

FAKULTET - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	FAKULTET
Kod przedmiotu	08.0-WA-GrafP-FKL-W-S14_pNadGenTRR5L
Wydział	Wydział Artystyczny
Kierunek	Grafika
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	pierwszego stopnia z tyt. licencjata
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2020/2021

Informacje o przedmiocie	
Semestr	3
Liczba punktów ECTS do zdobycia	1
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	mgr Wojciech Kozłowski

Formy zajęć					
Forma zajęć	Liczba godzin w semestrze (stacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (stacjonarne)	Liczba godzin w semestrze (niestacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (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 i dyskusja.

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
W zakresie umiejętności: potrafi wykorzystywać źródła do wzbogacania własnej wiedzy i kreacji artystycznej.	K_U15	- aktywność w trakcie zajęć - dyskusja	Wykład
W zakresie wiedzy: student posiada podstawową wiedzę dotyczącą wzajemnych relacji różnych obszarów kultury współczesnej oraz literatury dotyczącej tego zakresu.	K_W06	- aktywność w trakcie zajęć - dyskusja	Wykład
W zakresie kompetencji: definiuje sądy dotyczące kultury wizualnej i jej wieloaspektowości, zbiera, analizuje i korzysta z wiedzy oraz potrafi krytycznie argumentować na jej podstawie.	K_K01	- aktywność w trakcie zajęć - dyskusja	Wykład

Warunki zaliczenia

Egzamin ustny ze znajomości lektur i wykładów.

Literatura podstawowa

1. John Berger, Sposoby widzenia, Warszawa 2008
2. Nicolas Mirzoeff, Jak zobaczyć świat, Warszawa/Kraków 2016
3. Michał Libera, Michał Mendyk, M.U.Z.Y.K.A., Warszawa 2017
4. 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 dr Katarzyna Dziuba (ostatnia modyfikacja: 14-04-2020 14:37)

Wygenerowano automatycznie z systemu SyllabUZ