

Sylabus modułu kształcenia
Filozofia (ISCED 0223) | Studia stacjonarne I i II stopnia (licencjackie i magisterskie)

Rok akademicki	2017/2018
Wydział	Wydział Filozoficzny UJ
Jednostka prowadząca moduł	Instytut Filozofii
Nazwa modułu	Sztuka elektroniczna
Kod modułu	
Język kształcenia	<input checked="" type="checkbox"/> Polski <input type="checkbox"/>

Warunki uczestniczenia (Wymagania wstępne i dodatkowe)	
Prerekwizyty	
Kod Nazwa kursu	<input type="checkbox"/> Obowiązkowy
Inne	
Np. znajomość wybranej tematyki, literatury, języka	

Efekty kształcenia dla studentów I stopnia	
Wiedza	
K_W01 (H1A_W01, H1A_W05) ma podstawową wiedzę o miejscu i znaczeniu nauk filozoficznych w systemie nauk humanistycznych oraz o ich specyfice przedmiotowej i metodologicznej	
K_W15 (H1A_W01, H1A_W02) uświadamia sobie interdyscyplinarny charakter filozofii i jej związki z innymi naukami oraz ludzkim życiem	
Umiejętności	
K_U02 (H2A_U03) potrafi, kierując się wskazówkami opiekuna naukowego, rozwijać i pogłębiać swoją wiedzę i umiejętności	
K_U09 (H1A_U03, H1A_U04, H1A_U05) identyfikuje zagadnienia filozoficzne w ramach różnych obszarów działalności człowieka: artystycznej, politycznej, społecznej, administracyjnej, prawnej	
Kompetencje społeczne	

Sylabus modułu kształcenia
Filozofia (ISCED 0223) | Studia stacjonarne I i II stopnia (licencjackie i magisterskie)

K_K10 (H1A_K05) jest tolerancyjny wobec przedstawicieli innych kultur, wyznań religijnych i postaw światopoglądowych; szanuje odmienności, ale potrafi bronić wyznawanych przez siebie wartości

K_K04 (H1A_K03) pracuje i postępuje w sposób odpowiedzialny, biorąc pod uwagę możliwe skutki swoich działań

Sylabus modułu kształcenia
Filozofia (ISCED 0223) | Studia stacjonarne I i II stopnia (licencjackie i magisterskie)

Efekty kształcenia dla studentów II stopnia
Wiedza
K_W12 (H2A_W07, S2A_W08) rozumie różnorodność metod, szkół i tradycji w uprawianiu filozofii w powiązaniu z rozwojem innych obszarów nauki oraz z historyczną i kulturową zmiennością ludzkich zachowań i sposobów myślenia
K_W15 (H2A_W01, H2A_W02) zna i rozumie stanowiska i koncepcje ważne dla filozofii, ale wykraczające poza sferę nauk humanistycznych, potrafi z nich korzystać w przyszłej pracy naukowej i zawodowej
Umiejętności
K_U06 (H2A_U02) używa odpowiednich metod interpretacji tekstów filozoficznych i naukowych, potrafi syntetyzować zawarte w nich idee i poglądy, i w oparciu o nie formułować nowe pytania i problemy, a także wskazywać możliwe sposoby ich rozwiązywania
Kompetencje społeczne
K_K11 (H2A_K05, H2A_K06) uczestniczy w życiu kulturalnym, ma świadomość wagi dziedzictwa kulturalnego w różnych jego przejawach, troszczy się o jego zachowanie i wnosi do niego własny wkład
K_K12 (H2A_K05, H2A_K06) swoją postawą i wiedzą potwierdza doniosłe znaczenie filozofii dla dziedzictwa kultury europejskiej i jej współczesnej tożsamości

Sylabus modułu kształcenia
Filozofia (ISCED 0223) | Studia stacjonarne I i II stopnia (licencjackie i magisterskie)

