

INFORMATOR

MEDIA  
INTERAKTYWNE  
I WIDOWISKA

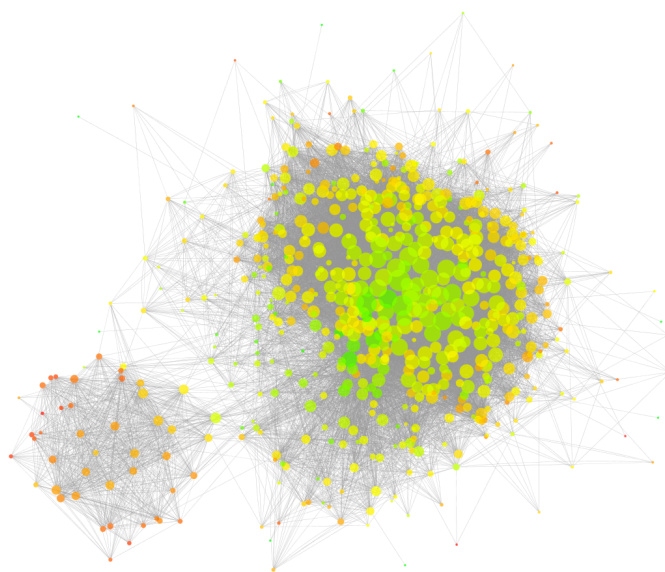
2019 / 2020



MEDIA INTERAKTYWNE  
I WIDOWISKA

## **UKRYTE INFRASTRUKTURY**

Od roku akademickiego 2019/2020 proponujemy istotną zmianę w systemie realizowania programu kształcenia na studiach Media Interaktywne i Widowiska. Wprowadzamy tzw. „roczny temat badawczy” – który będzie omawiany z różnych perspektyw na zajęciach teoretycznych, a także realizowany w ramach projektów, analiz i laboratoriów. W ten sposób zsynchronizujemy problematykę teorii i praktyki, będziemy mogli skupić się na pozyskiwaniu wiedzy i zdobywaniu doświadczenia w profesjonalnym prowadzeniu researchu i wieloaspektowej analizie zjawisk, pisaniu artykułów, prototypowaniu i projektowaniu. Pozwoli to na wymianę doświadczeń, wiedzy i umiejętności także pomiędzy samymi studentami. Studenci w ramach indywidualnych projektów będą mogli także zdefiniować swoje obszary zainteresowań, które mają szansę przekształcić się w innowacyjne i ważne prace magisterskie.



## **TEMAT BADAWCZY 2019/2020: UKRYTE INFRASTRUKTURY: UI19:20**

### **Przykładowe case study w ramach UI19:20**

- A. Sztuka mediów jako narzędzie diagnozowania współczesnych infrastruktur
- B. Aktywizm społeczny i ekokrytyka
- C. Krytyczny i spekulatywny design
- D. Sieci dystrybucji informacji i hacktywizm
- E. Systemy monitoringu i zarządzania społeczeństwami
- F. Algorytmiczne procedury współczesnych technologii (np. AI, blockchain)

W ramach prac zespołowych i indywidualnych stosować będziemy metodę art as research w ramach której powstaną interaktywne słuchowiska, instalacje dźwiękowe, narracje multimedialne, formy wideo, prototypy interfejsów, ale także raporty z badań, artykuły naukowe i prezentacje i wystąpienia konferencyjne.

## IDEA

### interaktywność / interdyscyplinarność

Program studiów kładzie nacisk na połączenie interdyscyplinarnej perspektywy teoretycznej z praktyką oraz ze zdobywaniem doświadczeń w przestrzeni współczesnej sztuki, kultury i technologii. Jeśli interesujesz się współczesną rzeczywistością medialną, sztukami wizualnymi i performatywnymi, wideo, nowymi mediami, muzyką oraz eksperymentalnymi formami komunikacji – to w ramach tych studiów będziesz miał okazję rozwinąć swoje pasje i zdobyć profesjonalne kompetencje. Studia MliW nie tylko pozwalają zdobyć wiedzę na temat współczesnej medialnej kultury partycypacji, ale także zrozumieć mechanizmy najnowszej sztuki wyrastającej z podwójnego paradygmatu performatywności i interaktywności.



