnie z kartą przedmiotu 8 semestr - Kryterium oceny są: wykonanie wszystkich zadanych ćwiczeń, aktywny udział w zajęciach oraz zaangażowanie w tematykę zajęć. Warunki zaliczenia: zgodnie z kartą przedmiotu
spis zalecanych lektur obowiązkowych i uzupełniających*	Poziom podstawowy 3 semestr Krajewski Piotr, Od reprodukcji mechanicznej do genetycznej. Uwagi o dziele sztuki w dobie komunikacji cyfrowej, w: K. Wilkoszewska (red.), Piękno w sieci. Estetyka a nowe media, Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych "Universitas", Kraków 1999, Krawczak Michał, Programowanie interakcji: software i sztuki performatywne, „Didaskalia” nr 112, 2012, Salter Chris, Entangled. Technology and the transformation of performance, MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2010. Zimmerman Eric, Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline, w: Noad Wardrip-Fruin, Pat Harrigan (red.), First Person: New Media as Story, Performance, and Game, MIT Press, Cambridge 2004, <i>Lektury uzupełniające:</i> Sztuka i percepcja wzrokowa Psychologia twórczego oka, Arnheim Rudolf Wiedza i jej związki z percepcją wzrokową człowieka, Rafał Wawer Strzelecki, Zenobiusz, Polska Plastyka Teatralna T1,2,3

	4 semestr Krajewski Piotr, Od reprodukcji mechanicznej do genetycznej. Uwagi o dziele sztuki w dobie komunikacji cyfrowej, w: K. Wilkoszewska (red.), Piękno w sieci. Estetyka a nowe media, Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych "Universitas", Kraków 1999, Krawczak Michał, Programowanie interakcji: software i sztuki performatywne, „Didaskalia” nr 112, 2012, Salter Chris, Entangled. Technology and the transformation of performance, MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2010. Zimmerman Eric, Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline, w: Noad Wardrip-Fruin, Pat Harrigan (red.), First Person: New Media as Story, Performance, and Game, MIT Press, Cambridge 2004, <i>Lektury uzupełniające:</i> Sztuka i percepcja wzrokowa Psychologia twórczego oka, Arnheim Rudolf Wiedza i jej związki z percepcją wzrokową człowieka, Rafał Wawer Strzelecki, Zenobiusz, Polska Plastyka Teatralna T1,2,3 5 semestr Krajewski Piotr, Od reprodukcji mechanicznej do genetycznej. Uwagi o dziele sztuki w dobie komunikacji cyfrowej, w: K. Wilkoszewska (red.), Piękno w sieci. Estetyka a nowe media, Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych "Universitas", Kraków 1999, Krawczak Michał, Programowanie interakcji: software i sztuki performatywne, „Didaskalia” nr 112, 2012, Salter Chris, Entangled. Technology and the transformation of performance, MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2010. Zimmerman Eric, Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline, w: Noad Wardrip-Fruin, Pat Harrigan (red.), First Person: New Media as Story, Performance, and Game, MIT Press, Cambridge 2004, <i>Lektury uzupełniające:</i> Sztuka i percepcja wzrokowa Psychologia twórczego oka, Arnheim Rudolf Wiedza i jej związki z percepcją wzrokową człowieka, Rafał Wawer Strzelecki, Zenobiusz, Polska Plastyka Teatralna T1,2,3 6 semestr Krajewski Piotr, Od reprodukcji mechanicznej do genetycznej. Uwagi o dziele sztuki w dobie komunikacji cyfrowej, w: K. Wilkoszewska (red.), Piękno w sieci. Estetyka a nowe media, Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych "Universitas", Kraków 1999, Krawczak Michał, Programowanie interakcji: software i sztuki performatywne, „Didaskalia” nr 112, 2012, Salter Chris, Entangled. Technology and the transformation of performance, MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2010. Zimmerman Eric, Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline, w: Noad Wardrip-Fruin, Pat Harrigan (red.), First Person: New Media as Story,
--	---