Typ modułu kształcenia	Fakultatywny	
Rok studiów	I stopień (studia licencjackie) <input checked="" type="checkbox"/> I <input checked="" type="checkbox"/> II <input checked="" type="checkbox"/> III	II stopień (studia magisterskie) <input checked="" type="checkbox"/> I <input checked="" type="checkbox"/> II
Semestr	Letni	
Imię i nazwisko osoby/osób prowadzących moduł	Wybierz element. Michał Ostrowicki (Sidey Myoo)	
Imię i nazwisko osoby/osób egzaminującej/egzaminujących bądź udzielającej zaliczenia, w przypadku gdy nie jest to osoba prowadząca dany moduł	Wybierz element. Imię i nazwisko	
Sposób realizacji	kurs zdalny, prowadzony w Academia Electronica-Institut Filozofii UJ	
Wymagania wstępne i dodatkowe		

Bilans ECTS

Proszę wypełnić zielone pola. Po zmianie wartości należy kliknąć dwa razy, aby umożliwić obliczenie.

	Ilość spotkań	Godz. lekcyjne (45 min) / spotkanie	Suma godzin	ECTS (25 godz. = 1 pkt)
Udział w zajęciach (wykłady)	0	2	0	0,00
Udział w zajęciach (sem., konw., ćw.)	15	2	30	1,20
Przygotowanie do ćwiczeń/seminariów/konwersatoriów			40	1,60
Przygotowanie pracy pisemnej/referatu			40	1,60
Przygotowanie do egzaminu i udział w egzaminie			40	1,60
Suma			150	6

Sylabus modułu kształcenia
Filozofia (ISCED 0223) | Studia stacjonarne I i II stopnia (licencjackie i magisterskie)

Stosowane metody dydaktyczne	<input type="checkbox"/> Wykład
	<input type="checkbox"/> Ćwiczenia
	<input checked="" type="checkbox"/> Seminarium
	<input checked="" type="checkbox"/> Konwersatorium
	<input type="checkbox"/> Translatorium
	<input type="checkbox"/> Warsztat
	<input type="checkbox"/> Lektorat
	Inne:
Metody sprawdzania i kryteria oceny efektów kształcenia uzyskanych przez studentów I stopnia (lic.)	<input checked="" type="checkbox"/> Egzamin
	<input checked="" type="checkbox"/> Test końcowy
	<input type="checkbox"/> Sprawdziany
	<input checked="" type="checkbox"/> Referat
	<input checked="" type="checkbox"/> Praca zaliczeniowa
	<input type="checkbox"/> Protokoły
Metody sprawdzania i kryteria oceny efektów kształcenia uzyskanych przez studentów II stopnia (mag.)	<input checked="" type="checkbox"/> Egzamin
	<input checked="" type="checkbox"/> Test końcowy
	<input type="checkbox"/> Sprawdziany
	<input checked="" type="checkbox"/> Referat
	<input checked="" type="checkbox"/> Praca zaliczeniowa
	<input type="checkbox"/> Protokoły
Forma i warunki zaliczenia moduły, w tym zasady dopuszczenia do egzaminu, zaliczenia, a także forma i warunki zaliczenia poszczególnych zajęć wchodzących w zakres danego modułu dla studentów I stopnia (lic.)	<p>Kurs prowadzony jest w sieci, w środowisku otwartym, w Academia Electronica-Instytut Filozofii UJ, w Second Life. Forma zajęć pozwala, by w kursie, który zazwyczaj realizowany jest w ramach jednej uczelni, mogli uczestniczyć studenci z różnych ośrodków naukowych w Polsce, jak i studentki/studenci przebywający na stypendiach zagranicznych. Kurs jest skierowany do studentów studiów pierwszego i drugiego stopnia oraz do doktorantów, jak również do wszystkich zainteresowanych przedstawianą problematyką. Zajęcia zostają przeniesione do sieci, do elektronicznej, graficznie wykreowanej sali wykładowej w Second Life, stąd uczestnictwo w zajęciach łączy się z posiadaniem awatara w Second Life. Zgłoszenia na kurs można dokonać na stronie www.academia-electronica.net, oprócz tego studentki i studenci z Uniwersytetu Jagiellońskiego mogą dokonać wpisu na kurs poprzez system USOS, a także, niezależnie, można zgłoszenia kierować na adres: michal.ostrowicki@uj.edu.pl</p> <p>Wykład jest prowadzony głosem, w systemie synchronicznym, z udziałem słuchaczy na czacie pisanym. Wsparty jest prezentacją multimedialną pokazywaną na ekranie wykreowanym w Academia Electronica, a także materiałami z sieci. Po wykładzie prowadzona jest dyskusja. Kurs jest otwarty dla studentek i studentów z innych Uczelni, stąd ma charakter ogólnopolski.</p> <p>Konsultacje odbywają się w poniedziałki, w Academia Electronica-Instytut Filozofii UJ, o godz. 20.30.</p>

