

EFEKTY UCZENIA SIĘ I TREŚCI PROGRAMOWE DLA ZAJĘĆ

Kierunek: **Media interaktywne i widowiska**

Poziom studiów: **Studia drugiego stopnia**

Nazwa zajęć: **Media eksperymentalne**

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka

w zakresie wiedzy:

1. zna i rozumie konsekwencje przemian nowych form medialnych oraz uwarunkowania, które do tych przemian doprowadziły

w zakresie umiejętności:

1. potrafi posługiwać się specjalistyczną terminologią dotyczącą różnych form performatywnych z perspektywy ich konotacji z praktykami medialnymi

2. potrafi wskazać najważniejsze elementy współczesnej sztuki dźwiękowej w oparciu o jego relacje wobec różnych form medialnych

3. potrafi dokonać analizy i interpretacji kulturowej medialnego dzieła performatywnego

4. potrafi realizować naukowo-artystyczne projekty korzystając z wiedzy praktycznej dotyczącej sztuki mediów

w zakresie kompetencji społecznych:

1. jest gotów/gotowa do wykorzystywania eksperymentalnych form medialnych w działalności naukowej, artystycznej i kulturowej

2. jest gotów/gotowa do poszukiwania i rozwijania eksperymentalnych form medialnych i kreatywnego adaptowania ich do rozwiązywania problemów w życiu zawodowym

Treści programowe dla zajęć:

Wprowadzenie do zagadnień eksperymentów medialnych w sztukach performatywnych

Wybrane gatunki historyczne i ich relacje z mediami

Współczesne i dawne eksperymenty dźwiękowe jako przykłady form sytuujących się pomiędzy tekstem, dźwiękiem i technologią

Przemiany wybranych gatunków performatywnych w relacji do historii mediów

Nazwa zajęć: **Sztuka współczesna**

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka

w zakresie wiedzy:

1. Zna w pogłębionym stopniu problematykę badawczą i metodologiczną sztuki współczesnej

2. Zna w sposób pogłębiony relacje zachodzące pomiędzy wybranymi zagadnieniami z historii sztuki wizualnej, performatywnej, medialnej, sound artu, architektury oraz różnych for artywizmu

3. Zna w sposób pogłębiony rolę instytucji sztuki oraz obiegu alternatywnego w rozwoju form uczestnictwa społecznego w kulturze artystycznej

w zakresie umiejętności:

1. Potrafi samodzielnie zdobywać wiedzę z zakresu zjawisk artystycznych w XX wieku, dobierać narzędzia badawcze, przygotować i przedstawić prezentację o tematyce teoretycznej, tworzyć krytyczne oraz użytkowe teksty na temat zjawisk artystycznych

2. Potrafi wskazać i omówić konteksty społeczne, polityczne i kulturowe wybranych form sztuki współczesnej, rozumie odmienne perspektywy kulturowe istotne dla rozwoju praktyk artystycznych.

3. Potrafi przygotować projekt badawczy, kuratorski lub programowy w obszarze sztuki współczesnej

4. Potrafi w sposób pogłębiony omówić wybrane kierunki sztuki XX wieku

w zakresie kompetencji społecznych:

1. Jest gotów/a do zainicjowania społecznej debaty na temat sztuki współczesnej

2. Ma świadomość znaczenia praktyk artystycznych dla zachowania dziedzictwa kulturowego

3. Rozumie potrzebę zdobywania kompetencji i poszerzenia swojej wiedzy w ramach pracy zawodowej z zakresu praktyk artystycznych, kuratorskich i kulturotwórczych

Treści programowe dla zajęć:

Zapoznanie z nowymi praktykami artystycznymi w Pierwszej Awangardzie: teatr, malarstwo, film, muzyka, fotografia, rzeźba

Omówienie nowych kierunków w sztuce Drugiej Awangardy: minimalizm, performance art, video art, fotografia, konceptualizm, teatr uczestnictwa i inne

Zapoznanie z nurtami sztuki mediów od drugiej połowy XX wieku (relacje z eksperymentalnymi praktykami artystycznymi, nowy paradygmat uczestnictwa społecznego)

