



Kierunek studiów	Grafika
Profil	Praktyczny
Stopień studiów	2-go stopnia
Forma studiów	stacjonarne

Sylabus przedmiotu Rynek sztuki

1. Dane podstawowe

Status programowy przedmiotu	Blok A: Wiedza o sztuce, kulturze i społeczeństwie
Rodzaj przedmiotu	Kierunkowy
Kod przedmiotu	GM-RSZ-DP
Rok studiów	2
Semestr	4
Osoba odpowiedzialna za przedmiot	mgr Joanna Kalinowska
Język wykładowy	polski

2. Wymiar godzin i forma zajęć

Rodzaj	Liczba godzin
Wykład	16
Ocena Efektów	2
Razem godzin	18

3. Cele przedmiotu

Kod	Cel
CP1	Uzyskanie umiejętności poprawnego zdefiniowania obszaru rynku sztuki z uwzględnieniem tematyki dotyczącej aukcji, galerii sztuki, kolekcjonerstwa, sprzedaży sztuki cyfrowej.
CP2	Zapoznanie się z mechanizmami społecznymi oraz ekonomicznymi towarzyszącymi funkcjonowaniu rynku sztuki oraz strategiami kolekcjonowania sztuki
CP3	Uzyskanie wiedzy o podstawowej terminologii, stosowanej w odniesieniu do rynku sztuki, w tym rynku aukcyjnego.
CP4	Opanowanie umiejętności odróżniania podstawowych podziałów rynku polskiego oraz światowego, wyróżniania wskaźników rynku.
CP5	Uzyskanie wiedzy o historii światowego oraz polskiego rynku sztuki, w tym rynku sztuki cyfrowej, roli osób kluczowych dla rozwoju tego rynku: możliwościach zawodowych na rynku sztuki.
CP6	Uzyskanie wiedzy o strukturze sprzedaży oraz jej narzędziach na dzisiejszym rynku sztuki, nowoczesnych metodach sprzedaży aukcyjnej, rodzajach aukcji.
CP7	Zapoznanie się z historią relacji społecznych z udziałem artysty oraz możliwościami kreowanymi dla młodych artystów przez współczesny rynek sztuki.

4. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i innych kompetencji

Podstawowa znajomość pojęcia żynekóraz związanych z tym pojęciem kluczowych zagadnień ekonomicznych. Orientacja w podstawowej terminologii, używanej na rynku sztuki. Pojęcia dotyczące np. miejsc sprzedaży dzieł sztuki, osób uczestniczących w strukturach rynku.

5. Efekty uczenia się

Wiedza

Kod	Student zna i rozumie:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-W1	Rozumie strukturę rynku sztuki i jej znaczenie w korelacjach społecznych.	CP2	GK7_W11
EU-W2	Posiada wiedzę o terminologii rynku sztuki i jej odniesieniach do działalności artystycznej.	CP3	GK7_W10, GK7_W11
EU-W3	Posiada umiejętność wyróżniania podziałów rynku polskiego oraz światowego, rozróżniania ich specyfiki oraz uwarunkowań kulturowych.	CP4	GK7_W11
EU-W4	Posiada wiedzę historyczną na temat etapów rozwoju światowego rynku sprzedaży dzieł sztuki.	CP5	GK7_W05

Kod	Student zna i rozumie:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-W5	Zna terminologię definiującą światowy oraz polski rynek sztuki, w tym podstawowe indeksy oraz sposoby badania rynku sztuki tradycyjnej i cyfrowej.	CP1	GK7_W05
EU-W6	Rozumie specyfikę rynku aukcyjnego w obszarze sprzedaży, także sprzedaży sztuki cyfrowej.	CP6	GK7_W11
EU-W7	Zna podstawowe czynniki historyczne oraz socjologiczne mające wpływ na funkcjonowanie artysty w relacjach społecznych.	CP7	GK7_W09, GK7_W11

Umiejętności

Kod	Student potrafi:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-U1	Potrafi wyróżnić mechanizmy oraz zjawiska towarzyszące ewolucji rynku sztuki.	CP2	GK7_U07
EU-U2	Umie wskazać możliwości rozwoju zawodowego w zakresie zawodów z obszaru rynku sztuki.	CP5	GK7_U07, GK7_U11
EU-U3	Posiada umiejętności wskazania dostępnych na rynku światowym oraz polskim form inwestowania w dzieła sztuki.	CP4	GK7_U07
EU-U4	Potrafi wymienić cechy rynku polskiego min. w obszarze sztuki cyfrowej, wyróżniające go na tle rynku światowego.	CP1	GK7_U07
EU-U5	Potrafi wskazać podstawowe czynniki ekonomiczno-społeczne, mające wpływ na rynek sztuki.	CP3	GK7_U07
EU-U6	Umie wyróżnić rodzaje domów aukcyjnych oraz stosowane przez nie systemy sprzedaży, w tym z zastosowaniem nowych technologii.	CP6	GK7_U07
EU-U7	Umie wskazać podstawowe problemy, dotyczące twórców, działających na dawnym oraz współczesnym rynku sztuki.	CP7	GK7_U07