Sylabus modułu kształcenia

Filozofia (ISCED 0223) | Studia stacjonarne I i II stopnia (licencjackie i magisterskie)

	<p>Egzamin pisemny, egzamin ustny, aktywność na zajęciach i/lub test, referat. Podstawą oceny z egzaminu jest końcowa praca pisemna, dotycząca interpretacji wybranego dzieła sztuki elektronicznej. Praca składa się z tekstu o objętości 3 stron (1800 znaków na stronie) oraz bibliografii z książek/czasopism, jak i z sieci. W pracy pisemnej oceniana jest samodzielność prowadzenia analizy/interpretacji, zdolność wyciągania wniosków, które wykraczają poza tezy zawarte w materiałach bibliograficznych, także wnikliwość i oryginalność przedstawienia tematyki. Na ocenę ma również wpływ samodzielne zaprezentowanie, podczas wykładu, wybranego zagadnienia lub przygotowanie wprowadzenia do wykładu, co ma charakter oceny ciągłej.</p>
<p>Forma i warunki zaliczenia moduły, w tym zasady dopuszczenia do egzaminu, zaliczenia, a także forma i warunki zaliczenia poszczególnych zajęć wchodzących w zakres danego modułu dla studentów II stopnia (mag.)</p>	<p>Kurs prowadzony jest w sieci, w środowisku otwartym, w Academia Electronica-Institut Filozofii UJ, w Second Life. Forma zajęć pozwala, by w kursie, który zazwyczaj realizowany jest w ramach jednej uczelni, mogli uczestniczyć studenci z różnych ośrodków naukowych w Polsce, jak i studentki/studenci przebywający na stypendiach zagranicznych. Kurs jest skierowany do studentów studiów pierwszego i drugiego stopnia oraz do doktorantów, jak również do wszystkich zainteresowanych przedstawianą problematyką. Zajęcia zostają przeniesione do sieci, do elektronicznej, graficznie wykreowanej sali wykładowej w Second Life, stąd uczestnictwo w zajęciach łączy się z posiadaniem awatara w Second Life. Zgłoszenia na kurs można dokonać na stronie www.academia-electronica.net, oprócz tego studentki i studenci z Uniwersytetu Jagiellońskiego mogą dokonać wpisu na kurs poprzez system USOS, a także, niezależnie, można zgłoszenia kierować na adres: michal.ostrowicki@uj.edu.pl</p> <p>Wykład jest prowadzony głosem, w systemie synchronicznym, z udziałem słuchaczy na czacie pisanym. Wsparty jest prezentacją multimedialną pokazywaną na ekranie wykreowanym w Academia Electronica, a także materiałami z sieci. Po wykładzie prowadzona jest dyskusja. Kurs jest otwarty dla studentek i studentów z innych Uczelni, stąd ma charakter ogólnopolski.</p> <p>Konsultacje odbywają się w poniedziałki, w Academia Electronica-Institut Filozofii UJ, o godz. 20.30.</p> <p>Egzamin pisemny, egzamin ustny, aktywność na zajęciach i/lub test, referat. Podstawą oceny z egzaminu jest końcowa praca pisemna, dotycząca interpretacji wybranego dzieła sztuki elektronicznej. Praca składa się z tekstu o objętości 5 stron (1800 znaków na stronie) oraz bibliografii z książek/czasopism, jak i z sieci. W pracy pisemnej oceniana jest samodzielność prowadzenia analizy/interpretacji, zdolność wyciągania wniosków, które wykraczają poza tezy zawarte w materiałach bibliograficznych, także wnikliwość i oryginalność przedstawienia tematyki. Na ocenę ma również wpływ samodzielne zaprezentowanie, podczas wykładu, wybranego zagadnienia lub</p>

