

Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-2M04-II-3
Przedmiot:	Intermedia
Kierunek:	Malarstwo, II stopień [4 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2012
Rok/Semestr:	II/3
Liczba godzin:	30,0
Nauczyciel:	Kuśmirowski Robert, dr hab. prof. UMCS
Forma zajęć:	laboratorium
Rodzaj zaliczenia:	zaliczenie na ocenę
Punkty ECTS:	2,0
Godzinowe ekwiwalenty punktów ECTS (łącznie liczba godzin w semestrze):	15,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie konsultacji 30,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie zajęć dydaktycznych 10,0 Przygotowanie się studenta do zajęć dydaktycznych 5,0 Przygotowanie się studenta do zaliczeń i/lub egzaminów 0 Studiowanie przez studenta literatury przedmiotu
Poziom trudności:	zaawansowany
Wstępne wymagania:	Wynikające z toku studiów
Metody dydaktyczne:	• autoekspresja twórcza • ćwiczenia przedmiotowe • dyskusja dydaktyczna • ekspozycja • film • inscenizacja • klasyczna metoda problemowa • konsultacje • korekta prac • metoda przewodniego tekstu • objaśnienie lub wyjaśnienie • opis • opowiadanie • pokaz • z użyciem komputera
Zakres tematów:	"POLIGON"proponowany temat polega na realizacji szeregu prac, wykonywanych w różnych technikach. Temat jest proponowany bez wstępnych wyjaśnień, które wprowadzane są w procesie dydaktycznym jako kolejne rozwinięcia.To sprawdzian „wytrzymałościowy” na wielu płaszczyznach twórczych, poczynając od zdolności manualnych a skończywszy na zdolności przewidywania i reagowania na zadane ćwiczenia w czasie rzeczywistym. Przeprowadzane tak eksperymenty są odpowiedzią i za razem odkryciem zdolności improwizacyjnej na wielu płaszczyznach i z użyciem wielu technik artystycznych. Wszystkie prace wykonywane są tylko podczas zajęć na materiałach zapowiadanych tydzień przed wykonywanym ćwiczeniem.
Forma oceniania:	• ćwiczenia praktyczne/laboratoryjne • obecność na zajęciach • projekt • przegląd prac • realizacja projektu • wystawa semestralna • zaliczenie praktyczne
Warunki zaliczenia:	Wynikające z toku studiów
Literatura:	1. R.W. Kluszczyński, Społeczeństwo informacyjne. Cyberkultura. Sztuka multimediów, Kraków 2001 (wydanie 2: 2002). 2. J. Baudrillard, Symulacja i symulakry, Warszawa 2005. 3. Benjamin W., Twórca jako wytwórca. Poznań 1975. 4. Benjamin W., Dzieło sztuki w epoce możliwości jego technicznej reprodukcji, (przeł. K. Krzemień), 5. red. A. Hellman ?Estetyka i film?, WAF, Warszawa 1972. 6. B. Kowalska, Sztuka w poszukiwaniu mediów. Warszawa 1985. 7. P. Krakowski, O sztuce nowej i najnowszej. Warszawa 1981.
Dodatkowe informacje:	Pojęcia kluczowe, terminologia:abstrakcja, dada, ready-made, action-painting, minimal art, arte povera, happening, event, body art, performance, fluxus, poezja konkretna i wizualna, rzeźba społeczna, instalacja, site-specific, sytuacjonizm, akcjonizm, konceptualizm, kontekstualizm, pop-art, banalizm, hiperrealizm, nowa ekspresja, modernizm, postmodernizm, sztuka krytyczna, gest, dyskurs, interdyscyplinarność, intertekstualność, dekonstrukcja, medium, multimedia, interface, intermedia, telematyczność, interaktywność.
Modułowe efekty kształcenia:	01W Student, który zaliczył moduł, jest przygotowany do rozwiązywania skomplikowanych zagadnień intermedialnych 02U potrafi realizować prace intermedialne z wykorzystaniem najnowszych technologii 03U posiada zdolność kreowania i realizowania intermedialnych faktów artystycznych 04U samodzielnie podejmuje decyzje odnośnie sposobów realizacji intermedialnych artefaktów 05U jest zdolny do współpracy zespołowej przy projektowaniu i realizacji form i wydarzeń intermedialnych 06U potrafi stosować innowacyjne metody tworzenia intermedialnych artefaktów 07K inicjuje działania zespołowe o charakterze interdyscyplinarnym