	Performance, and Game, MIT Press, Cambridge 2004, <i>Lektury uzupełniające</i>: Sztuka i percepcja wzrokowa Psychologia twórczego oka, Arnheim Rudolf Wiedza i jej związki z percepcją wzrokową człowieka, Rafał Wawer Strzelecki, Zenobiusz, Polska Plastyka Teatralna T1,2,3 7 semestr 8 semestr Poziom zaawansowany 3 semestr Krajewski Piotr, Od reprodukcji mechanicznej do genetycznej. Uwagi o dziele sztuki w dobie komunikacji cyfrowej, w: K. Wilkoszewska (red.), Piękno w sieci. Estetyka a nowe media, Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych "Universitas", Kraków 1999, Krawczak Michał, Programowanie interakcji: software i sztuki performatywne, „Didaskalia” nr 112, 2012, Salter Chris, Entangled. Technology and the transformation of performance, MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2010. Zimmerman Eric, Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline, w: Noad Wardrip-Fruin, Pat Harrigan (red.), First Person: New Media as Story, Performance, and Game, MIT Press, Cambridge 2004, <i>Lektury uzupełniające</i>: Sztuka i percepcja wzrokowa Psychologia twórczego oka, Arnheim Rudolf Wiedza i jej związki z percepcją wzrokową człowieka, Rafał Wawer Strzelecki, Zenobiusz, Polska Plastyka Teatralna T1,2,3 4 semestr lektury obowiązkowe: Krajewski Piotr, Od reprodukcji mechanicznej do genetycznej. Uwagi o dziele sztuki w dobie komunikacji cyfrowej, w: K. Wilkoszewska (red.), Piękno w sieci. Estetyka a nowe media, Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych "Universitas", Kraków 1999, Krawczak Michał, Programowanie interakcji: software i sztuki performatywne, „Didaskalia” nr 112, 2012, Salter Chris, Entangled. Technology and the transformation of performance, MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2010. Zimmerman Eric, Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline, w: Noad Wardrip-Fruin, Pat Harrigan (red.), First Person: New Media as Story, Performance, and Game, MIT Press, Cambridge 2004, <i>Lektury uzupełniające</i>: Sztuka i percepcja wzrokowa Psychologia twórczego oka, Arnheim Rudolf Wiedza i jej związki z percepcją wzrokową człowieka, Rafał Wawer Strzelecki, Zenobiusz, Polska Plastyka Teatralna T1,2,3
--	---

	5 semestr Krajewski Piotr, Od reprodukcji mechanicznej do genetycznej. Uwagi o dziele sztuki w dobie komunikacji cyfrowej, w: K. Wilkoszewska (red.), Piękno w sieci. Estetyka a nowe media, Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych "Universitas", Kraków 1999, Krawczak Michał, Programowanie interakcji: software i sztuki performatywne, „Didaskalia” nr 112, 2012, Salter Chris, Entangled. Technology and the transformation of performance, MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2010. Zimmerman Eric, Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline, w: Noad Wardrip-Fruin, Pat Harrigan (red.), First Person: New Media as Story, Performance, and Game, MIT Press, Cambridge 2004, <i>Lektury uzupełniające:</i> Sztuka i percepcja wzrokowa Psychologia twórczego oka, Arnheim Rudolf Wiedza i jej związki z percepcją wzrokową człowieka, Rafał Wawer Strzelecki, Zenobiusz, Polska Plastyka Teatralna T1,2,3 6 semestr Krajewski Piotr, Od reprodukcji mechanicznej do genetycznej. Uwagi o dziele sztuki w dobie komunikacji cyfrowej, w: K. Wilkoszewska (red.), Piękno w sieci. Estetyka a nowe media, Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych "Universitas", Kraków 1999, Krawczak Michał, Programowanie interakcji: software i sztuki performatywne, „Didaskalia” nr 112, 2012, Salter Chris, Entangled. Technology and the transformation of performance, MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2010. Zimmerman Eric, Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline, w: Noad Wardrip-Fruin, Pat Harrigan (red.), First Person: New Media as Story, Performance, and Game, MIT Press, Cambridge 2004, <i>Lektury uzupełniające:</i> Sztuka i percepcja wzrokowa Psychologia twórczego oka, Arnheim Rudolf Wiedza i jej związki z percepcją wzrokową człowieka, Rafał Wawer Strzelecki, Zenobiusz, Polska Plastyka Teatralna T1,2,3 7 semestr 8 semestr
--	---

* wypełnić z podziałem na semestry, w których występuje przedmiot

● **Wybrana Pracownia Artystyczna lub Projektowa**

stopień studiów	jednolite magisterskie
semestr studiów	3,4,5,6,7,8,9,10
wymagania wstępne*	3 semestr - zainteresowanie tematyką zajęć 4 semestr – zaliczenie 3 semestru zajęć oraz chęć poszerzania umiejętności i wiedzy w zakresie związanym z tematyką zajęć. 5 semestr – zaliczenie 4 semestru zajęć oraz chęć poszerzania