Wyjaśnienie znaczenia polityczności ciała w praktykach artystycznych drugiej połowy XX wieku

Zapoznanie z wybranymi formami społecznego zaangażowania sztuki w XX wieku (sytuacjonizm, sztuka krytyczna, estetyka relacyjna, sztuka feministyczna)

Wyjaśnienie kulturowego przetwarzania traumy w sztuce XX wieku (rozwój metodologii psychoanalitycznych)

Zaprezentowanie eksperymentów przestrzennych w XX wieku (land art, minimalizm, instalacja, sztuka interaktywna, architektura)

Omówienie sztuki dźwięku oraz jej relacje z eksperymentami medialnymi, wizualnymi, przestrzennymi

Wyjaśnienie znaczenia sztuki polskiej wobec transformacji ustrojowej (lata 80. i 90. XX wieku)

Omówienie wybranych nurtów postkolonializmu i dekolonializmu w sztuce XX wieku

Zaprezentowanie wybranych zjawisk w sztuce kobiet XX wieku

Kształtowanie umiejętności tworzenia prezentacji naukowej na temat problematyki sztuki współczesnej

Nazwa zajęć: Media interaktywne

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka

w zakresie wiedzy:

1. zna i rozumie linie historycznego rozwoju mediów interaktywnych w sztuce i praktykach kulturowych w sferze technologicznej, kulturowej, artystycznej i społecznej.

2. zna i rozumie różne metodologie badawcze z zakresu sztuki interaktywnej, widowisk multimedialnych i różnych form performatywnych.

3. zna i potrafi wskazać najważniejsze ośrodki badawcze i artystyczne zajmujące się sztuką i kulturą interaktywną, technologiczną, nowomedią

w zakresie umiejętności:

1. potrafi omówić problematykę mediów interaktywnych w praktykach kulturowych opartych na zasadzie aktywnego dialogu pomiędzy użytkownikami

2. potrafi dokonać analizy wpływu mediów interaktywnych na współczesną kulturę i sztukę

3. potrafi przygotować i przedstawić prezentację o tematyce teoretycznej

4. potrafi zainicjować i przygotować profesjonalny projekt na podstawie baz danych i źródeł naukowych

w zakresie kompetencji społecznych:

1. jest gotów/gotowa do dokonywania krytycznej analizy współczesnych mediów interaktywnych, oceny ich wpływu na kulturę i społeczeństwo i rozpoznawania potencjalnych zagrożeń z nich wynikających.

Treści programowe dla zajęć:

media interaktywne - podstawowe definicje

multimedialne formy performatywne w XX wieku

innowacyjne systemy ekspozycyjne

teorie sztuki cybernetycznej: Roy Ascott, Nam June Paik

koncepcje hiper- i cybertekstu

media społecznościowe

nowe media i postmedia

narracje interaktywne

Nazwa zajęć: Performans medialny

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka

w zakresie wiedzy:

1. Zna rolę nowych strategii komunikacyjnych (w szczególności nowych mediów elektronicznych) w konstruowaniu performansów

2. Zna relacje występujące pomiędzy dyskursami badania sztuk performatywnych a kulturą medialną

3. Zna wybrane formy dramaturgiczne wykorzystujące struktury komunikacyjne mediów w XX i XXI wieku

w zakresie umiejętności:

1. Potrafi scharakteryzować różne rodzaje performansów medialnych oraz dokonać ich podstawowej analizy i interpretacji

2. Potrafi omówić różne nurty widowisk performatywnych i teatralnych wykorzystujących media w XX i XXI wieku

3. Potrafi wykorzystać zdobytą wiedzę do stworzenia własnego projektu dramaturgiczno-performatywno-medialnego

w zakresie kompetencji społecznych:

1. Jest gotów/a do udziału w dyskusji na temat ważnych zjawisk dotyczących współczesnej kultury medialnej

2. Jest gotów/a, aby zająć stanowisko w dyskusji medialnej na temat problemów współczesnego społeczeństwa na poziomie lokalnym i międzynarodowym