Sylabus modułu kształcenia
Filozofia (ISCED 0223) | Studia stacjonarne I i II stopnia (licencjackie i magisterskie)

	przygotowanie wprowadzenia do wykładu, co ma charakter oceny ciągłej.
--	---

Sylabus modułu kształcenia
Filozofia (ISCED 0223) | Studia stacjonarne I i II stopnia (licencjackie i magisterskie)

<p>Tematy poszczególnych zajęć (treść modułu kształcenia)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sztuka elektronicznej materii – ontologia dzieł elektronicznych 2. Interaktywność, jako fenomen współczesności 3. Rodzaje interaktywności 4. Obraz i przestrzeń – prosceniczność i interaktywność 5. Instalacja interaktywna i instalacyjność 6. Technologia jako warsztat artysty – definiowanie technologii dla sztuki 7. Sztuka sieci a sztuka w sieci 8. Tworzenie a stwarzanie – Bioart 9. Immersja jako powszechna właściwość sztuki 10. Synestezja, asocjacja, telematyczność 11. Kreatywne roboty – sztuka SI 12. Stalking, śledzenie i władza – sztuka monitoringu 13. Artystyczne interfejsy – design i klikalność 14. Sieć jako uniwersalna przestrzeń wystawiennicza 15. Postmedia... i co dalej?
<p>Materiał do opanowania przez studentów I stopnia (lic.): koncepcje, terminologie, metody etc. (cele kształcenia)</p>	<p>Tematyka kursu dotyczy sztuki elektronicznej, ze szczególnym uwzględnieniem zjawiska interaktywności. Omawiana jest sztuka powstająca od przełomu lat 60 i 70 XX wieku. Prezentowane są prace wykorzystujące różnorodne technologie oparte na elektronice, np. instalacje interaktywne, wideoinstalacje, projekcje, instalacje oparte na technologii VR (np. HMD, Cave, Deep Space, 3D), także dzieła sieciowe, postinternetowe, animacji komputerowej, gps, monitoringu.</p>
<p>Materiał do opanowania przez studentów II stopnia (mag.): koncepcje, terminologie, metody etc. (cele kształcenia)</p>	<p>Tematyka kursu dotyczy sztuki elektronicznej, ze szczególnym uwzględnieniem zjawiska interaktywności. Omawiana jest sztuka powstająca od przełomu lat 60 i 70 XX wieku. Prezentowane są prace wykorzystujące różnorodne technologie oparte na elektronice, np. instalacje interaktywne, wideoinstalacje, projekcje, instalacje oparte na technologii VR (np. HMD, Cave, Deep Space, 3D), także dzieła sieciowe, postinternetowe, animacji komputerowej, gps, monitoringu.</p>
<p>Literatura podstawowa obowiązująca do zaliczenia danego przedmiotu dla studentów I stopnia (lic.)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bakke M., Bio-transfiguracje. Sztuka i estetyka posthumanizmu, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2010. 2. Grau O., Virtual Art. From Illusion to Immersion, The MIT Press, Cambridge MA, London, 2003. 3. Kluszczyński R., Sztuka interaktywna. Od dzieła - instrumentu do interaktywnego spektaklu, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa, 2010. 4. Ostrowicki M. (Myoo S.), Człowiek w rzeczywistości elektronicznego realis. Zanurzenie, w red. K. Wilkoszewska, „Wielka Księga Estetyki w Polsce”, Universitas, Kraków 2007. http://www.ostrowicki.art.pl/Czlowiek_w%20rzeczywistosci_elektronicznego_realis_Zanurzenie.pdf .

