

Sylabus Sztuka elektroniczna

Nazwa Wydziału	Uniwersytet Jagielloński, Wydział Filozoficzny
Nazwa jednostki prowadzącej moduł	Instytut Filozofii
Nazwa modułu kształcenia	<u>Sztuka elektroniczna</u> (kurs ogólnopolski)
Kod modułu	
Język kształcenia	Język polski
Efekty kształcenia dla modułu kształcenia	<p>I. <u>Wiedza</u> Studenci otrzymują wiedzę na temat sztuki elektronicznej, głównie z wykorzystaniem dokumentacji dzieł sztuki w sieci. Zapoznają się z autorskimi stronami artystów lub grup artystycznych, z projektami artystycznymi, z filmami dokumentującymi prace lub wypowiedzi artystów. Poznają komentarze i interpretacje odnoszące się do dzieł elektronicznych. Wskazuje się także na zjawiska sieciowe, które są możliwe do wyinterpretowania z prezentowanych dzieł, takie jak np. sieciowa społeczność, alinearne komunikacja lub sztuczna inteligencja.</p> <p>II. <u>Umiejętność</u> Studenci rozpoznają rodzaje dzieł elektronicznych, np. sieciowe, bioartu, instalacje interaktywne, sztuki gps (satelitarnej) lub prac video. Zyskują umiejętność prowadzenie interpretacji z elementami krytyki artystycznej.</p> <p>III. <u>Kompetencje</u> Wykształcenie zdolności interpretacji prezentowanych dzieł sztuki, świadomego poruszania się po świecie sztuki elektronicznej z uwzględnieniem jej podziałów i klasyfikacji prac artystycznych oraz rozpoznawania zjawisk wynikających z cyberkultury.</p> <p>Celem kursu jest także praktyczne zastosowanie edukacji zdalnej, prowadzonej w środowisku graficznym 3d, w wykreowanej graficznie sali wykładowej/Uczelni w Second Life</p>
Typ modułu kształcenia (obowiązkowy/fakultatywny)	Fakultatywny
Rok studiów	Dowolny
Semestr	2
Imię i nazwisko osoby/osób prowadzących moduł	Dr hab. Michał Ostrowicki Sidey Myoo
Imię i nazwisko osoby/osób	

Sylabus Sztuka elektroniczna

egzaminującej/egza minujących bądź udzielającej zaliczenia, w przypadku gdy nie jest to osoba prowadząca dany moduł	
Sposób realizacji	Wykład z elementami konwersatorium
Wymagania wstępne i dodatkowe	Brak
Rodzaj i liczba godzin zajęć dydaktycznych wymagających bezpośredniego udziału nauczyciela akademickiego i studentów, gdy w danym module przewidziane są takie zajęcia	Wykład, 30 godz.
Liczba punktów ECTS	6 (Ilość punktów może się zmieniać, w zależności od decyzji władz danego Instytutu)
Bilans punktów ECTS	Udział w wykładach: 15x2 = 30 godz.
Stosowane metody dydaktyczne	<p>Kurs prowadzony jest w sieci, w środowisku otwartym, w Academia Electronica, 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 studenci przebywający na stypendiach zagranicznych. Kurs jest skierowany do studentów studiów pierwszego i drugiego stopnia oraz dla doktorantów, jak również dla 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 proszę kierować na adres: mo@iphils.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 studentów z innych Uczelni, stąd ma</p>

Sylabus Sztuka elektroniczna

	charakter ogólnopolski. Konsultacje odbywają się w poniedziałki, w Academia Electronica, o godz. 20.30.
Metody sprawdzania i kryteria oceny efektów kształcenia uzyskanych przez studentów	Egzamin pisemny, egzamin ustny, aktywność na zajęciach i/lub referat
Forma i warunki zaliczenia modułu, w tym zasady dopuszczenia do egzaminu, zaliczenia, a także forma i warunki zaliczenia poszczególnych zajęć wchodzących w zakres danego modułu	Podstawą oceny z egzaminu jest końcowa praca pisemna, dotycząca wybranego dzieła sztuki elektronicznej. Praca składa się z tekstu o objętości minimum 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 przygotowanie wprowadzenia do wykładu, co ma charakter oceny ciągłej.
Treść modułu kształcenia	<ol style="list-style-type: none">1. Sztuka elektronicznej materii – ontologia dzieł elektronicznych2. Nurty w sztuce elektronicznej3. Obraz i przestrzeń – prosceniczność i interaktywność4. Technologia jako warsztat artysty – definiowanie technologii dla sztuki5. Sztuka sieci a sztuka w sieci6. Tworzenie a stwarzanie – BioArt7. Immersja jako powszechna właściwość sztuki8. Synestezja, asocjacja, telematyczność9. Porozmawiaj z robotem – sztuka SI10. Podglądactwo, śledzenie i władza – sztuka monitoringu11. Tożsamość artysty a tożsamość odbiorcy12. Sztuka i komunikacja13. Artystyczne interfejsy – design i klikalność14. Elektroniczna muzyka i współczesne instrumentarium15. Sieć jako uniwersalna przestrzeń wystawiennicza
Wykaz literatury podstawowej i uzupełniającej obowiązującej do zaliczenia danego przedmiotu	<ol style="list-style-type: none">1. Bakke M., <i>Bio-transfiguracje. Sztuka i estetyka posthumanizmu</i>, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2010.2. Grau O., <i>Virtual Art. From Illusion to Immersion</i>, The MIT Press, Cambridge MA, London, 2003.3. Kac, E., <i>Telepresence & Bio Art. Networking Humans, Rabbits, & Robots</i>, The University of Michigan 2005.

Sylabus Sztuka elektroniczna

	<ol style="list-style-type: none">4. Kluszczyński R., <i>Sztuka interaktywna. Od dzieła - instrumentu do interaktywnego spektaklu</i>, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa, 2010.5. Krueger M., <i>Artificial Reality II</i>, Addison-Wesley Publishing Company Inc., 1991.6. Zawojski P., <i>Cyberkultura. Syntopia sztuki, nauki i technologii</i>, Poltext, Warszawa 2010.7. Ostrowicki M., Człowiek w rzeczywistości elektronicznego <i>realis</i>. 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 .8. Porczak A., <i>Interaktywne Media Sztuki</i>, Akademia Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie, Kraków 2009. http://www.front.asp.krakow.pl/files/ims/ims_pl.pdf9. Sajkiewicz S., (red.), <i>Obrazy i obrazowania w dobie mediów elektronicznych</i>, Akademia Sztuk Pięknych w Katowicach, Muzeum Śląskie w Katowicach, Katowice 2010.10. Wilkoszewska K., <i>Piękno w sieci, estetyka a nowe media</i>, Universitas, Kraków 1999. <p>Źródła w sieci:</p> <p>www.aec.at www.zkm.de www.interface.ufg.ac.at/christa-laurent www.jeffrey-shaw.net www.porczak.art.pl http://www.zawojski.com</p>
Wymiar, zasady i forma praktyk, w przypadku gdy program kształcenia przewiduje praktyki	