

Popis předmětu

Zkratka předmětu:	KTD/BECA	Strana:	1 / 4
Název předmětu:	Computational Art		
Akademický rok:	2023/2024	Tisknuto:	03.06.2024 04:08

Pracoviště / Zkratka	KTD / BECA			Akademický rok	2023/2024
Název	Computational Art			Způsob zakončení	Zápočet
Akreditováno/Kredity	Ano, 3 Kred.			Forma zakončení	
Rozsah hodin	Seminář 2 [HOD/TYD]			Zápočet před zkouškou	NE
Obs/max	Statut A	Statut B	Statut C	Počítán do průměru	NE
Letní semestr	0 / -	0 / 0	0 / 1	Min. (B+C) studentů	10
Zimní semestr	0 / -	0 / -	0 / -	Opakovaný zápis	NE
Rozvrh	Ano			Vyučovaný semestr	Zimní, Letní
Vyučovací jazyk	Čeština, Angličtina			Počet dnů praxe	0
Volně zapisovatelný předmět	Ano				
Hodnotící stupnice	S\N				
Počet hodin kontaktní					
Automat. uzn. záp. před zk.	Ano v případě předchozího hodnocení 4 nebo nic.				
Periodicita	K				
Nahrazovaný předmět	KVU/BECA				
Vyloučené předměty	Nejsou definovány				
Podmiňující předměty	Nejsou definovány				
Předměty informativně doporučené	Nejsou definovány				
Předměty, které předmět podmiňuje	Nejsou definovány				

Cíle předmětu (anotace):

The general aim of the class is to introduce the students to the history of artist-computer interaction. The class focuses on early digital art since the 1950's and draws a parallel to the evolution of digitalization. In the current time this evolution excels at the development of robotics, artificial intelligence and algorithmic processes; tools that have become embedded in, and influence significantly, design, art and life in general. Computational Art further touches on new waves of thinking that are motivated by society's digital awakening.

The specific aim is to offer the students a thorough understanding of the importance of new transformative technologies in art and design, and to support the future generation to incorporate such tools in their art practice and creative thinking.

Požadavky na studenta

Požadavky pro udělení zápočtu:

- pravidelná, nejméně 75% účast na přednáškách
- zpracování seminární práce na zadané nebo předem konzultované téma, případné přednesení ve formě referátu v termínech stanovených vyučujícím
- aktivní zapojení v diskuzích, vycházejících z jednotlivých témat

Obsah

1. Úvod
2. - 4. Stručná historie výpočetního umění od počátků počítačového systému k matematikům a kryptoanalytikům Alanovi Turingovi a Claudovi Shannonovi
5. - 7. Vývoj fenoménu interakce umělec-počítač od 50. let 20. století po současnost
8. - 10. Příprava projektu studentského projektu, moderované diskuse

11. - 12. Prezentace skupinové seminární práce
13. Závěrečné zhodnocení předmětu

Studijní opory

Garanti a vyučující

- **Garanti:** Jan Van Woensel

Literatura

- **Základní:** Melissa Gronlund. *Contemporary Art and Digital Culture*. London, UK. Taylor & Francis Ltd, 2016. ISBN 1138936448.
- **Doporučená:** Jasia Reichardt. *Cybernetic Serendipity; The Computer and the Arts*. London, UK; New York, U.S.A. Studio International, 1968. ISBN 9781948764001.
- **Doporučená:** Christiane Paul. *Histories of the Digital Now*. New York, U.S.A. Whitney Museum of American Art, 2020.
- **Doporučená:** Francesco Ferrando. *Philosophical Posthumanism*. London, UK. Bloomsbury Publishing PLC, 2020. ISBN 1350186015.
- **Doporučená:** Rosi Braidotti. *The Posthuman*. Oxford, UK. Polity Press, 2013. ISBN 074564158X.
- **Doporučená:** Michael Schwab. *Transpositions: Aesthetico-Epistemic Operators in Artistic Research*. Leuven, Belgium. Leuven University Press, 2018. ISBN 978-94-6166-253-8.

Časová náročnost

Všechny formy studia

Aktivita	Časová náročnost aktivity [h]
Příprava prezentace (referátu) [3-8]	10
Příprava na dílčí test [2-10]	10
Příprava na zkoušku [10-60]	60
Kontaktní výuka	26
Celkem:	106

Hodnotící metody

Odborné znalosti - odborné znalosti dosažené studiem předmětu jsou ověřovány hodnotícími metodami:

Individuální prezentace,
Průběžné hodnocení,

Odborné dovednosti - odborné dovednosti dosažené studiem předmětu jsou ověřovány hodnotícími metodami:

Seminární práce,
Kolokvium,

Obecné způsobilosti - obecné způsobilosti dosažené studiem předmětu jsou ověřovány hodnotícími metodami:

Individuální prezentace,
Kolokvium,

Předpoklady

Odborné znalosti - pro úspěšné zvládnutí předmětu se předpokládá, že je student před zahájením výuky schopen:

vybavit si základní pojmy obecných i oborových dějin umění,
zopakovat základní jazykové, či expresivně mimetické, interpretační postupy,

zformulovat a zapsat své myšlenky v uceleném jazykovém útvaru,
samostatně vyhledávat teoretické podpůrné zdroje

Odborné dovednosti - pro úspěšné zvládnutí předmětu se předpokládá, že student před zahájením výuky dokáže:

interpretovat s pomocí odborných pojmů reprodukované, či jinak prezentované příklady uměleckých děl,
analyzovat kotext a kontext uměleckého díla a uměleckého provozu,
uvědomit si hodnoty formující vlastní názory v oblasti umělecko-estetických soudů,
artikulovaně, kultivovaně a argumentovaně tyto soudy předložit partnerům v diskusi,
reflektovat odlišné názory, kriticky je zvažovat a konfrontovat s vlastními stanovisky,
hledat ověřené, systematické a v odborné komunitě respektované zdroje poznání a využívat je k obohacení osobního i
profesního kompetenčního portfolia

