

AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH W GDAŃSKU

KARTA PRZEDMIOTU

OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU											
1.	Nazwa przedmiotu	Podstawy Technik Cyfrowych w Rzeźbie									
2.	Nazwa przed. w języku angielskim	Fundamentals of Digital Techniques in Sculpture									
3.	Imię i nazwisko kierownika pracowni /osoby prowadzącej zajęcia oraz asystenta wraz ze stopniem/tytułem naukowym	dr hab. Tomasz Skórka (prowadzący) mgr Sylwia Aniszewska (asystent)									
4.	Kierunek/ Wydział	Blok międzykierunkowy / międzywydziałowy									
5.	Specjalność (jeśli dotyczy)	-									
6.	Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot (wydział / kierunek, zakład)	wydział Rzeźby i Intermediów, kierunek Rzeźba, katedra Rzeźby									
7.	Poziom kształcenia (I st, II s, j. mgr)	studia jednolite magisterskie									
8.	Forma studiów (stacjonarne/niestacjonarne)	stacjonarne									
9.	Profil studiów	ogólnoakademicki									
10.	Język wykładowy	(polski,)									
11.	Status przedmiotu (obowiązkowy, do wyboru)	fakultatywny									
12.	Rok studiów / semestry	3, sem. V i VI									
13.	Liczba godzin w rozbiciu na semestry	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
						30	30				
14.	Liczba punktów ECTS w rozbiciu na semestry										
						2	2				
15.	Forma zaliczenia przedmiotu w rozbiciu na semestry (z – zaliczenie, zo – zaliczenie z oceną, e – egzamin)										
						zo	zo				
16.	Wymagania wstępne	-otwartość na krytykę i komunikatywność -otwartość na postawione zadania									

FORMA ZAJĘĆ / WYMIAR GODZINOWY

Pracownia artystyczna	Pracownia projektowa	Wykład	Ćwiczenia	Seminarium	Plener	Inne
30h/sem						

PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ (PEU)

1. Cele przedmiotu dot. WIEDZY, UMIEJĘTNOŚCI, KOMPETENCJI

1. Celem przedmiotu Podstawy Technik Cyfrowych w Rzeźbie dotyczącym **wiedzy** jest badanie właściwości materii cyfrowej w kontekście kreacji obiektu rzeźbiarskiego. Kurs obejmuje naukę sposobów modelowania oraz materializacji wybranych prac (przygotowanie i wydruk fdm oraz zastosowanie mieszanych technik materializacji) Zajęcia uświadamiają złożoność i różnorodność procesu modelowania 3d oraz zagadnień związanych z procesem asymilacji technologii cyfrowej z materialnym światem.

2. Celem przedmiotu Podstawy Technik Cyfrowych w Rzeźbie dotyczącym **umiejętności** jest wykonanie dzieła inicjowanego cyfrowo z wykorzystaniem popularnych narzędzi internetowych. Student po wykonaniu zadania dedykowanego (na zakładane 30 godzin w semestrze można przyjąć realizację 1 tematu na semestr) powinien umieć korzystać z części potencjału dostępnych za darmo narzędzi internetowych (np Blender). Student nabędzie również umiejętność przygotowania wykreowanego dzieła do materialnej realizacji w postaci wydruku lub innej formy materializacji. Nabędzie także umiejętność stosowania podstawowych form prezentacji cyfrowej wytworzonych obiektów w postaciach ekranowych oraz VR.

3. Celem przedmiotu Podstawy Technik Cyfrowych w Rzeźbie dotyczącym **kompetencji społecznych** jest wyrobienie badawczej postawy wobec wpływu rozwijających się nieustannie technologii cyfrowych na poszerzanie granic aktywności twórczej, a także gotowości do konkurowania w materii zagadnień digitalnych w sztuce. Student nabędzie doświadczenia w kontekście identyfikacji i testowania indywidualnych postaw w relacji z materią cyfrową. Student w relacji z otoczeniem będzie planował i koordynował swoje zamierzenia twórcze pod kątem wszechstronnej przydatności nabytej wiedzy i umiejętności w obszarze zastosowań technologii 3d w pracy twórczej.