Kompetencje

Kod	Student jest gotów do:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-K1	Rozumie znaczenie użycia nowych technologii i technik multimedialnych w rozwoju rynku sztuki i procesach sprzedaży.	CP1	GK7_K01
EU-K2	Ma świadomość złożoności procesów historycznych, które wpłynęły na kształt obecnego rynku sztuki.	CP5	GK7_K10
EU-K3	Ma świadomość istnienia określonych problemów oraz regulacji prawnych na rynku sztuki. Zna związane z tym podstawy prawa autorskiego obowiązującego w Polsce oraz na świecie.	CP2	GK7_K03
EU-K4	Jest przygotowany do samodzielnego formułowania wniosków na tematy związane z funkcjonowaniem rynku sztuki.	CP4	GK7_K06
EU-K5	Rozumie potrzebę współpracy w celu promocji własnych dokonań na rynku sztuki. Posługuje się przy tym fachową terminologią.	CP3	GK7_K09
EU-K6	Rozumie strukturę polskiego oraz światowego rynku aukcyjnego oraz specyfikę sprzedaży dzieł sztuki na tym rynku.	CP6	GK7_K04
EU-K7	Jest przygotowany do analizy swojej sytuacji zawodowej w na tle rozwoju współczesnego rynku sztuki.	CP7	GK7_K01

6. Treści programowe

Kod	Tematyka	wykład	ocena efektów	Realizuje efekt
TP1	Próba zdefiniowania rynku sztuki. Cechy światowego oraz polskiego rynku sztuki. Rys historyczny światowego oraz polskiego rynku sztuki. Osoba marszanda, kolekcjonera, inwestora rynku sztuki, klienta oraz mecenasów: ewolucja postaw. Uczestnicy rynku sztuki dawniej i dziś, nowe zawody na polskim rynku sztuki po roku 2000. Podstawy rynku sztuki cyfrowej w Polsce i na świecie.	1	0	EU-K2, EU-K4, EU-U2, EU-U4, EU-W1, EU-W3, EU-W4