	umiejętności i wiedzy w zakresie związanym z tematyką zajęć. 6 semestr – zaliczenie 5 semestru zajęć oraz chęć poszerzania umiejętności i wiedzy w zakresie związanym z tematyką zajęć. 7 semestr – zaliczenie 6 semestru zajęć oraz chęć poszerzania umiejętności i wiedzy w zakresie związanym z tematyką zajęć. 8 semestr – zaliczenie 7 semestru zajęć oraz chęć poszerzania umiejętności i wiedzy w zakresie związanym z tematyką zajęć. 9 semestr – zaliczenie 8 semestru zajęć oraz chęć poszerzania umiejętności i wiedzy w zakresie związanym z tematyką zajęć. 10 semestr – zaliczenie 9 semestru zajęć oraz chęć poszerzania umiejętności i wiedzy w zakresie związanym z tematyką zajęć
realizowane tematy/zadania*	3 semestr ! Opanowanie narzędzi multimedialnych - programów: Resolume Arena, Adobe After Effects, Unreal Engine, wybrany software 3D, technik multimedialnych: rodzajów i obsługi urządzeń, zapoznanie się ze specyfiką materii multimedialnej jako środka wyrazu artystycznego w stopniu pozwalającym na samodzielne wykonanie zadania zaliczeniowego • Stworzenie rzeźb ar : naklejania tagów w mieście. Rzeźba audiowizualna sitespecific. ! 4 semestr ! Mapping wielkoformatowy na budynku Opery Wrocławskiej – minutowa etiuda animowana „ Święto muzyki” 5 semestr ! Opanowanie narzędzi multimedialnych - programów: Resolume Arena, Adobe After Effects, Unreal Engine, wybrany software 3D, technik multimedialnych: rodzajów i obsługi urządzeń, zapoznanie się ze specyfiką materii multimedialnej jako środka wyrazu artystycznego w stopniu pozwalającym na samodzielne wykonanie zadania zaliczeniowego • Stworzenie rzeźb ar : naklejania tagów w mieście. Rzeźba audiowizualna sitespecific. ! 6 semestr ! Mapping wielkoformatowy na budynku Opery Wrocławskiej – minutowa etiuda animowana „ Święto muzyki” 7 semestr ! Mapping wielkoformatowy na budynku Opery Wrocławskiej – minutowa etiuda animowana „ Święto muzyki” 8 semestr ! Mapping wielkoformatowy na budynku Opery Wrocławskiej – minutowa etiuda animowana „ Święto muzyki” 9 semestr ! Mapping wielkoformatowy na budynku Opery Wrocławskiej – minutowa etiuda animowana „ Święto muzyki”

	10 semestr ! Mapping wielkoformatowy na budynku Opery Wrocławskiej – minutowa etiuda animowana „Święto muzyki”
forma zaliczenia*	3 semestr - zaliczenie z oceną 4 semestr - zaliczenie z oceną 5 semestr - zaliczenie z oceną 6 semestr - zaliczenie z oceną 7 semestr - zaliczenie z oceną 8 semestr - zaliczenie z oceną 9 semestr - zaliczenie z oceną 10 semestr - zaliczenie z oceną
warunki zaliczenia i kryteria oceny*	3 semestr - Kryterium oceny są: wykonanie wszystkich zadanych ćwiczeń, aktywny udział w zajęciach oraz zaangażowanie w tematykę zajęć. Warunki zaliczenia: zgodnie z kartą przedmiotu 4 semestr - Kryterium oceny są: wykonanie wszystkich zadanych ćwiczeń, aktywny udział w zajęciach oraz zaangażowanie w tematykę zajęć. Warunki zaliczenia: zgodnie z kartą przedmiotu 5 semestr - Kryterium oceny są: wykonanie wszystkich zadanych ćwiczeń, aktywny udział w zajęciach oraz zaangażowanie w tematykę zajęć. Warunki zaliczenia: zgodnie z kartą przedmiotu 6 semestr - Kryterium oceny są: wykonanie wszystkich zadanych ćwiczeń, aktywny udział w zajęciach oraz zaangażowanie w tematykę zajęć. Warunki zaliczenia: zgodnie z kartą przedmiotu 7 semestr - Kryterium oceny są: wykonanie wszystkich zadanych ćwiczeń, aktywny udział w zajęciach oraz zaangażowanie w tematykę zajęć. Warunki zaliczenia: zgodnie z kartą przedmiotu 8 semestr - Kryterium oceny są: wykonanie wszystkich zadanych ćwiczeń, aktywny udział w zajęciach oraz zaangażowanie w tematykę zajęć. Warunki zaliczenia: zgodnie z kartą przedmiotu 9 semestr - Kryterium oceny są: wykonanie wszystkich zadanych ćwiczeń, aktywny udział w zajęciach oraz zaangażowanie w tematykę zajęć. Warunki zaliczenia: zgodnie z kartą przedmiotu 10 semestr - Kryterium oceny są: wykonanie wszystkich zadanych ćwiczeń, aktywny udział w zajęciach oraz zaangażowanie w tematykę zajęć. Warunki zaliczenia: zgodnie z kartą przedmiotu
spis zalecanych lektur obowiązkowych i uzupełniających*	3 semestr Krajewski Piotr, Od reprodukcji mechanicznej do genetycznej. Uwagi o dziele sztuki w dobie komunikacji cyfrowej, w: K. Wilkoszewska (red.), Piękno w sieci. Estetyka a nowe media, Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych "Universitas", Kraków 1999, Krawczak Michał, Programowanie interakcji: software i sztuki performatywne, „Didaskalia” nr 112, 2012, Salter Chris, Entangled. Technology and the transformation of performance, MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2010.