2. Efekty uczenia się z podziałem na [W] - WIEDZA, [U] - UMIEJĘTNOŚCI, [K] - KOMPETENCJE SPOŁECZNE

Kod PEU	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do semestrów (należy zaznaczyć znakiem „x”)									
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
WIEDZA												
W1	Zna i rozumie podstawowe pojęcia, metody, techniki i zasady procesu twórczego w wybranym obszarze sztuk plastycznych i konserwacji dzieł sztuki, innym niż kierunkowy	MJ_W12					x	x				
UMIEJĘTNOŚCI												
U1	Potrafi realizować własne koncepcje artystyczne lub projektowe, świadomie dobierając środki wyrazu, techniki i metody pracy twórczej oraz rozwijając umiejętności warsztatowe	MJ_U16					x					
KOMPETENCJE SPOŁECZNE												
K1	Jest otwarta na nowe doświadczenia artystyczne lub projektowe oraz krytyczną analizę własnej twórczości, rozwijając systematycznie indywidualny warsztat, styl i postawę twórczą	MJ_K09					x	x				

TREŚCI PROGRAMOWE / KSZTAŁCENIA (z uwzględnieniem formy zajęć oraz przedmiotowych efektów uczenia się)	Odniesienie do PEU
Student rozumie istotę pracy w środowisku 3d. Bodźcem do zrozumienia zagadnienia jest charakter zajęć, które są próbą przeniesienia doświadczeń rzeźbiarskich zdobywanych analogowo w symulacyjną względem rzeczywistości cyfrową przestrzeń narzędziową. Celem zajęć jest zrozumienie różnic fizyki cyfrowej i wiążących się z tym problemów w obszarze materializacji dzieł.	W01
Student nabywa umiejętności w obsłudze wybranego narzędzia pracy (np aplikacja Blender) posiada umiejętność podejmowania decyzji w obszarze warsztatowym	U01

rzeźby cyfrowej (eksperymentuje ze specyficznym doborze narzędzi w obrębie wybranej aplikacji) w tym celu jest poddany systematycznym procesom doradczym. Efektem działania jest uzyskanie formy rzeźbiarskiej w przestrzeni wirtualnej i dostosowanie jej do procesu reprodukcji w realu.	
Student nabiera świadomości równouprawnienia w obszarze sztuki cyfrowej, nie zniechęca się w kontakcie z szybko postępującym rozwojem cyfrowych technologii, jest gotowy do podejmowania działań, które pozwalają mu na rozwój przez pogłębianie wiedzy i umiejętności.	K01

WYKAZ LITERATURY OBOWIĄZKOWEJ

Literatura obowiązkowa (tylko pozycje które student ma szansę przeczytać w ramach pracy własnej)*:	Zbiory biblioteki ASP: <i>Słownik Terminologiczny Sztuk Pięknych</i> , opracowanie zbiorowe, Warszawa 2011

*Literatura musi być dostępna w bibliotece

DODATKOWE INFORMACJE

W okresie zagrożenia epidemiologicznego lub stanu epidemii zajęcia mogą odbywać się w trybie zdalnym lub hybrydowym

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (należy zaznaczyć znakiem „x”)

Kod PEU	Przegląd	Realizacja pracy artystycznej	Realizacja pracy projektowej	Prezentacja	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Inne (wpisać jakie)
W01	x	x						
U01	x	x						
K01	x	x						

KRYTERIA OCENY

(warunki zaliczenia wg PEU i treści programowych)

- ocena bardzo dobra plus (5,5)- 80%- 100% wykonanych zadań utrzymanych w większości na wysokim poziomie wykonawczym.
- ocena bardzo dobra (5)- 70%- 90% wykonanych zadań utrzymanych na wzrastającym poziomie wykonawczym.
- ocena dobra plus (4,5)- 60%- 80% wykonanych zadań utrzymanych na wzrastającym poziomie wykonawczym.
- ocena dobra (4)- 40%-70% wykonanych zadań utrzymanych na wzrastającym poziomie wykonawczym.
- ocena dostateczna plus (3,5)- 30%- 50% wykonanych zadań utrzymanych na wzrastającym poziomie wykonawczym.
- ocena dostateczna (3)- 20%- 40% wykonanych zadań utrzymanych na niezmiennym poziomie wykonawczym.
- ocena niedostateczna (2)- 0% - 10% wykonanych zadań utrzymanych na niezmiennym poziomie wykonawczym.

-

BILANS PUNKTÓW ECTS

Forma aktywności	Szacunkowa liczba godzin z podziałem na semestry									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Godziny zajęć prowadzonych bezpośrednio z udziałem nauczyciela akademickiego (<i>godziny zajęć zgodnie z planem</i>)					3 0	3 0				
Godziny pracy własnej studenta (<i>indywidualna praca koncepcyjna, projektowa, realizacja działań twórczych, przygotowanie prezentacji, przygotowanie do egzaminu, zaliczenia, czytanie literatury obowiązkowej i inne</i>)					2 0	2 0				
SUMARYCZNE OBCIĄŻENIE PRACĄ STUDENTA										
ŁĄCZNA ILOŚĆ PUNKTÓW ECTS ZA PRZEDMIOT (jeden punkt ECTS odpowiada 25 godzinom pracy)					2	2				

dr hab. Tomasz Skórka

Osoba odpowiedzialna za kartę