

## KARTA PRZEDMIOTU

1.	<b>NAZWA PRZEDMIOTU:</b> Sztuka w przestrzeni wirtualnej
2.	<b>KIERUNEK:</b> Rynek sztuki i zarządzanie w kulturze
3.	<b>POZIOM STUDIÓW:</b> studia drugiego stopnia
4.	<b>ROK/ SEMESTR STUDIÓW:</b> II/3
5.	<b>LICZBA PUNKTÓW ECTS:</b> 1
6.	<b>TYP PRZEDMIOTU</b> <sup>1</sup> : obowiązkowy
7.	<b>JĘZYK WYKŁADOWY:</b> polski
8.	<b>LICZBA GODZIN I FORMA REALIZACJI PRZEDMIOTU</b> <sup>2</sup> : 15 W
9.	<b>WYMAGANIA WSTĘPNE:</b> znajomość podstawowych zagadnień z zakresu rynku sztuki, nowych technologii i historii sztuki; umiejętność posługiwania się literaturą naukową w celu zaznajomienia się z określoną koncepcją i badaniami

10.	<b>ZAŁOŻENIA I CELE PRZEDMIOTU:</b> zapoznanie studentów z pojęciami, koncepcjami teoretycznymi, klasyfikacjami z zakresu rynku sztuki, a przede wszystkim digitalart, NFT i współczesnej kultury cyfrowej, wzajemnymi relacjami między kulturą a sztuką w przestrzeni wirtualnej; nabycie przez studentów umiejętności operowania pojęciami z zakresu rynku sztuki, sztuki w przestrzeni wirtualnej, NFT, digitalart, VR, AR wyszukiwania, selekcjonowania, analizowania i wykorzystywania różnych źródeł informacji przydatnych w poznawaniu oraz rozpowszechnianiu współczesnych trendów rynku sztuki, rozumienia i wskazywania powiązań między rynkiem sztuki a innymi dziedzinami biznesu; rozpoznanie różnych rodzajów i typów dzieł sztuki, przeprowadzenie ich analizy, oceny oraz interpretacji; wskazanie ich miejsce w procesie historyczno-kulturowym oraz określenie wartości artystycznej i rynkowej
-----	--

11.	<b>PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ</b>	<b>Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się (symbol)</b>
	<b>WIEDZA: zna i rozumie</b>	
P_W01	pojęcia, koncepcje Rynku Sztuki z zakresu sztuki w przestrzeni wirtualnej	K_W02
P_W02	etapy rozwoju rynku sztuki, digitalart, NFT i współczesnej kultury cyfrowej	K_W8
P_W03	wzajemne relacje między kulturą a sztuką w przestrzeni wirtualnej	K_W01
	<b>UMIEJĘTNOŚCI: potrafi</b>	
P_U01	operować pojęciami z zakresu rynku sztuki, sztuki w przestrzeni wirtualnej, NFT, digitalart, VR, AR	K_U03

<sup>1</sup> Obowiązkowy, fakultatywny.

<sup>2</sup> Wykłady, ćwiczenia, laboratoria, konwersatoria.

P_U02	wyszukiwać, selekcjonować, analizować i wykorzystywać różne źródła informacji przydatne w poznawaniu oraz rozpowszechnianiu współczesnych trendów rynku sztuki	K_U01
P_U03	nawiązywać współpracę z instytucjami działającymi na rynku sztuki w celu gromadzenia danych	K_U07
P_U04	formułować ustne wypowiedzi dotyczące problematyki rynku sztuki, wykorzystując terminologię adekwatną do omawianego zagadnienia	K_U06
	<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE: jest gotów do</b>	
P_K01	samodzielnego, nieustannego zdobywania i pogłębiania wiedzy z zakresu rynku sztuki, zwłaszcza w zakresie nowych technologii	K_K01
P_K02	docenienia wartości wiedzy i efektów twórczego działania; wykazuje umiejętność logicznego myślenia analizując przykłady z rynku sztuki	K_K02
P_K03	obserwacji rynku sztuki i formułowania samodzielnych osądów	K_K03

12.	<b>METODY OCENY EFEKTÓW UCZENIA SIĘ</b>			
	<b>Symbol przedmiotowego efektu uczenia się</b>	<b>Metody (sposoby) oceny<sup>3</sup></b>	<b>Typ oceny<sup>4</sup></b>	<b>Forma dokumentacji</b>
1.	P_W01; P_W02; P_W03	ocenianie ciągle – bieżące przygotowanie do zajęć weryfikowane pisemnie (/ustnie) na każdych zajęciach; pisemno-ustne zaliczenie lektur;	formująca; podsumowująca	pisemne wejściówki (krótkie kolokwia utrwalające wiedzę z poprzednich zajęć); wypowiedzi ustne studenta
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, arkusz ocen

### 13. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

**Forma oceny: procentowa, opisowa, punktowa, inne formy oceny do wyboru przez wykładowcę**

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

<sup>4</sup> Formująca, podsumowująca.