Kod	Tematyka	wykład	ocena efektów	Realizuje efekt
TP2	Indeksy światowego rynku sztuki.Aspekty ekonomiczne,dynamika rynku światowego oraz polskiego: próba porównania. Rynek pierwotny,rynek wtórny:definicje,przykłady funkcjonowania. Raporty o polskim rynku sztuki po roku 2000.	1	0	EU-K4, EU-U3, EU-U5, EU-W2, EU-W5
TP3	Domy aukcyjne:światowy oraz polski rynek aukcji z uwzględnieniem aukcji sztuki cyfrowej oraz multimediiów.Historia czotowych domów aukcyjnych na świecie.Zarys historii polskiego rynku aukcyjnego,wpływ przemian polityczno-społecznych po roku 1989.Rodzaje aukcji i mechanizmy sprzedaży.Nowe technologie w służbie rynku sztuki.Analiza rynku aukcyjnego sztuki cyfrowej na świecie.Portale dedykowane dla twórców.	1	0	EU-K1, EU-U6, EU-W6
TP4	Rekordy aukcyjne w Polsce i na świecie w ujęciu historycznym. Rynek antykwaryczny ,jego rozwój oraz problemy	1	0	EU-K6, EU-U5, EU-W3
TP5	Kolekcje i kolekcjonerstwo dawniej i dziś.Strategie kolekcjonerskie,przykłady kolekcji.Przykłady oraz rodzaje fundacji wspierających działalność artystyczną.Najważniejsze światowe fundacje sztuki i ich kolekcje,stypendia dla młodych twórców.	1	0	EU-K5, EU-K7, EU-U1
TP6	Instytucje aktywnie wspierające twórców.Próba prześledzenia historii mecenatu artystycznego.Mecenat sztuki cyfrowej .Najważniejsze kolekcje sztuki cyfrowej.	1	0	EU-K1, EU-U4, EU-W7
TP7	Targi sztuki w Polsce i na świecie.Sztuka cyfrowa i sztuka multimediiów jako wyzwanie w kontekście prezentacji targowej.	1	0	EU-K5, EU-U3, EU-W1
TP8	Multimedia w przestrzeni publicznej.Najważniejsze festiwale i wydarzenia mutimedialne w Polsce i na świecie.Rola organizacji pozarządowych we wspieraniu inicjatyw artystycznych.Przykłady współpracy pomiędzy twórcami.	1	0	EU-K1, EU-U1, EU-W7
TP9	Dialog artysty ze społeczeństwem w ujęciu historycznym oraz współczesnym.Dialog artysty z odbiorcami oraz dialog pomiędzy artystami.Proces kreacji:aspekty socjologiczne oraz duchowe.Miejsce artysty w społeczeństwie w ujęciu historycznym.Szkolnictwo artystyczne w Polsce ,zarys historyczny.	1	0	EU-K7, EU-U7, EU-W1, EU-W7
TP10	Czy sztuka cyfrowa i nowe media niosą przekaz duchowy?Próba dyskusji i ujęcia tematu.Jaki wpływ wywiera nowa sztuka na rynek I czy odnajduje na nim swoje miejsce.Nowatorskie formy dialogu :trójgłos: dzieło artysty-odbiorca-inny artysta.Działania twórcze angażujące artystów z różnych dziedzin i ich aspekty.Dawne oraz nowe formy dialogu.	1	0	EU-K5, EU-U4, EU-W1
TP11	Artysta multidyscyplinarny artystą naszych czasów?Ewolucja historyczna pojęcia „artysta”.Przykłady drogi twórczej dawnych artystów i ich funkcjonowania w środowisku mecenatu artystycznego.Kto dziś pełni rolę mecenasa?Próby mecenatu sztuki cyfrowej oraz uporządkowania rynku.	1	0	EU-K5, EU-U2, EU-U7, EU-W7
TP12	Spotkanie z artystką :specyfika pracy cross-media artist,zagadnienia pracy nad filmami animowanymi,specyfika działania interdyscyplinarnego oraz użycie nowych technologii z zaangażowaniem artystów z różnych dziedzin. Panel dyskusyjny:prezentacja dokonań artysty o różnorodnych doświadczeniach na rynku sztuki cyfrowej oraz tradycyjnej.Zagadnienie prezentacji artysty na targach sztuki.	1	0	EU-K4, EU-K7, EU-U2, EU-W7
TP13	Młodzi artyści na rynku sztuki.Relacje artysta,projektant-rynek sztuki.Porównanie rynku światowego oraz polskiego:próba analizy.Opinie właścicieli galerii i krytyka artystyczna.Zagadnienie roli krytyki jako wspierającej młodych artystów.	1	0	EU-K3, EU-U2, EU-W1

Kod	Tematyka	wykład	ocena efektów	Realizuje efekt
TP14	Spotkanie z właścicielem galerii sztuki: Instytucje i inicjatywy wspierające artystów z różnych dziedzin sztuki. Konkursy jako forma promocji młodych twórców. Aukcje Młodej Sztuki jako nowe zjawisko na rynku polskim. Aukcje :czy są sposobem na promocję artystów. Problemy ,dotykające młodych artystów w relacjach z rynkiem sztuki.	1	0	EU-K3, EU-U3, EU-U5, EU-W1
TP15	Rynek designu w Polsce i na świecie. Targi designu. Drogi rozwoju designu polskiego oraz światowego. Nowatorskie projekty i rozwiązania z pogranicza sztuki oraz designu.	1	0	EU-K5, EU-U2, EU-W2
TP16	Reklama, a rynek sztuki. Autopromocja artystów. Prezentacja możliwości działań twórców na pograniczu różnych dziedzin sztuki. Współpraca pomiędzy artystami ,studiami filmowymi i agencjami reklamowymi. Nowatorskie realizacje oraz rozwiązania na polskim rynku sztuki . Prezentacje studentów: dokonania własne ujęte w formę zorientowaną na potrzeby rynku sztuki.	1	0	EU-K3, EU-K5, EU-U2
TP17	Weryfikacja efektów uczenia	0	2	EU-U1, EU-U2, EU-U3, EU-U4, EU-U5, EU-U6, EU-U7, EU-W1, EU-W2, EU-W3, EU-W4, EU-W5, EU-W6, EU-W7

Razem godzin: 18

7. Metody kształcenia

Kod	Metoda
MK1	Indywidualne realizowanie projektów poza zajęciami
MK2	Wykład konwersatoryjny z udziałem zaproszonego gościa.
MK3	Praca z materiałami dydaktycznymi z UBI
MK4	Wykład
MK5	Wykład konwersatoryjny
MK6	Rozwiązywanie zadań domowych
MK7	Analiza przypadków
MK8	Samodzielne przygotowanie recenzji z wydarzenia związanego z rynkiem sztuki.
MK9	Prezentacja ,przygotowana przez zaproszonego gościa.
MK10	Wykład wsparty prezentacją komputerową
MK11	Praca ze źródłami literaturowymi.