### teoria / praktyka

Studia MliW to proces uczenia się teorii przydatnej w działaniach praktycznych i praktyki wynikającej z teorii. Dwutorowy sposób zdobywania wiedzy i kompetencji sprzyja wykształceniu się postawy krytycznej. Ta jest niezbędna dla świadomej partycypacji we współczesnej kulturze wymagającej od jej uczestników aktywnego uczestnictwa.

W ciągu dwóch lat studenci mają możliwość rozwijania swoich indywidualnych umiejętności i poszerzania warsztatu zawodowego. Jednoczesne nastawienie na zespołowy model pracy i zindywidualizowane podejście do kompetencji i każdego studenta, stwarza unikalne warunki do rozbudowywania własnych

wyjątkowych zdolności i poszerzania zainteresowań.

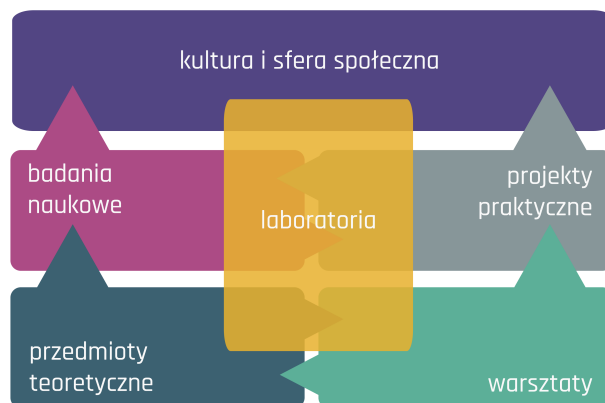
### efekt synergiczny

W ramach programu MliW studenci realizują projekty, które bazują na poszczególnych kompetencjach członków zespołów. Ten model pracy nie tylko umożliwia nowoczesne kształcenie poprzez wymianę wiedzy i umiejętności, ale także pozwala uzyskać efekt synergiczny polegający na współdziałaniu różnych czynników, których wynik jest większy niż suma poszczególnych oddzielnych działań. Zdobywając umiejętności pracy w grupie, uczymy się polegać na kompetencjach innych, jednocześnie poszerzamy swoją wiedzę i poznajemy perspektywy różnorodnych możliwości rozwiązania tego samego problemu. W ten sposób rozwijamy wiele alternatywnych metod rozumienia i efektywnego rozwiązywania zadań.

## STUDIA

### koncepcja

Studia MliW zostały stworzone w odpowiedzi na panujący aktualnie we współczesnej kulturze i sztuce paradygmat interaktywnej partycypacji. Oparte są na idei tworzenia wiedzy interdyscyplinarnej. Kierunek studiów MliW zakłada taki proces kształcenia, który pozwoli absolwentom w sposób świadomy, odpowiedzialny i twórczy zaplanować ścieżkę swojego rozwoju zawodowego. Proces nauczania realizowany jest w większości jako



*project-based learning*. Studia ułatwią absolwentom rozwiązywanie przyszłych problemów zawodowych, a także wspomogą w tworzeniu miejsc pracy w ramach możliwości pojawiających się w sytuacji konwergencji technologicznego rynku.

Studia MliW kładą nacisk nie tylko na kształtowanie wiedzy i umiejętności, które są fundamentem kariery zawodowej, ale także na kompetencje społeczne. Ciągłe poszerzanie własnych zdolności i umiejętność efektywnej pracy zespołowej są cenne w sytuacji, gdy charakter rynku pracy się zmienia: pozwalają reagować na zmieniające się warunki wokół. Wykształcenie aktywnej postawy studenta - przyszłego uczestnika rynku pracy - wspierać będzie uczestnictwo w specjalnie zaprojektowanych zajęciach, m.in.: laboratorium mediów, wstępie do projektowania, marketingu i zarządzaniu. W ten sposób studia na MliW wspierają przyszłych absolwentów, którzy po zakończeniu studiów będą wyposażeni w umiejętność reagowania na przemiany zachodzące w rzeczywistości społeczno-kulturowo-technologicznej i samodzielnego inicjowania nowych sposobów i tworzenia przestrzeni aktywności zawodowych.