Obecné způsobilosti - před zahájením studia předmětu je student schopen:

mgr. studium: samostatně získávají další odborné znalosti, dovednosti a způsobilosti na základě především praktické
zkušenosti a jejího vyhodnocení, ale také samostatným studiem teoretických poznatků oboru.,
mgr. studium: do řešení problémů zahrnují úvahu o jejich etickém rozměru,

Vyučovací metody

Odborné znalosti - pro dosažení odborných znalostí jsou užívány vyučovací metody:

Přednáška založená na výkladu,
Samostudium,

Odborné dovednosti - pro dosažení odborných dovedností jsou užívány vyučovací metody:

Samostatná práce studentů,
Individuální konzultace,
Skupinová výuka,
Kooperativní výuka,

Obecné způsobilosti - pro dosažení obecných způsobilostí jsou užívány vyučovací metody:

Diskuse,
Projektová výuka,

Výsledky učení

Odborné znalosti - po absolvování předmětu prokazuje student znalosti:

faktů z historie výpočetního umění,
dobového a společenského kontextu počátků vzniku počítačového systému,
relevantních informací matematicích a kryptoanalyticích Alanovi Turingovi a Claudovi Shannonovi,
počátků využití počítačů v umělecké tvorbě v 50. letech 20. století a fakta o vývoji tohoto fenoménu interakce umělec-počítač
až do současnosti

Odborné dovednosti - po absolvování předmětu prokazuje student dovednosti:

nahlíží a reflektuje uměleckou praxi v historickém kontextu fenoménu umělec-počítač,
je schopen své úvahy diskutovat v rámci moderovaných dialogů,
je schopen kultivované sebeprezentace, sebevyjádření, analýzy a kritické reflexe probírané tematiky

Obecné způsobilosti - po absolvování předmětu je student schopen:

mgr. studium: srozumitelně a přesvědčivě sdělují odborníkům i širší veřejnosti vlastní odborné názory,
mgr. studium: samostatně a odpovědně se rozhodují v nových nebo měnících se souvislostech nebo v zásadně se vyvíjejícím
prostředí s přihlédnutím k širším společenským důsledkům jejich rozhodování,

Předmět je zařazen do studijních programů:

Studijní program	Typ stud.	Forma stud.	Obor	Etapa	V.st.pl.	Rok	Blok	Statut	D.roč.	D.sem.
Audiovize	Navazující	Prezenční	AU - specializace Animace / MgA.	2	1	2023	B2 - Rozšiřující blok	B		
Audiovize	Navazující	Prezenční	AU - specializace Fotografie / MgA.	2	1	2023	B2 - Rozšiřující blok	B		

Studijní program	Typ stud.	Forma stud.	Obor	Etapa	V.st.pl.	Rok	Blok	Statut	D.roč.	D.sem.
Audiovize	Navazující	Prezenční	AU - specializace Interaktivní design / MgA.	2	1	2023	B2 - Rozšiřující blok	B		
Audiovize	Navazující	Prezenční	AU - specializace Mediální ilustrace / MgA.	2	1	2023	B2 - Rozšiřující blok	B		
Audiovize	Navazující	Prezenční	AU - specializace Multimédia / MgA.	2	1	2023	B2 - Rozšiřující blok	B		
Design a užitá tvorba	Navazující	Prezenční	DU - specializace Design nábytku a interiéru / MgA.	2	1	2023	B2 - Rozšiřující blok	B		
Design a užitá tvorba	Navazující	Prezenční	DU - specializace Environment.design pro arch./ MgA.	2	1	2023	B2 - Rozšiřující blok	B		
Design a užitá tvorba	Navazující	Prezenční	DU - specializace Fashion design / MgA.	2	1	2023	B2 - Rozšiřující blok	B		
Design a užitá tvorba	Navazující	Prezenční	DU - specializace Keramický design / MgA.	2	1	2023	B2 - Rozšiřující blok	B		
Design a užitá tvorba	Navazující	Prezenční	DU - specializace Produktový design / MgA.	2	1	2023	B2 - Rozšiřující blok	B		
Grafický design a ilustrace	Navazující	Prezenční	GI - specializace Didaktická ilustrace / MgA.	2	1	2023	B2 - Rozšiřující blok	B		
Grafický design a ilustrace	Navazující	Prezenční	GI - specializace GD a digitální média / MgA.	2	1	2023	B2 - Rozšiřující blok	B		
Grafický design a ilustrace	Navazující	Prezenční	GI - specializace GD a vizuální komunikace / MgA.	2	1	2023	B2 - Rozšiřující blok	B		
Grafický design a ilustrace	Navazující	Prezenční	GI - specializace Komiks a ilustrace pro děti / MgA.	2	1	2023	B2 - Rozšiřující blok	B		
Výtvarná umění	Navazující	Prezenční	VU - specializace Grafika / MgA.	2	1	2023	B2 - Rozšiřující blok	B		
Výtvarná umění	Navazující	Prezenční	VU - specializace Kov a šperk / MgA.	2	1	2023	B2 - Rozšiřující blok	B		
Výtvarná umění	Navazující	Prezenční	VU - specializace Malba / MgA.	2	1	2023	B2 - Rozšiřující blok	B		
Výtvarná umění	Navazující	Prezenční	VU - specializace Nová média / MgA.	2	1	2023	B2 - Rozšiřující blok	B		
Výtvarná umění	Navazující	Prezenční	VU - specializace Socha a prostor / MgA.	2	1	2023	B2 - Rozšiřující blok	B		