

KARTA PRZEDMIOTU

1.	NAZWA PRZEDMIOTU: Narzędzia informatyczne na rynku sztuki
2.	KIERUNEK: Rynek sztuki i zarządzanie w kulturze
3.	POZIOM STUDIÓW: studia pierwszego stopnia
4.	ROK/ SEMESTR STUDIÓW: III/6
5.	LICZBA PUNKTÓW ECTS: 2
6.	TYP PRZEDMIOTU ¹ : obowiązkowy
7.	JĘZYK WYKŁADOWY: polski
8.	LICZBA GODZIN I FORMA REALIZACJI PRZEDMIOTU ² : 30 ZP
9.	WYMAGANIA WSTĘPNE: terminologia oraz metody badawcze właściwe dla historii sztuki i rynku sztuki; zna przedmiotowe i metodologiczne powiązania historii sztuki z innymi dziedzinami nauki
10.	ZAŁOŻENIA I CELE PRZEDMIOTU: zapoznanie studentów z narzędziami do tworzenia wystaw online, pracy w galeriach sztuki, domach aukcyjnych, wzajemnymi relacjami między rynkiem sztuki, a nowymi technologiami; nabycie przez studentów umiejętności operowania pojęciami z zakresu nowych technologii, narzędzi informatycznych na rynku sztuki wirtualnej, wyszukiwania, selekcjonowania, analizowania i wykorzystywania źródeł informacji przydatnych w poznawaniu oraz rozpowszechnianiu nowych narzędzi informatycznych na rynku sztuki, rozumienia i wskazywania powiązań między rynkiem sztuki a nowymi technologiami

11.	PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się (symbol)
	WIEDZA: zna i rozumie	
P_W01	pojęcia, koncepcje narzędzi informatycznych na rynku sztuki	K_W13
P_W02	zna narzędzia do tworzenia wystaw online, pracy w galeriach sztuki, domach aukcyjnych	K_W13
P_W03	relacje między nową technologią a rynkiem sztuki	K_W14
	UMIEJĘTNOŚCI: potrafi	
P_U01	operować pojęciami z zakresu nowych technologii, narzędzi informatycznych na rynku sztuki, sztuki wirtualnej	K_U05

¹ Obowiązkowy, fakultatywny.

² Wykłady, ćwiczenia, laboratoria, konwersatoria.

P_U02	wyszukiwać, selekcjonować, analizować i wykorzystywać różne źródła informacji przydatne w poznawaniu oraz rozpowszechnianiu nowych narzędzi informatycznych na rynku sztuki	K_U01
P_U03	nawiązywać współpracę z instytucjami tworzącymi nowe narzędzia informatyczne działające na rynku sztuki w gromadzeniu danych	K_U05
P_U04	formułować ustne wypowiedzi dotyczące problematyki narzędzi informatycznych rynku sztuki, wykorzystując terminologię adekwatną do omawianego zagadnienia	K_U06
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: jest gotów do		
P_K01	samodzielnego, nieustannego zdobywania i pogłębiania wiedzy z zakresu nowych narzędzi informatycznych na rynku sztuki	K_K03
P_K02	docenia dziedzictwo kulturowe, rozumie potrzebę rozwoju rynku sztuki i nowych technologii	K-K05
P_K03	pracy zespołowej na rynku sztuki	K_K04

12.	METODY OCENY EFEKTÓW UCZENIA SIĘ			
	Symbol przedmiotowego efektu uczenia się	Metody (sposoby) oceny³	Typ oceny⁴	Forma dokumentacji
1.	P_W01; P_W02; P_W03	ocenianie ciągle – bieżące przygotowanie do zajęć weryfikowane pisemnie (/ustnie) na każdych zajęciach; pisemno- ustne zaliczenie lektur; końcowe zaliczenie	formująca; podsumowująca	pisemne wejściówki (krótkie kolokwia utrwalające wiedzę z poprzednich zajęć); wypowiedzi ustne studenta; arkusz ocen
2.	P_U01; P_U02; P_U03; P_U04	ocena umiejętności zastosowania w praktyce zdobytej wiedzy	formująca; podsumowująca	prace pisemno-zdjęciowe (np. PowerPoint, Prezi, Canva)
3.	P_K01; P_K02; P_K03	zaliczenie pisemne	podsumowująca	pisemny test

13. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ	
Forma oceny: procentowa, opisowa, punktowa, inne formy oceny do wyboru przez wykładowcę	
EFEKTY UCZENIA SIĘ	ocena niedostateczna: student nie potrafi zdefiniować 51-61% wymaganych pojęć oraz nie potrafi zinterpretować przykładów z zakresu nowych technologii

³ Ocenianie ciągle (bieżące przygotowanie do zajęć), śródsesemtralne zaliczenie pisemne, śródsesemtralne zaliczenie ustne, końcowe zaliczenia pisemne, końcowe zaliczenia ustne, egzamin pisemny, egzamin ustny, praca semestralna, ocena umiejętności ruchowych, praca dyplomowa, projekt, kontrola obecności.

⁴ Formująca, podsumowująca.

P_W01, P_W02, P_W03; P_U01, P_U02, P_U03, P_U04, P_K01, P_K02, P_K03	<p>oraz narzędzi informatycznych na rynku sztuki</p> <p>ocena dostateczna: student definiuje podstawowe pojęcia oraz interpretuje przykłady z zakresu nowych technologii oraz narzędzi informatycznych na rynku sztuki w 62-73%</p> <p>ocena dobra: Student definiuje większość wymaganych pojęć oraz interpretuje przykłady z zakresu nowych technologii oraz narzędzi informatycznych na rynku sztuki 74-81%</p> <p>ocena bardzo dobra: Student definiuje wszystkie wymagane pojęcia oraz interpretuje przykłady z zakresu nowych technologii oraz narzędzi informatycznych na rynku sztuki 86-100%.</p>
--	---

14. WARUNKI UZYSKANIA ZALICZENIA PRZEDMIOTU:

Osiągnięcie założonych efektów uczenia się i pozytywny wynik

1. zaliczenia pisemnego

15.	TREŚCI PROGRAMOWE		
	Treść zajęć	Forma zajęć⁵ (liczba godz.)	Symbol przedmiotowych efektów uczenia się
Zajęcia praktyczne			
1.	Rynek sztuki w trakcie pandemii – czy kryzys rozwinął handel sztuką w Internecie	2	P_W01
2.	Digitalizacja i skanery 3D na polskim Rynku Sztuki.	2	P_W02
3.	Programy do katalogowania kolekcji i pracy w domach aukcyjnych i galeriach w Polsce	2	P_W03
4.	Programy do katalogowania kolekcji i pracy w domach aukcyjnych i galeriach na rynku międzynarodowym.	2	P_W01; P_W02; P_W03
5.	Aukcje sztuki w sieci – <i>case studies</i>	2	P_U01; P_U02; P_U03; P_U04
6.	Sztuczna inteligencja i uczenie maszynowe, a rynek sztuki	2	P_U01; P_U02; P_U03; P_U04
7.	Portfolio artysty online	2	P_U01; P_U02; P_U03; P_U04
8.	Narzędzie do tworzenia wystawy online – czy w obecnych czasach zastępują tradycyjne wystawy?	2	P_K01; P_K02; P_K03

⁵ Wykłady, ćwiczenia, laboratoria, samodzielne prowadzenie zajęć przez studenta.

