Załącznik nr 2 do Zarządzenia nr 97/2022 Rektora ASP w Gdańsku
z dnia 14.12.2022 r.

AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH W GDAŃSKU

KARTA PRZEDMIOTU

OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU											
1.	Nazwa przedmiotu	**Narracje Wideo**									
2.	Nazwa przed. w języku angielskim	Video narratives									
3.	Imię i nazwisko kierownika pracowni /osoby prowadzącej zajęcia oraz asystenta wraz ze stopniem/tytułem naukowym	prof. Wojciech Zamiara asystentka: dra Julia Kul									
4.	Kierunek/ Wydział	Kierunek Intermediów/ Wydział Rzeźby i Intermediów									
5.	Specjalność *(jeśli dotyczy)*	Obraz filmowy i postfotograficzny									
6.	Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot (wydział / kierunek, zakład)	WRiI/ Kierunek Intermedia									
7.	Poziom kształcenia (I st, II s, j. mgr)	studia I stopnia									
8.	Forma studiów (stacjonarne/niestacjonarne)	stacjonarne									
9.	Profil studiów	ogólnoakademicki									
10.	Język wykładowy	polski									
11.	Status przedmiotu (obowiązkowy, do wyboru	sem 3,4,5- obowiązkowy sem 6.- wybór									
12.	Rok studiów / semestry	Rok II i III 1 stopnia / 3, 4, 5 i 6 semestr									
13.	Liczba godzin w rozbiciu na semestry	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
				30	30	30	30				
14.	Liczba punktów ECTS w rozbiciu na semestry										
				2	2	2	4				
15.	Forma zaliczenia przedmiotu w rozbiciu na semestry (z – zaliczenie, zo – zaliczenie z oceną, e – egzamin)										
				zo	zo	zo	zo				
16.	Wymagania wstępne	- zaliczenie 2 semestru studiów									

FORMA ZAJĘĆ / WYMIAR GODZINOWY						
Pracownia artystyczna	Pracownia projektowa	Wykład	Ćwiczenia	Seminarium	Plener	Inne
			120 h			

PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ (PEU)												
1. Cele przedmiotu dot. WIEDZY, UMIEJĘTNOŚCI, KOMPETENCJI												
1. Celem kształcenia jest zdobywanie doświadczeń zawodowych w różnorodnych obszarach praktyki twórczej w obszarze intermediów, kształcenie umiejętności definiowania i realizowania projektów na poziomie podstawowym. Celem procesu kształcenia jest zdobywanie umiejętności, wiedzy i kompetencji do samodzielnej pracy twórczej w zakresie intermediów. Proces ten odbywa się poprzez poznawanie różnorodnych mediów i wykorzystywania ich we własnych realizacjach.												
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	Osoby studenckie wykazują adekwatną wiedzą w zakresie sztuki i technologii opartej o rejestrację obr i dźwięku oraz narzędzi montażowych, kreatywnie wykorzystując umiejętności warsztatowe w obrębie tworzenia własnych narracji artystycznych. Osoby studenckie nabierają wiedzy o współczesnym rozwoju mediów cyfrowych i przemianach cywilizacyjnych/technologicznych oraz uczą się świadomego i adekwatnego doboru mediów multimedialnych.	II_W04			x	x	x	x				
UMIEJĘTNOŚCI												
U1	Osoby studenckie potrafią świadomie posługiwać się narzędziami multimedialnego warsztatu artystycznego w audiowizualnych i narracyjnych obszarach działalności intermedialnej.	II_U02			x	x	x					
U2	Osoby studenckie posiadają szeroki interdyscyplinarny zakres umiejętności w zakresie ruchomego obrazu umożliwiających realizację własnych koncepcji artystycznych.	II_U03						x				
U3	Osoby studenckie znają terminologię w zakresie	II_U07						x				

	dziedzin sztuki opartych o obraz cyfrowy i filmowy o charakterze intermedialnym.											
KOMPETENCJE SPOŁECZNE												
K1	Zajęcia wprowadzają w podstawy filmowej narracji wizualnej poprzez realizację krótkich form wideo. Studenci poznają zasady montażu, obsługę kamery i współczesnych narzędzi edycyjnych. Akcent położony jest na rozwijanie indywidualnego stylu, otwartość na eksperyment oraz krytyczną analizę własnej twórczości	II_K02				x						
K2	Mają świadomość, że zdobywanie wiedzy i rozwój warsztatu wideo jest procesem ciągłym i może trwać przez całe życie.	II_K07			x							
K3	Osoby studenckie zdobywają kompetencje formułowania opinii krytycznych o twórczości własnej i zespołu z którym współpracują. Uczą się kompetencji społecznych kreatywnej komunikacji w zespole.	II_K05					x					

