

# Fakultet 1 - opis przedmiotu

| Informacje ogólne   |                                      |
|---------------------|--------------------------------------|
| Nazwa przedmiotu    | Fakultet 1                           |
| Kod przedmiotu      | 08.0-WA-AWP-FKL1-W-S14_pNadGen5EIDR  |
| Wydział             | <a href="#">Wydział Artystyczny</a>  |
| Kierunek            | Architektura wnętrz                  |
| Profil              | ogólnoakademicki                     |
| Rodzaj studiów      | pierwszego stopnia z tyt. licencjata |
| Semestr rozpoczęcia | semestr zimowy 2019/2020             |

| Informacje o przedmiocie        |                                                                        |
|---------------------------------|------------------------------------------------------------------------|
| Semestr                         | 3                                                                      |
| Liczba punktów ECTS do zdobycia | 1                                                                      |
| Typ przedmiotu                  | obowiązkowy                                                            |
| Język nauczania                 | polski                                                                 |
| Sylabus opracował               | <ul style="list-style-type: none"><li>mgr Wojciech Kozłowski</li></ul> |

| Formy zajęć |                                            |                                           |                                               |                                              |                  |
|-------------|--------------------------------------------|-------------------------------------------|-----------------------------------------------|----------------------------------------------|------------------|
| Forma zajęć | Liczba godzin w semestrze<br>(stacjonarne) | Liczba godzin w tygodniu<br>(stacjonarne) | Liczba godzin w semestrze<br>(niestacjonarne) | Liczba godzin w tygodniu<br>(niestacjonarne) | Forma zaliczenia |
| Wykład      | 15                                         | 1                                         | -                                             | -                                            | Zaliczenie       |

## Cel przedmiotu

Celem przedmiotu jest zapoznanie studenta ze sposobami rozumienia współczesnej wizualności, ze szczególnym uwzględnieniem filmu, gier wideo i obrazu w przestrzeni publicznej.

## Wymagania wstępne

Ogólna orientacja w kulturze współczesnej.

## Zakres tematyczny

Sztuka w przestrzeni publicznej. Reklama jako sztuka. Muzyka a sztuki wizualne. Gry wideo jako medium sztuki. Film jako najważniejsze medium współczesności.

## Metody kształcenia

Wykład z elementami dyskusji.

## Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągania efektów uczenia się

| Opis efektu                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | Symbole efektów                                                                                                                   | Metody weryfikacji                                                                       | Forma zajęć                                            |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------|
| W zakresie wiedzy: student posiada podstawową wiedzę dotyczącą środków ekspresji i umiejętności warsztatowych pokrewnych architekturze wnętrz dyscyplin projektowych i artystycznych, student posiada podstawową wiedzę dotyczącą wzajemnych relacji różnych obszarów kultury współczesnej oraz literatury dotyczącej tego zakresu. W zakresie umiejętności: posiada umiejętność wykorzystywania różnych źródeł dotyczących zagadnień szczegółowych na temat wybranych dziedzin twórczości projektowej i plastycznej, potrafi wykorzystywać źródła do wzbogacania własnej wiedzy i kreacji artystycznej. W zakresie kompetencji: samodzielnie podejmuje niezależne prace, wykazując się umiejętnościami zbierania, analizowania i interpretowania informacji, rozwijania idei i formułowania krytycznej argumentacji, definiuje sądy dotyczące kultury wizualnej i jej wieloaspektowości, zbiera, analizuje i korzysta z wiedzy oraz potrafi krytycznie argumentować na jej podstawie. | <ul style="list-style-type: none"><li><a href="#">K_W02</a></li><li><a href="#">K_U17</a></li><li><a href="#">K_K02</a></li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>egzamin - ustny, opisowy, testowy i inne</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>Wykład</li></ul> |

## Warunki zaliczenia

Egzamin ustny ze znajomości lektur i wykładów.

## Literatura podstawowa

- John Berger, Sposoby widzenia, Warszawa 2008
- Nicolas Mirzoeff, Jak zobaczyć świat, Warszawa/Kraków 2016
- Michał Libera, Michał Mendiak, M.U.Z.Y.K.A., Warszawa 2017
- Helena Taborska, Współczesna sztuka publiczna, Warszawa 1996

5. Łukasz Biskupski, Prosto z ulicy, Warszawa 2017

6. Philip Kemp, Historia kina, Warszawa 2019

## Literatura uzupełniająca

1. Jason Schreier, Krew, pot i piksele, Kraków 2018

2. John Dovey, Helen W. Kennedy, Kultura gier komputerowych, Kraków 2011

3. Susan Sontag, O fotografii, Kraków 2017

## Uwagi

Zmodyfikowane przez mgr Joanna Legierska-Dutczak (ostatnia modyfikacja: 27-06-2019 09:06)

Wygenerowano automatycznie z systemu SyllabUZ