

Прилог бр.3		Предметна програма од прв циклус на студии		
Наслов на наставниот предмет	Дигитални уметности			
Код	ИУЗ/626-И/23			
Студиска програма	Историја на уметност			
Организатор на студиската програма (единица, односно - институт, катедра, оддел)	Институт за Историја на уметност и археологија			
Степен (прв, втор, трет циклус)	прв			
Академска година /семестар	трета година / бти семестар		Број на ЕКТС-кредити	6
Наставник	Др. проф. Филипова Снежана			
Предуслови за запишување на предметот	нема			
<p>Цели на предметната програма (компетенции): Запознавање со дигиталната уметност, нејзината појава во раните 90те години на 20 век, термин со кој се означуваат разновидни уметнички практики што користат <u>дигитална технологија</u>. Синоними се <u>компјутерска уметност</u> и <u>мултимедијална уметност</u>. Нејзиното влијание врз традиционалните уметнички техники и уметноста воопшто.</p>				
<p>Содржина на предметната програма: Дигиталната уметност е дел од пошироката <u>категирија на уметност на нови медиуми</u>. Дигиталната технологија влијае врз трансформирање на традиционалните уметнички техники, истовремено создавајќи и нови уметнички форми, како што се <u>нет уметност</u>, <u>дигитална инсталациона уметност</u>, и <u>виртуелна реалност</u>. Во поширока смисла, поимот "дигитална уметност" се користи за означување на <u>современа уметност</u> што користи методи на масовно производство или дигитални медиуми.</p> <p>Сепак она што се нарекува компјутерска уметност пред компјутерите да станат персонални уреди, е многу постара од дигиталната уметност, и првите изложби се случиле во 1965 година (The <i>Computer-Generated Pictures</i>, во април 1965 во Howard Wise Gallery во Њу Јорк, и <i>Generative Computergrafik</i>, во февруари 1965, во Die <i>Technische Hochschule</i> во Штутгарт). Првата книга за новата дигитална уметност е издадена во 2003 година од Кристиан Пол. Таа нагласува дека оваа технологија ги револуционираше продукцијата и доживувањето на уметноста денес. Ги разгледува темите со кои се бават уметниците: интеракција на гледачот со делото, вештачки живот и вештачка интелегенција, политички и социјален активизам, мрежи и телевизиско претставување, како и колекционирање, презентација и чување на дигиталната уметност. Дигиталното сликарство најмногу се користи за концептуален дизајн на филм, телевизија и видео игри. При тоа софтверот (меѓудругите <u>Corel Painter</u>, <u>Adobe Photoshop</u>, <u>ArtRage</u>, <u>GIMP</u>, <u>Krita</u> и <u>open Canvas</u>) може да користи техники на имитирање физичко сликање, и техники. Три Д принтерот и дигиталната скулптура.</p> <p>Дел од можните пристапи во анализата на дигиталната уметност- визуелниот, наративниот, просторниот и временски, димензиски, како и архивски метод. Првиот Музеј на дигитална уметност отворен во Токио во 2018 година.</p>				
<p>Методи на учење: учење во библиотека, посета на институции на култура- галерии, споменици, музеи, тематски изложби, користење на стручни лексикони, стручни двд, книги и онлине датабази, правење пп презентации, 3-Д реконструкции, можни реконструкции каде недостига дел од уметничко дело-елемент. Пишување критика и студентски труд.</p>				
Вкупен расположив фонд на време	180 часа			
Распределба на расположивото време	2+2			
Форми на наставните активности	15.1.	Предавања- теоретска настава	30	
	15.2.	Вежби (лабораториски, аудиториумски), семинари, тимска работа	30	
Други форми на активности	16.1.	Проектни задачи	30	
	16.2.	Самостојни задачи	20	
	16.3.	Домашно учење – задачи	70	
Начин на оценување				

17.1.	Тестови	70 %			
17.2.	Индивидуална работа/проект (презентација: писмена и усна)	15 %			
17.3.	Активност и учество	15 5			
Критериуми за оценување (бодови/ оценка)	до 50 бода	5 (пет) (F)			
	51 x до 60 бода	6 (шест) (E)			
	61 x до 70 бода	7 (седум) (D)			
	од 71 до 80 бода	8 (осум) (C)			
	од 81 до 90 бода	9 (девет) (B)			
	од 91 до 100 бода	10 (десет) (A)			
Услов за потпис и за полагање завршен испит	Ислушана настава				
Јазик на кој се изведува наставата	македонски, англиски				
Метод на следење на квалитетот на наставата	Евалуација и самоевалуација				
Литература					
22.1.	Задолжителна литература				
	Реден број	Автор	Наслов	Издавач	Година
	1.	Christiane Paul	<i>Digital Art</i>	Thames & Hudson	2003, 3то издание 2015
	2.	Melissa Gronlund	<u><i>Contemporary Art and Digital Culture</i></u>	<i>London, Routledge</i>	2017
	3.	Oliver Grau (editor)	<u><i>Museum and Archive on the Move: Changing Cultural Institutions in the Digital Era</i></u>	Berlin; De Gruyter	2017
22.2.	Дополнителна литература				
	Реден број	Автор	Наслов	Издавач	Година
	1.	<u>Annet Dekker</u>	Curating Digital Art: From Presenting and Collecting Digital Art to Networked Co-Curation	Valiz Publishers, Amsterdam	2021
	2.	<u>Julia V. Griffey</u>	<i>Introduction to Interactive Digital Media: Concept and Practice</i>	Taylor and Francis	2019
	3.				