<b>EFEKTY UCZENIA SIĘ</b> P_W01; P_W02; P_W03; P_U01; P_U02; P_U03; P_U04; P_K01; P_K02; P_K03	powyżej 50% (51-61%) – obecność na zajęciach, pozytywne oceny z kolokwiiów, zaliczone lektury i zadane prace. Uczestnictwo w zajęciach praktycznych	powyżej 61% (ale nie więcej niż 72%)	powyżej 72% (ale nie więcej niż 83%)	powyżej 83% (ale nie więcej niż 94%)	Powyżej 94%
--	--	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	-------------

#### 14. WARUNKI UZYSKANIA ZALICZENIA PRZEDMIOTU:

Osiągnięcie założonych efektów uczenia się i pozytywny wynik

1. zaliczenia pisemnego

15.	<b>TREŚCI PROGRAMOWE</b>		
	<b>Treść zajęć</b>	<b>Forma zajęć<sup>5</sup> (liczba godz.)</b>	<b>Symbol przedmiotowych efektów uczenia się</b>
<b>Wykłady</b>			
1.	Rynek dzieł sztuki - podstawowe pojęcia	1	P_W01; P_W02; P_W03
2.	NFT i blockchain – sztuka w nowym wymiarze	2	P_W01; P_W02; P_W03
3.	Wirtualne galerie, a viewing room.	2	P_W01; P_W02; P_W03
4.	Rola artystów tradycyjnych, a cyfrowych na rynku sztuki	2	P_U01; P_U02; P_U03; P_U04
5.	Fenomen obrotu wirtualną sztuką – na przykładzie międzynarodowego rynku sztuki	2	P_U01; P_U02; P_U03; P_U04
6.	NFT na polskim rynku sztuki	2	P_K01; P_K02; P_K03
7.	Technologia virtual reality a augmented reality w sztuce	2	P_K01; P_K02; P_K03
8.	Szanse i zagrożenia sztuki w przestrzeni wirtualnej	1	P_K01; P_K02; P_K03

16.	<b>METODY I FORMY PROWADZENIA ZAJĘĆ</b>	<b>Tak (X) / nie</b>
-----	---	----------------------

<sup>5</sup> Wykłady, ćwiczenia, laboratoria, samodzielne prowadzenie zajęć przez studenta.

	Wykład z prezentacją multimedialną wybranych zagadnień	X
	Wykład konwersatoryjny	X
	Wykład problemowy	X
	Wykład informacyjny	X
	Dyskusja	X
	Praca z tekstem	X
	Metoda analizy przypadków	
	Uczenie problemowe ( <i>Problem-based learning</i> )	
	Gra dydaktyczna/symulacyjna	
	Metoda ćwiczeniowa	
	Metoda warsztatowa	
	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	X
	Praca indywidualna ze studentem (w tym tutoring)	
	Inne (jakie?) - .....	

17.	<p><b>LITERATURA PODSTAWOWA I UZUPEŁNIAJĄCA<sup>6</sup>:</b></p> <p><b>Literatura podstawowa:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bryl M., <i>Rynek sztuki w Polsce. Poradnik dla kolekcjonerów i inwestorów</i>, Warszawa 2016.</li> <li>2. Korzeniowska-Marciniak M., <i>Międzynarodowy rynek dzieł sztuki</i>, Kraków 2001.</li> <li>3. Żaglewska D., <i>Sztuka czy biznes? Sekrety antykwariuszy</i>, Warszawa 2018.</li> </ol> <p><b>Literatura uzupełniająca:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ciechanowiecki A., <i>Współczesny handel dziełami sztuki</i>, „Ikonotheka” t. 12: 1997, s. 123-135.</li> <li>2. Collins C., <i>NFT Art and Collectables for Beginners: The Must Have Guide for Understanding NonFungible Tokens (NFTs)</i>, Londyn 2021.</li> <li>3. Damasiewicz A., <i>Obrót dziełami sztuki</i>, Warszawa - Kraków 2004</li> <li>4. <i>Problematyka autentyczności dzieł sztuki na polskim rynku. Teoria – praktyka – prawo</i>, (Narodowy Instytut Muzealnictwa i Ochrony Zbiorów), Warszawa 2012.</li> <li>5. Tattersall B. <i>Art Market</i>, w: <i>The Dictionary of Art</i>, red. J. Turner, t. 2, London 1996, s. 557-566.</li> </ol>
-----	---

18.	<b>OBCIĄŻENIE PRACĄ STUDENTA</b>
-----	----------------------------------

<sup>6</sup> Dostępna w czytelni, bibliotece, Internecie.

	Forma aktywności	Rodzaj zajęć	Liczba godzin na zrealizowanie aktywności w
	Wykłady	Zajęcia wymagające udziału Prowadzącego	15
	zajęcie praktyczne		
	Ćwiczenia		
	laboratoria		
	.....		
	.....		
	<i>Łączna liczba godzin zajęć realizowanych z udziałem prowadzącego</i>		<b>15</b>
	przygotowanie się do zajęć	Praca własna studenta	
	przygotowanie się do zaliczeń/kolokwίων		
	przygotowanie się do egzaminu/zaliczenia końcowego		10
	.....		
	<i>Łączna liczba godzin pracy własnej studenta</i>		10
	<b>Razem godzin</b> <i>(zajęcia z udziałem prowadzącego + praca własna studenta)</i>		<b>25</b>
	Liczba punktów ECTS		1

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