	Zimmerman Eric, Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline, w: Noad Wardrip-Fruin, Pat Harrigan (red.), First Person: New Media as Story, Performance, and Game, MIT Press, Cambridge 2004, <i>Lektury uzupełniające</i>: Sztuka i percepcja wzrokowa Psychologia twórczego oka, Arnheim Rudolf Wiedza i jej związki z percepcją wzrokową człowieka, Rafał Wawer Strzelecki, Zenobiusz, Polska Plastyka Teatralna T1,2,3 4 semestr Krajewski Piotr, Od reprodukcji mechanicznej do genetycznej. Uwagi o dziele sztuki w dobie komunikacji cyfrowej, w: K. Wilkoszewska (red.), Piękno w sieci. Estetyka a nowe media, Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych "Universitas", Kraków 1999, Krawczak Michał, Programowanie interakcji: software i sztuki performatywne, „Didaskalia” nr 112, 2012, Salter Chris, Entangled. Technology and the transformation of performance, MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2010. Zimmerman Eric, Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline, w: Noad Wardrip-Fruin, Pat Harrigan (red.), First Person: New Media as Story, Performance, and Game, MIT Press, Cambridge 2004, <i>Lektury uzupełniające</i>: Sztuka i percepcja wzrokowa Psychologia twórczego oka, Arnheim Rudolf Wiedza i jej związki z percepcją wzrokową człowieka, Rafał Wawer Strzelecki, Zenobiusz, Polska Plastyka Teatralna T1,2,3 5 semestr Krajewski Piotr, Od reprodukcji mechanicznej do genetycznej. Uwagi o dziele sztuki w dobie komunikacji cyfrowej, w: K. Wilkoszewska (red.), Piękno w sieci. Estetyka a nowe media, Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych "Universitas", Kraków 1999, Krawczak Michał, Programowanie interakcji: software i sztuki performatywne, „Didaskalia” nr 112, 2012, Salter Chris, Entangled. Technology and the transformation of performance, MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2010. Zimmerman Eric, Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline, w: Noad Wardrip-Fruin, Pat Harrigan (red.), First Person: New Media as Story, Performance, and Game, MIT Press, Cambridge 2004, <i>Lektury uzupełniające</i>: Sztuka i percepcja wzrokowa Psychologia twórczego oka, Arnheim Rudolf Wiedza i jej związki z percepcją wzrokową człowieka, Rafał Wawer Strzelecki, Zenobiusz, Polska Plastyka Teatralna T1,2,3 6 semestr Krajewski Piotr, Od reprodukcji mechanicznej do genetycznej. Uwagi o dziele sztuki w dobie komunikacji cyfrowej,
--	--

w: K. Wilkoszewska (red.), Piękno w sieci. Estetyka a nowe media, Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych "Universitas", Kraków 1999, Krawczak Michał, Programowanie interakcji: software i sztuki performatywne, „Didaskalia” nr 112, 2012, Salter Chris, Entangled. Technology and the transformation of performance, MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2010. Zimmerman Eric, Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline, w: Noad Wardrip-Fruin, Pat Harrigan (red.), First Person: New Media as Story, Performance, and Game, MIT Press, Cambridge 2004, *Lektury uzupełniające:*

Sztuka i percepcja wzrokowa Psychologia twórczego oka, Arnheim Rudolf Wiedza i jej związki z percepcją wzrokową człowieka, Rafał Wawer Strzelecki, Zenobiusz, Polska Plastyka Teatralna T1,2,3

7 semestr

Krajewski Piotr, Od reprodukcji mechanicznej do genetycznej. Uwagi o dziele sztuki w dobie komunikacji cyfrowej, w: K. Wilkoszewska (red.), Piękno w sieci. Estetyka a nowe media, Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych "Universitas", Kraków 1999, Krawczak Michał, Programowanie interakcji: software i sztuki performatywne, „Didaskalia” nr 112, 2012, Salter Chris, Entangled. Technology and the transformation of performance, MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2010. Zimmerman Eric, Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline, w: Noad Wardrip-Fruin, Pat Harrigan (red.), First Person: New Media as Story, Performance, and Game, MIT Press, Cambridge 2004, *Lektury uzupełniające:*

Sztuka i percepcja wzrokowa Psychologia twórczego oka, Arnheim Rudolf Wiedza i jej związki z percepcją wzrokową człowieka, Rafał Wawer Strzelecki, Zenobiusz, Polska Plastyka Teatralna T1,2,3

8 semestr

Krajewski Piotr, Od reprodukcji mechanicznej do genetycznej. Uwagi o dziele sztuki w dobie komunikacji cyfrowej, w: K. Wilkoszewska (red.), Piękno w sieci. Estetyka a nowe media, Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych "Universitas", Kraków 1999, Krawczak Michał, Programowanie interakcji: software i sztuki performatywne, „Didaskalia” nr 112, 2012, Salter Chris, Entangled. Technology and the transformation of performance, MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2010. Zimmerman Eric, Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline, w: Noad Wardrip-Fruin, Pat Harrigan (red.), First Person: New Media as Story,