Sylabus modułu kształcenia
Filozofia (ISCED 0223) | Studia stacjonarne I i II stopnia (licencjackie i magisterskie)

	<p>5. Porczak A., Interaktywne Media Sztuki, Akademia Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie, Kraków 2009. http://www.front.asp.krakow.pl/files/ims/ims_pl.pdf</p> <p>6. Zawojski P., Klasyczne dzieła sztuki nowych mediów, Instytucja Kultury Katowice – Miasto Ogrodów, Katowice 2015. https://medialabkatowice.eu/wp-content/uploads/2015/09/fragment-klasyczne_dziela_sztuki_nowych_mediow_sprawdz_sztukanowyc_hmediow.eu_.pdf</p>
<p>Literatura podstawowa obowiązująca do zaliczenia danego przedmiotu dla studentów II stopnia (mag.)</p>	<p>1. Bakke M., Bio-transfiguracje. Sztuka i estetyka posthumanizmu, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2010.</p> <p>2. Grau O., Virtual Art. From Illusion to Immersion, The MIT Press, Cambridge MA, London, 2003.</p> <p>3. Kac, E., Telepresence & Bio Art. Networking Humans, Rabbits, & Robots, The University of Michigan 2005.</p> <p>4. Kluszczyński R., Sztuka interaktywna. Od dzieła - instrumentu do interaktywnego spektaklu, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa, 2010.</p> <p>5. Krueger M., Artificial Reality II, Addison-Wesley Publishing Company Inc., 1991.</p> <p>6. Ostrowicki M. (Myoo S.), Człowiek w rzeczywistości elektronicznego realis. Zanurzenie, w red. K. Wilkoszewska, „Wielka Księga Estetyki w Polsce”, Universitas, Kraków 2007. http://www.ostrowicki.art.pl/Czlowiek_w%20rzeczywistosci_elektronicznego_realis_Zanurzenie.pdf .</p> <p>7. Porczak A., Interaktywne Media Sztuki, Akademia Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie, Kraków 2009. http://www.front.asp.krakow.pl/files/ims/ims_pl.pdf</p> <p>8. Zawojski P., Klasyczne dzieła sztuki nowych mediów, Instytucja Kultury Katowice – Miasto Ogrodów, Katowice 2015. https://medialabkatowice.eu/wp-content/uploads/2015/09/fragment-klasyczne_dziela_sztuki_nowych_mediow_sprawdz_sztukanowyc_hmediow.eu_.pdf</p>
<p>Literatura uzupełniająca</p>	<p>1. Kac E., Telepresence & Bio Art. Networking Humans, Rabbits, & Robots, The University of Michigan 2005.</p> <p>2. Sajkiewicz S., (red.), Obrazy i obrazowania w dobie mediów elektronicznych, Akademia Sztuk Pięknych w Katowicach, Muzeum Śląskie w Katowicach, Katowice 2010.</p>

Sylabus modułu kształcenia
Filozofia (ISCED 0223) | Studia stacjonarne I i II stopnia (licencjackie i magisterskie)

	<p>3. Wilkoszewska K (red.), Aesthetic in Action, International Yearbook of Aesthetics, International Association for Aesthetics, Volume 18, 2014. http://libron.pl/katalog/czytaj/id/162</p>
--	--