3. Jest gotów/a do prawidłowego identyfikowania i rozstrzygania dylematów podejmowanych w działaniach artystycznych i społecznych

Treści programowe dla zajęć:

Wyjaśnienie kulturowego i społecznego znaczenia performansów dla rozwoju najnowszej kultury medialnej

Zapoznanie ze zróżnicowaniem form performatywno-medialnych w drugiej połowie XX wieku i w XXI wieku

Wyjaśnienie relacji rozwoju sztuki mediów i praktyk teatralnych oraz performatywnych (performance art, expanded theatre, video art, live video, teatr multimedialny, dramatic media)

Omówienie wybranych form dramaturgii medialnej i eksperymentów dramaturgicznych anektujących struktury medialne w XX i XXI wieku

Kształtowanie umiejętności tworzenia własnych treści performatywno-medialnych

Nazwa zajęć: **Język angielski**

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka w zakresie umiejętności:

1. ma umiejętności językowe w zakresie mediów interaktywnych i widowisk zgodnie z wymaganiami określonymi dla poziomu B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego

2. posiada pogłębioną umiejętność przygotowania prac pisemnych w języku angielskim na temat studiowanego przedmiotu

3. posiada umiejętność wyselekcjonowania i przygotowania materiałów do wystąpień (ustnych i medialnych) w języku angielskim na temat sztuki i kultury współczesnej

4. zna specjalistyczne słownictwo z zakresu studiów nad nowymi mediami i kulturą

Treści programowe dla zajęć:

Praca z tekstem specjalistycznym, analiza słownictwa, dokonywanie tłumaczeń

Dyskusja i prezentowanie argumentów, praca w grupach i parach

Praca z materiałem audio video

Prezentacja multimedialna związana z kierunkiem studiów

Praca pisemna związana z obszarem studiowanego kierunku

Nazwa zajęć: **Sztuka najnowsza**

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka w zakresie wiedzy:

1. Zna krytyczne nurty współczesnej myśli humanistycznej w odniesieniu do najnowszych praktyk kulturowych i artystycznych

2. Zna wybrane koncepcje estetyczne, filozoficzne i krytyczne dotyczące sztuki końca XX wieku i pierwszych dekad XXI wieku

3. Ma pogłębioną wiedzę na temat relacji zachodzących pomiędzy poszczególnymi zjawiskami artystycznymi z końca XX wieku i początku XXI wieku a wybranymi koncepcjami naukowymi i badaniami kulturowymi

4. Ma pogłębioną wiedzę na temat kontekstów społecznych, politycznych i kulturowych wybranych form sztuki najnowszej

w zakresie umiejętności:

1. Potrafi posługiwać się wybranymi metodologiami badań sztuki najnowszej

2. Potrafi zanalizować i interpretować wybrane praktyki z zakresu kultury cyfrowej

3. Potrafi zanalizować i interpretować wybrane praktyki z zakresu art&science

4. Potrafi przygotować i przedstawić prezentację na temat praktyki i strategii sztuki najnowszej

w zakresie kompetencji społecznych:

1. Jest gotów/a do zainicjowania społecznej debaty na temat form i praktyk najnowszej sztuki

2. Ma świadomość znaczenia dziedzictwa sztuki i kultury cyfrowej i potrafi prowadzić na ten temat dialog społeczny

Treści programowe dla zajęć:

Omówienie zagadnień związanych ze sztuką cyfrową oraz medialnych teorii krytycznych i dyskursów naukowych od lat 90. XX wieku

Zapoznanie z koncepcjami nurtu bio artu w relacji do kontekstów kulturowych i naukowych

Zapoznanie z zagadnieniami sztuki w odniesieniu do koncepcji Antropocenu

Omówienie eksperymentalnych praktyk z zakresu art&science

Wyjaśnienie zagadnienia wspólnot postcyfrowych i omówienie na wybranych przykładach

Kształtowanie umiejętności przygotowania prezentacji naukowej

Nazwa zajęć: **Seminarium magisterskie**

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka w zakresie wiedzy:

1. Posiada pogłębioną refleksję metodologiczną na temat współczesnej kultury, szczególnie jej technologicznych i cyfrowych obszarów
2. Ma wiedzę na temat przeszłości i teraźniejszości wybranych zjawisk kulturowych i mediów interaktywnych
3. Zna i rozumie terminologię nauk humanistycznych w zakresie badań nad performansami technologicznymi i zjawiskami technokultury

w zakresie umiejętności:

1. Potrafi samodzielnie wyszukiwać, analizować i selekcjonować informacje badawcze z wykorzystaniem różnych źródeł naukowych, w tym cyfrowych baz danych
2. Potrafi posługiwać się różnymi narzędziami metodologicznymi i powiązać je z analizowanym przez siebie zagadnieniem badawczym
3. Umie przeprowadzić analizę i interpretację wytworów kultury ze szczególnym uwzględnieniem sztuki mediów i cyfrowych praktyk kulturowych
4. Przygotować pracę pisemną w języku polskim na temat studiowanego przedmiotu

w zakresie kompetencji społecznych:

1. Jest gotów/wa do inicjowania projektów naukowych w ramach różnorodnych form współczesnej kultury
2. Rozumie potrzebę uczenia się przez całe życie, potrafi inicjować i organizować proces uczenia się innych osób

Treści programowe dla zajęć:

Wprowadzenie do problematyki pisania pracy magisterskiej z uwzględnieniem rozwijania warsztu badawczego, kompozycji i układu pracy oraz jej edycji.

Pogłębiona analiza wybranych metodologii i sposobów badania zjawisk i dzieł kultury cyfrowej

Zapoznanie z zasadami prezentowania wyników prac naukowych oraz dyskusją na ich temat

Archiwa i ich znaczenie w kulturze i cyfrowej humanistyce.

Kształtowanie umiejętności poszukiwania informacji, prowadzenia kwerend bibliograficznych, sposobów doboru i wykorzystania źródeł.

Omówienie praw autorskich, zasad antyplagiatu oraz sposobu oceny pracy magisterskiej

Nazwa zajęć: **Kultura i technologia**

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka w zakresie wiedzy:

1. Ma pogłębioną wiedzę na temat wybranych teorii i metodologii badań nad relacjami pomiędzy kulturą, nauką i technologią
2. Zna wybrane koncepcje filozoficzne dotyczące relacji pomiędzy nauką, humanistyką i działalnością artystyczną
3. Posiada zaawansowaną wiedzę na temat koncepcji filozoficznych i teoretycznych dotyczących relacji pomiędzy nauką i technologią
4. Ma pogłębioną wiedzę na temat zjawisk w przestrzeni współczesnej kultury cyfrowej

w zakresie umiejętności:

1. Potrafi zanalizować i zinterpretować wybrane współczesne zjawiska z pogranicza kultury i technologii
2. Potrafi wskazać i omówić konteksty społeczne przemian kultury i technologii w XX i XXI wieku
3. Potrafi przygotować i przedstawić problemową prezentację o tematyce teoretycznej
4. Potrafi zainicjować i przygotować profesjonalny projekt na podstawie baz danych i źródeł naukowych

w zakresie kompetencji społecznych:

1. Jest gotów do zainicjowania społecznej debaty na temat współczesnych zjawisk technokultury
2. Jest świadomy znaczenia społecznego dziedzictwa kultury cyfrowej
3. Jest gotów do zajmowania krytycznego stanowiska na temat relacji technologii wobec kultury

Treści programowe dla zajęć:

Kultura i technologia – wstęp do zagadnień, omówienie najważniejszych koncepcji splotu kultury i technologii w perspektywie historycznej

Filozofie techniki i technologii (wybrane pojęcia i koncepcje)

Archeologia mediów (na wybranych przykładach) – relacja mediów i ich technologicznej dystrybucji

Społeczeństwo sieci – społeczne i polityczne konsekwencje digitalizacji kultury

Współczesna nauka i kultura (omówienie relacji na wybranych przykładach)