9.	Rola artystów cyfrowych na rynku sztuki	2	P_K01; P_K02; P_K03
10.	Tragi sztuki i narzędzia cyfrowe: Art. Basel, Art. Basel Hong Kong, Frieze art Fairs, FIAC	2	P_K01; P_K02; P_K03
11.	Pop-Up Galleries	2	P_U01; P_U02; P_U03; P_U04
12.	Trendy na rynku sztuki	2	P_U01; P_U02; P_U03; P_U04
13.	Odstępstwa do reguły na rynku sztuki – paradoks Veblena, spekulacyjny i inne	2	P_U01; P_U02; P_U03; P_U04
14.	Transparentność rynku sztuki	2	P_U01, P_U02, P_U03, P_U04
15.	Branża IT i rynek sztuki	2	P_U01; P_U02; P_U03; P_U04

16.	METODY I FORMY PROWADZENIA ZAJĘĆ	Tak (X) / nie
	Wykład z prezentacją multimedialną wybranych zagadnień	X
	Wykład konwersatoryjny	
	Wykład problemowy	X
	Wykład informacyjny	
	Dyskusja	X
	Praca z tekstem	
	Metoda analizy przypadków	
	Uczenie problemowe (<i>Problem-based learning</i>)	
	Gra dydaktyczna/symulacyjna	
	Metoda ćwiczeniowa	X
	Metoda warsztatowa	X
	Metoda projektu	
	Prezentacja multimedialna	
	Demonstracje dźwiękowe i/lub video	
	Metody aktywizujące (np.: „burza mózgów”, technika analizy SWOT, technika drzewka decyzyjnego, metoda „kuli śniegowej”, konstruowanie „map myśli”)	
	Praca w grupach	
	Praca indywidualna ze studentem (w tym tutoring)	

	Inne (jakie?) -	
--	-----------------------	--

17.	LITERATURA PODSTAWOWA I UZUPEŁNIAJĄCA⁶: Literatura podstawowa: <ol style="list-style-type: none"> 1. Bryl M., <i>Rynek sztuki w Polsce. Poradnik dla kolekcjonerów i inwestorów</i>, Warszawa 2016. 2. Giaro M., <i>Zawarcie umowy w trybie aukcji internetowej</i>, Warszawa 2014. 3. Korzeniowska-Marciniak M., <i>Międzynarodowy rynek dzieł sztuki</i>, Kraków 2001. 4. Lewicki M., <i>Wycenić ideę. Z rynku sztuki na giełdę i z powrotem. Analiza procesów wartościowania i wyceny na przykładzie rynku sztuki</i>, „Psychologia Ekonomiczna”, 2015, nr 7. Literatura uzupełniająca: <ol style="list-style-type: none"> 1. Collins C., <i>NFT Art and Collectables for Beginners: The Must Have Guide for Understanding NonFungible Tokens (NFTs)</i>, London 2021. 2. Grece C., <i>Digital Culture</i>, Chicago 2002. 3. Martz N., Warren J., <i>Big Data</i>, New York 2015. 4. Niewiarowski W., <i>Artysta u progu kariery zawodowej</i>, Łódź 2017
-----	---

18.	OBCIĄŻENIE PRACĄ STUDENTA		
	Forma aktywności	Rodzaj zajęć	Liczba godzin na zrealizowanie aktywności w semestrze
	Wykłady	Zajęcia wymagające udziału Prowadzącego	
	zajęcie praktyczne		30
	Ćwiczenia		
	Laboratoria		
		
		
	<i>Łączna liczba godzin zajęć realizowanych z udziałem prowadzącego</i>		30
	przygotowanie się do zajęć	Praca własna studenta	5
	przygotowanie się do zaliczeń/kolokwium		5
	przygotowanie się do egzaminu/zaliczenia końcowego		10
		
	<i>Łączna liczba godzin pracy własnej studenta</i>		20

⁶ Dostępna w czytelni, bibliotece, Internecie.

	<i>Razem godzin</i> <i>(zajęcia z udziałem prowadzącego + praca własna studenta)</i>		50
	Liczba punktów ECTS		2

19.	PROWADZĄCY PRZEDMIOT (IMIE i NAZWISKO, ADRES E-MAIL, INSTYTUT, NR POKOJU KONSULTACJI) Zgodnie z przedstawioną we wniosku do Ministerstwa Edukacji i Nauki planowaną obsadą zajęć dla studiów pierwszego stopnia na kierunku Rynek sztuki i zarządzanie w kulturze.
-----	--