	Performance, and Game, MIT Press, Cambridge 2004, <i>Lektury uzupełniające</i>: Sztuka i percepcja wzrokowa Psychologia twórczego oka, Arnheim Rudolf Wiedza i jej związki z percepcją wzrokową człowieka, Rafał Wawer Strzelecki, Zenobiusz, Polska Plastyka Teatralna T1,2,3 9 semestr Krajewski Piotr, Od reprodukcji mechanicznej do genetycznej. Uwagi o dziele sztuki w dobie komunikacji cyfrowej, w: K. Wilkoszewska (red.), Piękno w sieci. Estetyka a nowe media, Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych "Universitas", Kraków 1999, Krawczak Michał, Programowanie interakcji: software i sztuki performatywne, „Didaskalia” nr 112, 2012, Salter Chris, Entangled. Technology and the transformation of performance, MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2010. Zimmerman Eric, Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline, w: Noad Wardrip-Fruin, Pat Harrigan (red.), First Person: New Media as Story, Performance, and Game, MIT Press, Cambridge 2004, <i>Lektury uzupełniające</i>: Sztuka i percepcja wzrokowa Psychologia twórczego oka, Arnheim Rudolf Wiedza i jej związki z percepcją wzrokową człowieka, Rafał Wawer Strzelecki, Zenobiusz, Polska Plastyka Teatralna T1,2,3 10 semestr Krajewski Piotr, Od reprodukcji mechanicznej do genetycznej. Uwagi o dziele sztuki w dobie komunikacji cyfrowej, w: K. Wilkoszewska (red.), Piękno w sieci. Estetyka a nowe media, Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych "Universitas", Kraków 1999, Krawczak Michał, Programowanie interakcji: software i sztuki performatywne, „Didaskalia” nr 112, 2012, Salter Chris, Entangled. Technology and the transformation of performance, MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2010. Zimmerman Eric, Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline, w: Noad Wardrip-Fruin, Pat Harrigan (red.), First Person: New Media as Story, Performance, and Game, MIT Press, Cambridge 2004, <i>Lektury uzupełniające</i>: Sztuka i percepcja wzrokowa Psychologia twórczego oka, Arnheim Rudolf Wiedza i jej związki z percepcją wzrokową człowieka, Rafał Wawer Strzelecki, Zenobiusz, Polska Plastyka Teatralna T1,2,3
--	---

- **Laboratoria do wyboru – poziom podstawowy i zaawansowany**

stopień studiów	II stopień
semestr studiów	1,2,3,
wymagania wstępne*	1 semestr - zainteresowanie tematyką zajęć 2 semestr – zaliczenie 1 semestru zajęć oraz chęć poszerzania umiejętności i wiedzy w zakresie związanym z tematyką zajęć. 3 semestr – zaliczenie 2 semestru zajęć oraz chęć poszerzania umiejętności i wiedzy w zakresie związanym z tematyką zajęć.
realizowane tematy/zadania*	Poziom podstawowy: 1 semestr - ! Opanowanie narzędzi multimedialnych - programów: Resolume Arena, Adobe After Effects, Unreal Engine, wybrany software 3D, technik multimedialnych: rodzajów i obsługi urządzeń, zapoznanie się ze specyfiką materii multimedialnej jako środka wyrazu artystycznego w stopniu pozwalającym na samodzielne wykonanie zadania zaliczeniowego 2 semestr ! Mapping wielkoformatowy na budynku Opery Wrocławskiej – minutowa etiuda animowana „Święto muzyki” 3 semestr ! Opanowanie narzędzi multimedialnych - programów: Resolume Arena, Adobe After Effects, Unreal Engine, wybrany software 3D, technik multimedialnych: rodzajów i obsługi urządzeń, zapoznanie się ze specyfiką materii multimedialnej jako środka wyrazu artystycznego w stopniu pozwalającym na samodzielne wykonanie zadania zaliczeniowego Poziom zaawansowany: 1 semestr ! Opanowanie narzędzi multimedialnych - programów: Resolume Arena, Adobe After Effects, Unreal Engine, wybrany software 3D, technik multimedialnych: rodzajów i obsługi urządzeń, zapoznanie się ze specyfiką materii multimedialnej jako środka wyrazu artystycznego w stopniu pozwalającym na samodzielne wykonanie zadania zaliczeniowego • Stworzenie rzeźb ar : naklejania tagów w mieście. Rzeźba audiowizualna sitespecific. 2 semestr ! Mapping wielkoformatowy na budynku Opery Wrocławskiej – minutowa etiuda animowana „Święto muzyki” 3 semestr ! Opanowanie narzędzi multimedialnych - programów: Resolume Arena, Adobe After Effects, Unreal Engine, wybrany software 3D, technik multimedialnych: rodzajów i obsługi urządzeń, zapoznanie się ze specyfiką materii multimedialnej jako środka wyrazu artystycznego w stopniu pozwalającym na samodzielne wykonanie zadania zaliczeniowego • Stworzenie rzeźb ar : naklejania tagów w mieście. Rzeźba audiowizualna sitespecific.