### project-based learning to:

- ▶ rozwiązywanie problemów
- ▶ wykorzystywanie wiedzy w praktyce
- ▶ odnajdywanie alternatywnych rozwiązań
- ▶ prezentowanie wiedzy
- ▶ interaktywne strategie komunikacyjne
- ▶ ciągłe poszukiwanie nowych narzędzi
- ▶ otwartość na eksperyment

## Interactive LAB // koło naukowe



aktualnych członków koła znajdują się osoby pogłębiające zainteresowanie i praktykę z alternatywnego projektowania, mediów interaktywnych, niezależnego filmu i wideo, sound artu, field recordingu, fotografii, gier wideo a także eksperymentalnych form komunikacji społecznej. Tutaj nie ma rzeczy niemożliwych, a ograniczać nas może tylko brak wyobraźni!

Interactive Lab skupia ludzi chcących aktywnie rozwijać swoje umiejętności - organizuje m.in. warsztaty z kreatywnego projektowania, tworzenia środowisk interaktywnych, wyjazdy na międzynarodowe festiwale sztuki mediów, realizuje projekty artystyczne, organizuje wystawy, projektuje i reorganizuje przestrzeń dydaktyczną. Wśród

## plan studiów

Lp.	Nazwa modułu kształcenia	Wykład (liczba godzin)	Konwersatoria/ Seminaria (liczba godzin)	Ćwiczenia/ Laboratoria (liczba godzin)	Forma zaliczenia
1	2	3	4	5	6
<b>Rok I - Semestr I</b>					
1.	Eksperymenty medialne w sztukach performatywnych			30	zaliczenie z oceną
2.	Sztuka współczesna	30		15	zaliczenie z oceną
3.	Media interaktywne	30		15	zaliczenie z oceną
4.	Performans medialny		30		zaliczenie z oceną
5.	Lektorat języka angielskiego		30		zaliczenie z oceną
6.	Fakultet 1		30		zaliczenie z oceną
7.	Wprowadzenie do projektowania zespołowego			30	zaliczenie z oceną
<b>Razem semestr I</b>		60	90	90	240
<b>Rok I - Semestr II</b>					
1.	Eksperymenty medialne w sztukach performatywnych			30	egzamin
2.	Sztuka współczesna		30		egzamin
3.	Media interaktywne			30	egzamin
4.	Widowiska	30	30		egzamin
5.	Lektorat języka angielskiego		30		zaliczenie z oceną
	Fakultet 2		30		zaliczenie z oceną
6.	Laboratorium mediów: projekt zespołowy			30	zaliczenie z oceną + prezentacja
7.	Seminarium		30		zaliczenie z oceną
<b>Razem semestr II</b>		30	150	90	270
<b>Razem rok I</b>		90	270	150	510 godz.
<b>Rok II - Semestr III</b>					
1.	Narracje multimedialne		30		zaliczenie z oceną
2.	Kultura i technologia		30		zaliczenie z oceną
	Sztuka najnowsza		30		egzamin
3.	Fakultet 3 (do wyboru spośród oferty anglojęzycznej)		30		zaliczenie z oceną
4.	Seminarium		30		zaliczenie z oceną
5.	Laboratorium mediów : tutorial projektu dyplomowego			60	zaliczenie z oceną
<b>Razem semestr III</b>			150	60	210
<b>Rok II - Semestr IV</b>					
1.	Narracje multimedialne			30	egzamin
2.	Marketing i zarządzanie projektami	30	30		zaliczenie z oceną
	Kultura i technologia		30		egzamin
3.	Seminarium		30		zaliczenie z oceną
4.	Laboratorium mediów: tutorial projektu dyplomowego			30	zaliczenie z oceną + prezentacja
<b>Razem semestr IV</b>		30	90	60	180
<b>Razem rok II</b>		30	240	120	390 godz.
					900

## moduły obowiązkowe i przedmioty fakultatywne

Nazwy modułów kształcenia (zajęć lub grupy zajęć) zaliczonych do grupy modułów kształcenia z zakresu nauk podstawowych dla kierunku Media Interaktywne i Widowiska:

**Sztuka współczesna**  
**Media interaktywne**  
**Performans medialny**  
**Narracje multimedialne**  
**Widowiska**  
**Eksperymenty medialne w sztukach performatywnych**  
**Lektorat języka angielskiego**  
**Kultura i technologia**  
**Marketing i zarządzanie projektami**  
**Sztuka Najnowsza**  
**Wprowadzenie do projektowania zespołowego**

Nazwy pozostałych modułów kształcenia do wyboru:

**Laboratorium mediów** (do wyboru grupa zajęciowa)  
**Seminarium** (do wyboru grupa zajęciowa)  
**Fakultet 1**  
**Fakultet 2**  
**Fakultet 3**

Studenci mają obowiązek dokonania wyboru spośród dwóch Seminarium magisterskich, jak też jedną spośród dwóch grup Laboratorium mediów.

Dodatkowo muszą wybrać w I, II i III semestrze jeden spośród zaproponowanych fakultetów.

## rekrutacja // rok akademicki 2018/2019

### Wymagania wstępne, oczekiwane kompetencje kandydata:

Studia przeznaczone są dla osób, które ukończyły pierwszy stopień studiów i posiadają tytuł licencjata (lub inny równorzędny), w rekrutacji mogą brać także udział osoby, które ukończyły studia drugiego stopnia (studia magisterskie) lub jednolite magisterskie.

	Etapy postępowania rekrutacyjnego	Termin
1.	Rozpoczęcie rejestracji w systemie Internetowej Rekrutacji (IR)	1 czerwca 2019
2.	zakończenie rejestracji	9 października 2019
3.	ostateczny termin przypisania opłaty rekrutacyjnej***	9 października 2019
4.	rozpoczęcie i zakończenie przyjmowania dokumentów,	1 czerwca - 10 października 2019
5.	rozmowa kwalifikacyjna	11 października 2019

\*\*\*ostateczny termin przypisania opłaty rekrutacyjnej = zakończenie rejestracji

## Zasady rekrutacji

Forma egzaminu wstępnego: rozmowa kwalifikacyjna weryfikująca kompetencje kandydata.

Podczas rozmowy kandydat może otrzymać maksymalnie 20 punktów (4 pytania – każde po 5 punktów). W przypadku otrzymania mniej niż 10 punktów kandydat nie podlega dalszemu postępowaniu kwalifikacyjnemu.

**Limit miejsc: 25.**

### Rozmowa kwalifikacyjna – przykładowe zagadnienia:

1. Omówienie tematu i problematyki pracy licencjackiej kandydata.
2. Miejsce i funkcje widowisk we współczesnej kulturze.
3. Formy współczesnej dramaturgii (od performansu do opowiadania transmedialnego) – omówienie na wybranym przykładzie
4. Nowe media w sztuce.
5. Współczesne formy komunikacji i nowe media.
6. Omówienie twórczości wybranego artysty teatru, filmu, muzyki lub sztuk wizualnych.
7. Współczesne widowiska multimedialne.
8. Współczesne widowiska masowe.
9. Performatyka – podstawowe definicje.

### Przykładowa bibliografia:

1. Henry Jenkins, Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów, Warszawa 2006.
2. Lev Manovich, Język nowych mediów, Warszawa 2006.
3. Richard Schechner, rozdziały: Co to jest performatyka? oraz Co to jest performans?, [w:] tegoż, Performatyka. Wstęp, Wrocław 2006.

---

## kontakt

[www.mediainteraktywne.amu.edu.pl](http://www.mediainteraktywne.amu.edu.pl)  
[fb.com/interaktywnemedia](https://fb.com/interaktywnemedia)  
[media@amu.edu.pl](mailto:media@amu.edu.pl)

**Jednostka prowadząca:** Instytut Teatru i Sztuki Mediów UAM

**Współpraca:** Humanities/Art/Technology Research Center  
[artandsciencestudies.com](http://artandsciencestudies.com)

### Opiekun studiów MliW:

dr Michał Krawczak (p.o. dyrektora Instytutu Teatru i Sztuki Mediów)  
[michal.krawczak@amu.edu.pl](mailto:michal.krawczak@amu.edu.pl)

### Sekretariat:

dr Marta Wiśniewska  
[dramat@amu.edu.pl](mailto:dramat@amu.edu.pl)  
tel. (61) 829 45 32