Biopolityka i jej konsekwencje społeczne i kulturowe w reakcji do dla technologii

Rewolucje naukowe w XX wieku w perspektywie przekształceń kulturowych
Posthumanizm i nowy materializm jako projekty nowego paradygmatu poznawczego dla badań nad relacją kultury i technologii
Transhumanizm i jego problematyka społeczno-kulturowa

Nazwa zajęć: **Praktyki kulturowe**

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka

w zakresie wiedzy:

1. Zna podstawowe narzędzia metodologiczne wypracowane przez antropologię widowisk i performatykę do badania różnych typów praktyk kulturowych

w zakresie umiejętności:

1. Potrafi omówić strukturę i kluczowe zagadnienia podejmowane w wybranych praktykach performatywnych i kulturowych

2. Potrafi opisać i zinterpretować przemiany zachodzące we współczesnej kulturze przez pryzmat wiedzy o widowiskach

w zakresie kompetencji społecznych:

1. Jest gotowy/a do przeprowadzenia pogłębionej analizy dokumentów wizualnych i medialnych dotyczących wskazanych praktyk kulturowych z zachowaniem zasad etyki badawczej

Treści programowe dla zajęć:

Performanse i widowiska społeczne oraz artystyczne, manifestacje, ruchy sprzeciwu – zależności, typy, odmiany

Narzędzia metodologiczne służące badaniu współczesnych praktyk kulturowych – wybór

Przemiany w tradycyjnej ikonosferze i jej relacja ze współczesną kulturą wizualną

Komponenty obrazu medialnego oraz jego kontekstualizacje odnoszące się do wytworów zmediatyzowanych oraz do ekonomicznych i kulturowych stosunków władzy

Praktyki kulturowe wobec mediatyzacji i technologizacji cywilizacji

Nazwa zajęć: **Laboratorium mediów I**

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka

w zakresie wiedzy:

1. zna i rozumie wybrane zagadnienia i pojęcia z zakresu kultury mediów

w zakresie umiejętności:

1. potrafi posługiwać się wybranymi zagadnieniami z zakresu kultury mediów

2. potrafi korzystać z naukowych baz danych, selekcjonować informacje, opracowywać, udostępniać i twórczo wykorzystywać

3. potrafi przygotować dokumentację samodzielnego projektu naukowego, artystycznego, kulturalnego

4. potrafi analizować poszczególne etapy pracy nad długoterminowym projektem, prowadzić ewaluację i korygować powstałe błędy

5. potrafi przygotować i przedstawić prezentację o tematyce teoretycznej

6. potrafi zainicjować i przygotować profesjonalny projekt na podstawie baz danych i źródeł naukowych

7. potrafi wykorzystać podstawowe narzędzia cyfrowe w pracy zawodowej

w zakresie kompetencji społecznych:

1. jest gotów/gotowa do zrealizowania i skoordynowania projektu z zakresu kultury mediów

Treści programowe dla zajęć:

narzędzia cyfrowej analizy danych kulturowych

programowanie mediów interaktywnych

technologie komercyjne

technologie open-source

opracowywanie i przygotowywanie warsztatu badawczego w naukach humanistycznych

metody wizualizacji wyników badań

multimedialne formy prezentacyjne

wirtualne bazy danych

opracowywanie dokumentacji

Nazwa zajęć: **Laboratorium mediów II**

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka

w zakresie umiejętności:

1. potrafi korzystać z naukowych baz danych, przygotowywać je do opracowania przez specjalistów innych dziedzin

2. potrafi współpracować z grupie, prowadzić indywidualnie badania cząstkowe i wprowadzać ich najważniejsze wyniki do projektu zespołowego
3. potrafi przygotować dokumentację zespołowego projektu naukowego, artystycznego, kulturalnego
4. potrafi prowadzić ewaluację i korygować powstałe błędy w ramach pracy projektowej zespołu
5. potrafi wskazać i omówić różne formy współczesnych narzędzi technologicznych, analitycznych możliwych do zastosowania w badaniach humanistycznych
6. potrafi w sposób przejrzysty i zrozumiały prezentować wyniki własnych badań wykorzystując przy tym różne formy medialne
7. potrafi wyznajdywać innowacyjne zjawiska we współczesnym życiu kulturalnym i naukowym
8. potrafi zdefiniować i omówić zastosowanie narzędzi technologicznych w badaniach humanistycznych i praktykach twórczych XX i XXI wieku

w zakresie kompetencji społecznych:

1. jest gotów/gotowa do czynnego uczestniczenia w życiu kulturowym, artystycznym i naukowym poprzez prezentację projektów i wyników badań
2. jest gotów/gotowa do podejmowania dialogu dotyczącego dylematów społecznych i kulturowych z wykorzystaniem różnych form medialnych

Treści programowe dla zajęć:

Metody i techniki opracowywania dokumentacji dla nauk humanistycznych, projektów interdyscyplinarnych i kulturalnych
Użytkowe formy komunikacji medialnej
Techniki nowych mediów
Techniki interaktywne w sztuce i nauce
Techniki dźwiękowe
Projektowanie UX / interfejs, wystawa
Architektura informacji w komunikacji medialnej

Nazwa zajęć: **Design thinking**

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka

w zakresie wiedzy:

1. Zna stosować zasady projektowania zespołowego metodą Design Thinking
2. Ma wiedzę na temat najnowszych trendów i narzędzi cyfrowych pozwalających poprowadzić proces projektowy i przygotować nowoczesną, przejrzystą prezentację przeznaczoną dla specjalistów i nie-specjalistów

w zakresie umiejętności:

1. Potrafi przygotować dokumentację projektu badawczego (artystycznego, kulturalnego, naukowego)
2. Potrafi rozwiązywać problemy naukowe i zawodowe poprzez pracę projektową pełniąc określoną rolę w zespole
3. Potrafi planować proces projektowy i przygotować wdrożenie innowacji
4. Potrafi samodzielnie planować rozwój własnej kariery zawodowej

w zakresie kompetencji społecznych:

1. Jest gotowy/wa do podejmowania społecznych i kulturowych projektów opartych o zasady design thinking
2. Jest gotowy/a do podjęcia debaty społeczno-kulturowej

Treści programowe dla zajęć:

Wyjaśnienie zasad, omówienie przykładów i korzyści pracy projektowej metodą Design Thinking
Kształtowanie umiejętności tworzenia prezentacji multimedialnych dla różnych grup odbiorców
Zapoznanie z mechanizmami prototypowania (dywergencja, konwergencja, inspiracja, ideaacja, implementacja)
Kształtowanie umiejętności pracy w zespole z położeniem nacisku na metody aktywizujące i umiejętność radzenia sobie w potencjalnych sytuacjach kryzysowych
Wyjaśnienie mechanizmów opracowywania i wdrażania innowacji

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka

w zakresie wiedzy:

1. Zna różne formy współpracy w zespole nad projektami badawczo-artystycznymi
2. Zna sposoby pracy z cyfrowymi bazami danych
3. Zna wybrane grupy badawczo-artystyczne posługujące się mediami i narzędziami cyfrowymi do pracy artystyczno-aktywistycznej

w zakresie umiejętności:

1. Potrafi wykorzystać narzędzia cyfrowe w pracy zawodowej
2. Potrafi współpracować z grupie, umieć prowadzić indywidualnie badania i wprowadzać ich wyniki do projektu zespołowego
3. Potrafi w sposób przejrzysty i zrozumiały prezentować wyniki własnych badań wykorzystując przy tym różne formy prezentacyjne
4. Potrafi zainicjować i przygotować profesjonalny projekt na podstawie baz danych i źródeł naukowych
5. Potrafi zaplanować poszczególne etapy pracy nad projektem i prowadzić ewaluację

w zakresie kompetencji społecznych:

1. Jest gotów/a do podjęcia społecznych i kulturowych projektów opartych o zasady pracy zespołowej
2. Ma świadomość potrzeby współpracy nad rozwiązywaniem problemów społecznych
3. Jest gotów/a do podejmowania społecznego dialogu