forma zaliczenia*	1 semestr - zaliczenie z oceną 2 semestr - zaliczenie z oceną 3 semestr - zaliczenie z oceną
warunki zaliczenia i kryteria oceny*	1 semestr - Kryterium oceny są: wykonanie wszystkich zadanych ćwiczeń, aktywny udział w zajęciach oraz zaangażowanie w tematykę zajęć. Warunki zaliczenia: zgodnie z kartą przedmiotu 2 semestr - Kryterium oceny są: wykonanie wszystkich zadanych ćwiczeń, aktywny udział w zajęciach oraz zaangażowanie w tematykę zajęć. Warunki zaliczenia: zgodnie z kartą przedmiotu 3 semestr - Kryterium oceny są: wykonanie wszystkich zadanych ćwiczeń, aktywny udział w zajęciach oraz zaangażowanie w tematykę zajęć. Warunki zaliczenia: zgodnie z kartą przedmiotu
spis zalecanych lektur obowiązkowych i uzupełniających*	Poziom podstawowy 1 semestr Krajewski Piotr, Od reprodukcji mechanicznej do genetycznej. Uwagi o dziele sztuki w dobie komunikacji cyfrowej, w: K. Wilkoszewska (red.), Piękno w sieci. Estetyka a nowe media, Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych "Universitas", Kraków 1999, Krawczak Michał, Programowanie interakcji: software i sztuki performatywne, „Didaskalia” nr 112, 2012, Salter Chris, Entangled. Technology and the transformation of performance, MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2010. Zimmerman Eric, Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline, w: Noad Wardrip-Fruin, Pat Harrigan (red.), First Person: New Media as Story, Performance, and Game, MIT Press, Cambridge 2004, <i>Lektury uzupełniające:</i> Sztuka i percepcja wzrokowa Psychologia twórczego oka, Arnheim Rudolf Wiedza i jej związki z percepcją wzrokową człowieka, Rafał Wawer Strzelecki, Zenobiusz, Polska Plastyka Teatralna T1,2,3 2 semestr Krajewski Piotr, Od reprodukcji mechanicznej do genetycznej. Uwagi o dziele sztuki w dobie komunikacji cyfrowej, w: K. Wilkoszewska (red.), Piękno w sieci. Estetyka a nowe media, Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych "Universitas", Kraków 1999, Krawczak Michał, Programowanie interakcji: software i sztuki performatywne, „Didaskalia” nr 112, 2012, Salter Chris, Entangled. Technology and the transformation of performance, MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2010. Zimmerman Eric, Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline, w: Noad Wardrip-Fruin, Pat Harrigan (red.), First Person: New Media as Story, Performance, and Game, MIT Press, Cambridge 2004, <i>Lektury uzupełniające:</i> Sztuka i percepcja wzrokowa Psychologia twórczego oka, Arnheim Rudolf Wiedza i jej związki z percepcją wzrokową

	człowieka, Rafał Wawer Strzelecki, Zenobiusz, Polska Plastyka Teatralna T1,2,3 3 semestr Krajewski Piotr, Od reprodukcji mechanicznej do genetycznej. Uwagi o dziele sztuki w dobie komunikacji cyfrowej, w: K. Wilkoszewska (red.), Piękno w sieci. Estetyka a nowe media, Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych "Universitas", Kraków 1999, Krawczak Michał, Programowanie interakcji: software i sztuki performatywne, „Didaskalia” nr 112, 2012, Salter Chris, Entangled. Technology and the transformation of performance, MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2010. Zimmerman Eric, Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline, w: Noad Wardrip-Fruin, Pat Harrigan (red.), First Person: New Media as Story, Performance, and Game, MIT Press, Cambridge 2004, <i>Lektury uzupełniające:</i> Sztuka i percepcja wzrokowa Psychologia twórczego oka, Arnheim Rudolf Wiedza i jej związki z percepcją wzrokową człowieka, Rafał Wawer Strzelecki, Zenobiusz, Polska Plastyka Teatralna T1,2,3 Poziom zaawansowany 1 semestr Krajewski Piotr, Od reprodukcji mechanicznej do genetycznej. Uwagi o dziele sztuki w dobie komunikacji cyfrowej, w: K. Wilkoszewska (red.), Piękno w sieci. Estetyka a nowe media, Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych "Universitas", Kraków 1999, Krawczak Michał, Programowanie interakcji: software i sztuki performatywne, „Didaskalia” nr 112, 2012, Salter Chris, Entangled. Technology and the transformation of performance, MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2010. Zimmerman Eric, Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline, w: Noad Wardrip-Fruin, Pat Harrigan (red.), First Person: New Media as Story, Performance, and Game, MIT Press, Cambridge 2004, <i>Lektury uzupełniające:</i> Sztuka i percepcja wzrokowa Psychologia twórczego oka, Arnheim Rudolf Wiedza i jej związki z percepcją wzrokową człowieka, Rafał Wawer Strzelecki, Zenobiusz, Polska Plastyka Teatralna T1,2,3 2 semestr Krajewski Piotr, Od reprodukcji mechanicznej do genetycznej. Uwagi o dziele sztuki w dobie komunikacji cyfrowej, w: K. Wilkoszewska (red.), Piękno w sieci. Estetyka a nowe media, Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych "Universitas", Kraków 1999, Krawczak Michał, Programowanie interakcji: software i sztuki performatywne, „Didaskalia” nr 112, 2012, Salter Chris, Entangled. Technology and the transformation of performance, MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2010.
--	--