TREŚCI PROGRAMOWE / KSZTAŁCENIA *(z uwzględnieniem formy zajęć oraz przedmiotowych efektów uczenia się)*	Odniesienie do PEU
Osoby studenckie podczas realizacji ćwiczeń i w trakcie korekt, zdobywa wiedzę w zakresie podstawowych zagadnień i definicji występujących w realizacjach medialnych. Główny nacisk stawiany jest na wieloaspektowe rozumiane wideo i filmu. Podczas zajęć analizowana jest natura ruchomego obrazu oraz jego części składowych, co lepiej pozwala zrozumieć rolę każdej klatki filmowej w bardziej złożonych wypowiedziach. Pozwala to również unaocznić osobom studenckim przemianę technologiczną narzędzi do rejestracji ruchomego obrazu. Podczas pracy praktycznej osoby studenckie mają szansę zrozumieć różnice między analogową i cyfrową metodologia pracy z obrazem. Przekazywanie wiedzy opiera się na konsultacjach indywidualnych i grupowych poprzez wspólną analizę prac, także poprzez wspólną pracę w grupie i obserwację pracy innych studentów.	W1
Osoby studenckie potrafią świadomie posługiwać się narzędziami do montażu i kreacji obrazu wideo. W trakcie realizacji ćwiczeń rozwijają umiejętności posługiwania się warsztatem wideo do budowy narracji. Rozpoznają wpływ cięć i sekwencji filmowej na treść i znaczenie wypowiedzi artystycznej. Daje im to łatwość świadomego kreowania narracji, właściwego doboru środków i stawiania odpowiednich akcentów znaczeniowych w obrębie własnych wypowiedzi multimedialnych. W takcie pracy osoby studenckie nabywają umiejętności posługiwania się profesjonalną terminologią warsztatu audiowizualnego, co pozwala	U1, U2,U3

im na komfortową pracę z oprogramowaniem i klarowną komunikację swoich zamierzeń twórczych i problemów technicznych.	
Zajęcia mają na celu rozwijanie indywidualnego warsztatu i postawy twórczej poprzez praktyczne działania w medium filmu. Osoby studiujące realizują krótkie formy wideo oparte na zadanych tematach, eksperymentując z różnymi sposobami narracji wizualnej. Uczestnicy poznają zasady montażu, uczą się krytycznej obserwacji struktury filmowej oraz pracy z kamerą i współczesnym oprogramowaniem montażowym. Proces twórczy oparty jest na otwartości na nowe doświadczenia artystyczne i konstruktywną analizę własnych realizacji, co sprzyja świadomemu rozwijaniu osobistego stylu oraz refleksji nad własnym językiem filmowym.W trakcie publicznych korekt, dyskusji i prezentacji osoby studenckie nabywają kompetencji formułowania opinii krytycznych o twórczości własnej i zespołu, z którym współpracują. Daje im to kompetencje do formułowania własnych wniosków i podejmowania decyzji projektowych. W ramach realizacji projektów opartych o dynamicznie rozwijające się oprogramowanie cyfrowe i nowoczesne rejestratory obrazu osoby studenckie nabierają kompetencji do ciągłego poszerzania swojej wiedzy oraz rozwijania warsztatu wideo w ramach studiów i po ich zakończeniu.	K1,K2,K3

WYKAZ LITERATURY OBOWIĄZKOWEJ	
Literatura obowiązkowa (tylko pozycje które student ma szansę przeczytać w ramach pracy własnej)*:	•*Zapiski na pudełku od zapałek* / Umberto Eco ; Poznań : Historia i Sztuka, 1993. •*W mgnieniu oka: sztuka montażu filmowego* / Walter Murch; przekład Katarzyna Karpińska. Warszawa wydawnictwo Wojciech Marzec

*Literatura musi być dostępna w bibliotece

DODATKOWE INFORMACJE

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)
W1	x	x						
W2	x	x						
U1	x	x						
U2	x	x						
U3	x	x						

K1	x	x						
K2	x	x						

KRYTERIA OCENY
(warunki zaliczenia wg PEU i treści programowych)

Warunkiem zaliczenia jest systematyczne uczestniczenie w zajęciach, konsultacjach oraz przedstawienie w zadanym terminie wszystkich zadań zrealizowanych w bieżącym semestrze. Zaliczeniom towarzyszy indywidualna rozmowa ze studentem, której celem jest omówienie postępów i decyzji artystycznych podjętych w trakcie realizacji ćwiczeń semestralnych. Kryterium oceny ćwiczeń jest zaangażowanie studenta, poprawność technologiczna i formalna realizowanych projektów oraz aktywność w wydarzeniach kulturalnych i artystycznych na terenie uczelni i poza nią.
Semestr kończy się oceną wystawioną przez prowadzącego.
- ocena bardzo dobra z plusem – duże zaangażowanie studenta i bardzo dobre efekty artystyczne zrealizowanej pracy, praca będąca wynikiem samodzielnej potrzeby kreacji studenta
- ocena bardzo dobra – duże zaangażowanie studenta oraz bardzo dobre efekty artystyczne zrealizowanej pracy
- ocena dobry plus - duże zaangażowanie studenta oraz dobre efekty artystyczne zrealizowanej pracy
- ocena dobry - duże zaangażowanie studenta lecz przeciętne efekty artystyczne zrealizowanej pracy
- ocena dostateczna plus – średnia aktywność i zaangażowanie studenta oraz dostateczny poziom pracy
- ocena dostateczna – mała aktywność studenta i dostateczny poziom pracy
- ocena niedostateczna – słaba aktywności lub niedostateczne efekty jakościowe pracy
-niezaliczenie - brak jakiejkolwiek aktywności lub niedostateczne efekty jakościowe pracy

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 *(godziny zajęć zgodnie z planem*)			***30***	30	30	***30***				
Godziny pracy własnej studenta (*indywidualna praca koncepcyjna, projektowa, realizacja działań twórczych, przygotowanie prezentacji, przygotowanie do egzaminu, zaliczenia, czytanie literatury obowiązkowej i inne*)			*20*	20	20	*70*				
SUMARYCZNE OBCIĄŻENIE PRACĄ STUDENTA										
ŁĄCZNA ILOŚĆ PUNKTÓW ECTS ZA PRZEDMIOT (jeden punkt ECTS odpowiada 25-30 godzinom pracy)			***2***	2	2	***4***				

prof. Wojciech Zamiara
Osoba odpowiedzialna za kartę