8. Nakład pracy studenta

Aktywność studenta	Obciążenie
Prace domowe: pisanie recenzji z wydarzeń kulturalnych np. targów sztuki, wystaw.	2
Prace domowe: śledzenie aukcji dzieł sztuki oraz samodzielna analiza wyników.	2
Przygotowanie do sprawdzianu ustnego.	3
Przygotowanie własnego projektu na zakończenie semestru.	3
Studiowanie zalecanej literatury, materiałów dydaktycznych.	2
Praca z nauczycielem związana z: ocena efektów	2
Praca z nauczycielem związana z: wykład	16
Liczba punktów ECTS (1 punkt=25h)	1
Procentowy udział pracy własnej studenta w sumarycznym obciążeniu studenta	40,00%
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	30

9. Status zaliczenia przedmiotu

Sprawdzian ustny w formie trzech pytań podstawowych oraz jednego pytania dodatkowego z zakresu materiału omawianego podczas zajęć. Fakultatywnie: przygotowanie na koniec semestru własnego portfolio w postaci projektu strony www, profilu artystycznego na Fb, etc.

Forma studiów	Egzamin	Praca egzaminacyjna	Zaliczenie	Praca zaliczeniowa
stacjonarne			×	

10. Metody weryfikacji efektów uczenia się

Składowe oceny końcowej

Forma sprawdzenia	Wybrana forma	Punktacja	Realizuje efekt
Egzamin pisemny			
Egzamin ustny			
Sprawdzian pisemny			
Zaliczeniowy przegląd prac			
Referat pisemny	×	8	EU-W5, EU-W2, EU-U1, EU-U5, EU-U7
Referat ustny	×	8	EU-U2, EU-U3, EU-U4
Kolokwium			
Praca domowa	×	32	EU-K3, EU-K4, EU-K5, EU-K7
Miniprojekt			
Praca na zajęciach			
Projekt z dokumentacją	×	10	EU-W3, EU-U4, EU-K6, EU-K7
Ustna prezentacja projektu			
Obecność na zajęciach	×	8	EU-W6, EU-W3
Sprawdzian ustny	×	26	EU-W1, EU-W7, EU-W4, EU-U1, EU-U5, EU-U6, EU-K1, EU-K2, EU-K6
Kartkówka			
Aktywność na zajęciach	×	8	EU-K4
Egzaminacyjny przegląd prac			
Sprawozdanie z praktyki zawodowej			

Zasady wyliczania oceny z przedmiotu

Zakres punktów	Ocena
0 – 40	2,0
41 – 50	3,0
51 – 60	3,5
61 – 70	4,0
71 – 80	4,5
81 – 100	5,0

11. Macierz realizacji przedmiotu

Efekt uczenia się	Cel przedmiotu	Treści programowe	Metody kształcenia
EU-W1	CP2	TP1, TP7, TP9, TP10, TP13, TP14, TP17	MK1, MK10, MK11, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7, MK8, MK9
EU-W2	CP3	TP2, TP15, TP17	MK1, MK10, MK11, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7, MK8, MK9
EU-W3	CP4	TP1, TP4, TP17	MK1, MK10, MK11, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7, MK8, MK9
EU-W4	CP5	TP1, TP17	MK1, MK10, MK11, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7, MK8, MK9
EU-W5	CP1	TP2, TP17	MK1, MK10, MK11, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7, MK8, MK9