	Zimmerman Eric, Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline, w: Noad Wardrip-Fruin, Pat Harrigan (red.), First Person: New Media as Story, Performance, and Game, MIT Press, Cambridge 2004, <i>Lektury uzupełniające</i>: Sztuka i percepcja wzrokowa Psychologia twórczego oka, Arnheim Rudolf Wiedza i jej związki z percepcją wzrokową człowieka, Rafał Wawer Strzelecki, Zenobiusz, Polska Plastyka Teatralna T1,2,3 3 semestr Krajewski Piotr, Od reprodukcji mechanicznej do genetycznej. Uwagi o dziele sztuki w dobie komunikacji cyfrowej, w: K. Wilkoszewska (red.), Piękno w sieci. Estetyka a nowe media, Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych "Universitas", Kraków 1999, Krawczak Michał, Programowanie interakcji: software i sztuki performatywne, „Didaskalia” nr 112, 2012, Salter Chris, Entangled. Technology and the transformation of performance, MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2010. Zimmerman Eric, Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline, w: Noad Wardrip-Fruin, Pat Harrigan (red.), First Person: New Media as Story, Performance, and Game, MIT Press, Cambridge 2004, <i>Lektury uzupełniające</i>: Sztuka i percepcja wzrokowa Psychologia twórczego oka, Arnheim Rudolf Wiedza i jej związki z percepcją wzrokową człowieka, Rafał Wawer Strzelecki, Zenobiusz, Polska Plastyka Teatralna T1,2,3
--	---

* wypełnić z podziałem na semestry, w których występuje przedmiot

● Wybrana Pracownia Artystyczna lub Projektowa

stopień studiów	II stopień
semestr studiów	1,2,3,4
wymagania wstępne*	1 semestr - zainteresowanie tematyką zajęć 2 semestr – zaliczenie 1 semestru zajęć oraz chęć poszerzania umiejętności i wiedzy w zakresie związanym z tematyką zajęć. 3 semestr – zaliczenie 2 semestru zajęć oraz chęć poszerzania umiejętności i wiedzy w zakresie związanym z tematyką zajęć. 4 semestr – zaliczenie 3 semestru zajęć oraz chęć poszerzania umiejętności i wiedzy w zakresie związanym z tematyką zajęć.
realizowane tematy/zadania*	1 semestr ! Opanowanie narzędzi multimedialnych - programów: Resolume Arena, Adobe After Effects, Unreal Engine, wybrany software 3D, technik multimedialnych: rodzajów i obsługi urządzeń, zapoznanie się ze specyfiką materii multimedialnej jako środka wyrazu artystycznego w stopniu pozwalającym na samodzielne wykonanie zadania zaliczeniowego • Stworzenie rzeźb ar : naklejania tagów w mieście. Rzeźba audiowizualna sitespecific.

	2 semestr ! Mapping wielkoformatowy na budynku Opery Wrocławskiej – minutowa etiuda animowana „Święto muzyki” 3 semestr ! Opanowanie narzędzi multimedialnych - programów: Resolume Arena, Adobe After Effects, Unreal Engine, wybrany software 3D, technik multimedialnych: rodzajów i obsługi urządzeń, zapoznanie się ze specyfiką materii multimedialnej jako środka wyrazu artystycznego w stopniu pozwalającym na samodzielne wykonanie zadania zaliczeniowego • Stworzenie rzeźb ar : naklejania tagów w mieście. Rzeźba audiowizualna sitespecific. 4 semestr ! Mapping wielkoformatowy na budynku Opery Wrocławskiej – minutowa etiuda animowana „Święto muzyki”
forma zaliczenia*	1 semestr - zaliczenie z oceną 2 semestr - zaliczenie z oceną 3 semestr - zaliczenie z oceną 4 semestr - zaliczenie z oceną
warunki zaliczenia i kryteria oceny*	1 semestr - Kryterium oceny są: wykonanie wszystkich zadanych ćwiczeń, aktywny udział w zajęciach oraz zaangażowanie w tematykę zajęć. Warunki zaliczenia: zgodnie z kartą przedmiotu 2 semestr - Kryterium oceny są: wykonanie wszystkich zadanych ćwiczeń, aktywny udział w zajęciach oraz zaangażowanie w tematykę zajęć. Warunki zaliczenia: zgodnie z kartą przedmiotu 3 semestr - Kryterium oceny są: wykonanie wszystkich zadanych ćwiczeń, aktywny udział w zajęciach oraz zaangażowanie w tematykę zajęć. Warunki zaliczenia: zgodnie z kartą przedmiotu 4 semestr - Kryterium oceny są: wykonanie wszystkich zadanych ćwiczeń, aktywny udział w zajęciach oraz zaangażowanie w tematykę zajęć. Warunki zaliczenia: zgodnie z kartą przedmiotu
spis zalecanych lektur obowiązkowych i uzupełniających*	1 semestr Krajewski Piotr, Od reprodukcji mechanicznej do genetycznej. Uwagi o dziele sztuki w dobie komunikacji cyfrowej, w: K. Wilkoszewska (red.), Piękno w sieci. Estetyka a nowe media, Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych "Universitas", Kraków 1999, Krawczak Michał, Programowanie interakcji: software i sztuki performatywne, „Didaskalia” nr 112, 2012, Salter Chris, Entangled. Technology and the transformation of performance, MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2010. Zimmerman Eric, Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline, w: Noad Wardrip-Fruin, Pat Harrigan (red.), First Person: New Media as Story, Performance, and Game, MIT Press, Cambridge 2004, <i>Lektury uzupełniające:</i>

