

INFORMATOR
MEDIA
INTERAKTYWNE
I WIDOWISKA
2018 / 2019



MEDIA INTERAKTYWNE
I WIDOWISKA

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.

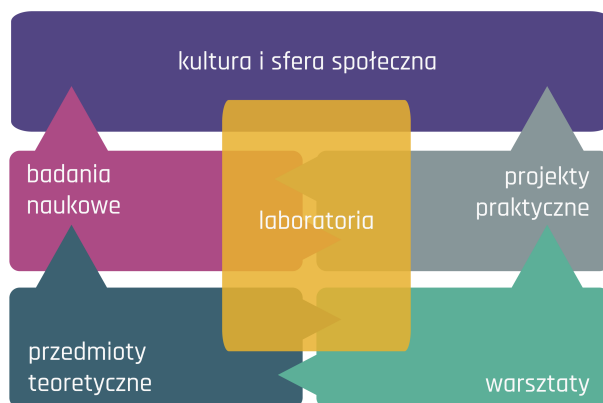
efekt synergiczny

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:

- ▶ kreatywność + przedsiębiorczość
- ▶ 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
Rok I - Semestr I					
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
Razem semestr I		60	90	90	240
Rok I - Semestr II					
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
Razem semestr II		30	150	90	270
Razem rok I		90	270	150	510 godz.
Rok II - Semestr III					
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
Razem semestr III			150	60	210
Rok II - Semestr IV					
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
Razem semestr IV		30	90	60	180
Razem rok II		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 2018 r.
2.	zakończenie rejestracji	2 lipca 2018
3.	ostateczny termin przypisania opłaty rekrutacyjnej***	2 lipca 2018
4.	rozpoczęcie i zakończenie przyjmowania dokumentów,	1 czerwca – 3 lipca 2018
5.	rozmowa kwalifikacyjna	5 lipca 2018

***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
fb.com/interaktywnemedia
media@amu.edu.pl

Jednostka prowadząca: Instytut Teatru i Sztuki Mediów UAM

Współpraca: Humanities/Art/Technology Research Center
artandsciencestudies.com

Opiekun studiów MliW:

dr Michał Krawczak (zastępca dyrektora Instytutu Teatru i Sztuki Mediów)
michal.krawczak@amu.edu.pl

Sekretariat:

mgr Marta Wiśniewska
dramat@amu.edu.pl
tel. (61) 829 45 32

