

Podstawy video - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Podstawy video
Kod przedmiotu	03.4-WA-Grafp-VIDE-Ć-S14_pNadGenKTU6M
Wydział	Wydział Artystyczny
Kierunek	Grafika
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	pierwszego stopnia z tyt. licencjata
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2018/2019

Informacje o przedmiocie	
Semestr	4
Liczba punktów ECTS do zdobycia	3
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
Ćwiczenia	30	2	-	-	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

Celem przedmiotu jest zdobycie umiejętności kreatywnego posługiwania się elektronicznymi narzędziami do tworzenia ruchomego obrazu z dźwiękiem oraz zdobycie wiedzy z zakresu historii mediów technicznej reprodukcji.

Wymagania wstępne

brak

Zakres tematyczny

Podstawy historii filmu awangardowego, wideo i sztuki interaktywnej; podstawy filmowania aparatem fotograficznym, telefonem komórkowym, kamerą wideo i innymi narzędziami kreacji obrazu; łączenie mediów w jednym dziele; instalacja wideo - praca z przestrzenią i sprzętem odtwarzającym (monitor, tablet, projektor); Internet jako miejsce dla sztuki.

Metody kształcenia

Zajęcia w grupach, prezentacje i pokazy materiałów z historii filmu i wideo, ich omówienie i dyskusja nad możliwościami wykorzystania wiedzy. Praca własna nad ćwiczeniami, wspólne działania praktyczne. Wspólne analizy powstałych prac. Konsultacje indywidualne.

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Student umie tworzyć i realizować własne koncepcje artystyczne, umie wykorzystywać i integrować wiedzę z zakresu pokrewnych dyscyplin artystycznych dla potrzeb pełnego wyrażenia idei dzieła plastycznego, opanował techniki ćwiczenia umiejętności warsztatowych umożliwiające ciągły rozwój poprzez samodzielną pracę. Posiada doświadczenie w realizowaniu własnych działań artystycznych opartych na zróżnicowanych stylistycznie koncepcjach wynikających ze swobodnego i niezależnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji i emocjonalności.	K_U01 K_U03 K_U17 K_U18	- aktywność w trakcie zajęć - obserwacja i ocena aktywności na zajęciach - obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta - projekt	Ćwiczenia

Warunki zaliczenia

realizacja tematów praktycznych, praca i rozmowa zaliczeniowa.

Literatura podstawowa

Ryszard Kluszczyński, Film, wideo, multimedia, Kraków 2002

Ryszard Kluszczyński, Społeczeństwo informacyjne..., Kraków 2002

Walter Benjamin, Dzieło sztuki w dobie reprodukcji technicznej, w: Twórca jako wytwórca, Poznań 1975

red. Agnieszka Kubicka-Dzieduszycka, Nam June Paik, Wrocław 2011

red. Agnieszka Kubicka-Dzieduszycka, Widok 1, Wrocław 2010

J.Bourne i D.Burstein , Wrzuć film. Web Video od pomysłu po realizację, Gliwice 2010

Literatura uzupełniająca

Andrzej Pitrus, Zanurzony. Osztuce Billa Violi, Kraków 2015

Ewa Wójtowicz, Sztuka w kulturze postmedialnej, Gdańsk 2016

Wolf Lieser, The world of digital art, Potsdam 2010

Uwagi

Zmodyfikowane przez mgr Wojciech Kozłowski (ostatnia modyfikacja: 29-05-2018 20:00)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