Sztuka i percepcja wzrokowa Psychologia twórczego oka, Arnheim Rudolf Wiedza i jej związki z percepcją wzrokową człowieka, Rafał Wawer Strzelecki, Zenobiusz, Polska Plastyka Teatralna T1,2,3

2 semestr Krajewski Piotr, Od reprodukcji mechanicznej do genetycznej. Uwagi o dziele sztuki w dobie komunikacji cyfrowej, w: K. Wilkoszewska (red.), Piękno w sieci. Estetyka a nowe media, Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych "Universitas", Kraków 1999, Krawczak Michał, Programowanie interakcji: software i sztuki performatywne, „Didaskalia” nr 112, 2012, Salter Chris, Entangled. Technology and the transformation of performance, MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2010. Zimmerman Eric, Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline, w: Noad Wardrip-Fruin, Pat Harrigan (red.), First Person: New Media as Story, Performance, and Game, MIT Press, Cambridge 2004, *Lektury uzupełniające:*

Sztuka i percepcja wzrokowa Psychologia twórczego oka, Arnheim Rudolf Wiedza i jej związki z percepcją wzrokową człowieka, Rafał Wawer Strzelecki, Zenobiusz, Polska Plastyka Teatralna T1,2,3

3 semestr Krajewski Piotr, Od reprodukcji mechanicznej do genetycznej. Uwagi o dziele sztuki w dobie komunikacji cyfrowej, w: K. Wilkoszewska (red.), Piękno w sieci. Estetyka a nowe media, Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych "Universitas", Kraków 1999, Krawczak Michał, Programowanie interakcji: software i sztuki performatywne, „Didaskalia” nr 112, 2012, Salter Chris, Entangled. Technology and the transformation of performance, MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2010. Zimmerman Eric, Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline, w: Noad Wardrip-Fruin, Pat Harrigan (red.), First Person: New Media as Story, Performance, and Game, MIT Press, Cambridge 2004, *Lektury uzupełniające:*

Sztuka i percepcja wzrokowa Psychologia twórczego oka, Arnheim Rudolf Wiedza i jej związki z percepcją wzrokową człowieka, Rafał Wawer Strzelecki, Zenobiusz, Polska Plastyka Teatralna T1,2,3

4 semestr Krajewski Piotr, Od reprodukcji mechanicznej do genetycznej. Uwagi o dziele sztuki w dobie komunikacji cyfrowej, w: K. Wilkoszewska (red.), Piękno w sieci. Estetyka a nowe media, Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych "Universitas", Kraków 1999, Krawczak Michał, Programowanie interakcji: software i sztuki performatywne, „Didaskalia” nr 112, 2012, Salter Chris, Entangled. Technology and the transformation

	of performance, MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2010. Zimmerman Eric, Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline, w: Noad Wardrip-Fruin, Pat Harrigan (red.), First Person: New Media as Story, Performance, and Game, MIT Press, Cambridge 2004, <i>Lektury uzupełniające</i>: Sztuka i percepcja wzrokowa Psychologia twórczego oka, Arnheim Rudolf Wiedza i jej związki z percepcją wzrokową człowieka, Rafał Wawer Strzelecki, Zenobiusz, Polska Plastyka Teatralna T1,2,3
--	---

* wypełnić z podziałem na semestry, w których występuje przedmiot

1. **ECTS:** zgodnie z kartą przedmiotu dla odpowiedniego kierunku i stopnia
2. **Kierunkowe efekty kształcenia:** zgodnie z kartą przedmiotu dla odpowiedniego kierunku i stopnia.

AUTOR OPRACOWANIA
Karolina Jacewicz