Efekt uczenia się	Cel przedmiotu	Treści programowe	Metody kształcenia
EU-W6	CP6	TP3, TP17	MK1, MK10, MK11, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7, MK8, MK9
EU-W7	CP7	TP6, TP8, TP9, TP11, TP12, TP17	MK1, MK10, MK11, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7, MK8, MK9
EU-U1	CP2	TP5, TP8, TP17	MK1, MK10, MK11, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7, MK8, MK9
EU-U2	CP5	TP1, TP11, TP12, TP13, TP15, TP16, TP17	MK1, MK10, MK11, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7, MK8, MK9
EU-U3	CP4	TP2, TP7, TP14, TP17	MK1, MK10, MK11, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7, MK8, MK9
EU-U4	CP1	TP1, TP6, TP10, TP17	MK1, MK10, MK11, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7, MK8, MK9
EU-U5	CP3	TP2, TP4, TP14, TP17	MK1, MK10, MK11, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7, MK8, MK9
EU-U6	CP6	TP3, TP17	MK1, MK10, MK11, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7, MK8, MK9
EU-U7	CP7	TP9, TP11, TP17	MK1, MK10, MK11, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7, MK8, MK9
EU-K1	CP1	TP3, TP6, TP8	MK1, MK10, MK11, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7, MK8, MK9
EU-K2	CP5	TP1	MK1, MK10, MK11, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7, MK8, MK9
EU-K3	CP2	TP13, TP14, TP16	MK1, MK10, MK11, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7, MK8, MK9
EU-K4	CP4	TP1, TP2, TP12	MK1, MK10, MK11, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7, MK8, MK9
EU-K5	CP3	TP5, TP7, TP10, TP11, TP15, TP16	MK1, MK10, MK11, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7, MK8, MK9
EU-K6	CP6	TP4	MK1, MK10, MK11, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7, MK8, MK9
EU-K7	CP7	TP5, TP9, TP12	MK1, MK10, MK11, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7, MK8, MK9

12. Odniesienie efektów uczenia się

Efekt uczenia się	Efekty kształcenia dla kierunku studiów	Charakterystyki drugiego stopnia w obszarze kształcenia
EU-W1	GK7_W11	P7S_WG
EU-W2	GK7_W11, GK7_W10	P7S_WG
EU-W3	GK7_W11	P7S_WG
EU-W4	GK7_W05	P7S_WG
EU-W5	GK7_W05	P7S_WG
EU-W6	GK7_W11	P7S_WG
EU-W7	GK7_W11, GK7_W09	P7S_WG
EU-U1	GK7_U07	P7S_UW
EU-U2	GK7_U11, GK7_U07	P7S_UU, P7S_UW
EU-U3	GK7_U07	P7S_UW

Efekt uczenia się	Efekty kształcenia dla kierunku studiów	Charakterystyki drugiego stopnia w obszarze kształcenia
EU-U4	GK7_U07	P7S_UW
EU-U5	GK7_U07	P7S_UW
EU-U6	GK7_U07	P7S_UW
EU-U7	GK7_U07	P7S_UW
EU-K1	GK7_K01	P7S_KR, P7S_UU
EU-K2	GK7_K10	P7S_KR
EU-K3	GK7_K03	P7S_KR
EU-K4	GK7_K06	P7S_KK
EU-K5	GK7_K09	P7S_KO
EU-K6	GK7_K04	P7S_KK, P7S_UU
EU-K7	GK7_K01	P7S_KR, P7S_UU

13. Literatura

Literatura podstawowa

1. Zbigniew Herbert, Martwa natura z wędzidłem., Zeszyty Literackie, 2005

Literatura uzupełniająca

1. Kama Zboralska, Przewodnik po galeriach sztuki.Sztuka inwestowania w sztukę.Tom 3., Rosner i Wspólnicy, 2013

Strony WWW

1. Agra Art.Polski dom aukcyjny., www.agraart.pl
2. Desa Unicum.Polski dom aukcyjny., www.desa.pl
3. Portal poświęcony ochronie praw autorskich w sztuce cyfrowej., www.monegraph.com
4. Sztuka,architektura ,multimedia.nowe technologie., www.designboom.com
5. Sztuka i multimedia., www.daata-editions.com
6. Dom aukcyjny., www.phillips.com
7. Portal poświęcony grafice cyfrowej., www.max3d.pl
8. Polska galeria sztuki cyfrowej, www.artpower.pl
9. Społeczność oraz galeria internetowa sztuki cyfrowej., www.cgsociety.org
10. Galeria Saatchi,Wielka Brytania, www.saatchigallery.com
11. Rynek I Sztuka, www.rynekisztuka.pl

Pozostałe

1. Art & Business : miesięcznik.
2. Artysta i Sztuka:kwartalnik.
3. Melanie Gerlis, „Why is the Art Market like A Carousel”, (The Art Newspaper : art.z dnia 1 lutego 2016). Artykuł o specyfice rynku sztuki.
4. Ryan Steadman, „Curating Internet Art Online And IRL” „The Observer” z dnia 25.02.2016r. Artykuł o roli kuratora sztuki cyfrowej.
5. Whitney Mallert, „Daata Editions And Monegraph Grow Online Marketplace For Digital Art” Art In America z dnia 17.08.2015r. Artykuł o rynku sztuki cyfrowej.

14. Informacje o nauczycielach akademickich

Osoby odpowiedzialne za przedmiot

1. mgr Joanna Kalinowska

Osoby prowadzące przedmiot

1. mgr Joanna Kalinowska