Treści programowe dla zajęć:

Zapoznanie z metodami pracy w zespole projektowym
Kształtowanie umiejętności komunikacji i wypełniania roli w zespole
Omówienie grup i kolektywów badawczych i badawczo-artystycznych wykorzystujących narzędzia cyfrowe w medialnych praktykach eksperymentalnych, forensycznych i medialnym aktywizmie
Zapoznanie z zasadami pracy opartej o OSINT
Omówienie zasad opracowywania i przygotowywania warsztatu projektowego dla zespołu
Zapoznanie z zasadami ewaluacji projektu zespołowego
Kształtowanie umiejętności tworzenia multimedialnych form prezentacji profesjonalnego projektu

Nazwa zajęć: **Game studies**

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka

w zakresie wiedzy:

1. zna i rozumie pojęcia i teorie służące do rozpoznawania i analizy strategii gamifikacyjnych
2. zna i rozumie konsekwencje historycznych przekształceń funkcjonowania gier w kulturze
3. zna i rozumie aktualnie rozwijające się zjawiska narratologiczne i proceduralne w przestrzeni współczesnej kultury medialnej

w zakresie umiejętności:

1. potrafi dokonać analizy i interpretacji wybranych form medialnych z uwzględnieniem narzędzi groźnawczych i kulturowych, ze szczególnym uwzględnieniem gier wideo
2. potrafi dokonać analizy i interpretacji medialnych form wykorzystujących strategię gamifikacyjną
3. potrafi zaprojektować i dokonać analizy diagramu interaktywnego doświadczenia medialnego

w zakresie kompetencji społecznych:

1. jest gotów/gotowa by przeprowadzić proces projektowania i tworzenia nowoczesnej narracji interaktywnej

Treści programowe dla zajęć:

podstawowe pojęcia w games studies
narzędzia analityczne wykorzystywane do badania gier
narratologia transmedialna w grach wideo
mechanizmy i procedury w projektowaniu doświadczenia użytkownika
narzędzia afektywnych w projektowaniu gier wideo
środowiska syntetyczne i ich ekologie
analiza struktury i procesu gier wideo
projektowanie diagramu doświadczenia interaktywnego
proces tworzenia interaktywnego doświadczenia medialnego

Nazwa zajęć: **Komunikacja i zarządzanie projektami**

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka

w zakresie wiedzy:

1. zna polski model polityki kulturalnej i przykładowy model zagraniczny
2. umie definiować istotę zarządzania projektowego
3. zna podstawowe pojęcia z zakresu komunikacji i rozumie specyfikę zarządzania w sektorze kultury (ze szczególnym naciskiem na media interaktywne i widowiska)
4. zna i rozumie podstawowe pojęcia i zasady prawa autorskiego

w zakresie umiejętności:

1. potrafi uargumentować swoje stanowisko na temat szeroko pojętej kultury i jej powiązań z gospodarką
2. umie zastosować zdobytą wiedzę z zakresu komunikacji i zarządzania w praktyce zawodowej

w zakresie kompetencji społecznych:

1. Jest gotowy/a do stosowania wiedzy z zakresu zarządzania projektem w praktyce: zna potencjalne źródła finansowania projektów, potrafi przygotować profesjonalny opis projektu, umie wypełniać aplikacje grantowe, sporządzać umowy i budżety

Treści programowe dla zajęć:

Modele polityki kulturalnej w Polsce i zagranicą

Dynamika współczesnego życia kulturalnego w Polsce – analiza przypadków

Ustawa o organizowaniu i prowadzeniu działalności kulturalnej

Finansowanie kultury

Sytuacja instytucji publicznych i organizacji trzeciego sektora

Nowe rozwiązania systemowe dla zarządzania kulturą w Polsce

Ustawa o prawie autorskim i prawach pokrewnych

Komunikacja i promocja – wprowadzenie, osadzenie w kontekście krytycznym

Komunikacja kryzysowa

Strategie marketingowe w instytucjach kultury

Projekt i zarządzanie projektem: definicja, planowanie, harmonogram, realizacja