

AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH W GDAŃSKU

KARTA PRZEDMIOTU

OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU											
1.	Nazwa przedmiotu	Podstawy kreatywnego kodowania									
2.	Nazwa przed. w języku angielskim	Basis of Creative Coding									
3.	Imię i nazwisko kierownika pracowni /osoby prowadzącej zajęcia oraz asystenta wraz ze stopniem/tytułem naukowym	Dra Julia Kul									
4.	Kierunek/ Wydział	Blok międzykierunkowy									
5.	Specjalność (jeśli dotyczy)	-									
6.	Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot (wydział / kierunek, zakład)	Wydział Rzeźby i Intermediów/ Katedra Intermediów									
7.	Poziom kształcenia (I st, II s, j. mgr)	studia I stopnia / 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	Rok III 1 stopnia / 5 semestr									
13.	Liczba godzin w rozbiciu na semestry	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
						30					
14.	Liczba punktów ECTS w rozbiciu na semestry					2					
15.	Forma zaliczenia przedmiotu w rozbiciu na semestry (z – zaliczenie, zo – zaliczenie z oceną, e – egzamin)					zo					
16.	Wymagania wstępne	- zaliczenie 3 semestru studiów - podstawowa znajomość obsługi komputera									

FORMA ZAJĘĆ / WYMIAR GODZINOWY						
Pracownia artystyczna	Pracownia projektowa	Wykład	Ćwiczenia	Seminarium	Plener	Inne
			30h			

PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ (PEU)
1. Cele przedmiotu dot. WIEDZY, UMIEJĘTNOŚCI, KOMPETENCJI

Celem kształcenia jest zdobywanie wiedzy o podstawowych pojęciach związanych z twórczym programowaniem, takich jak algorytm, kod, cyfrowość, cybernetyka i systemowość, a także o roli technologii w kontekście artystycznym i społecznym. Celem kształcenia jest zdobywanie umiejętności realizacji własnych koncepcji artystycznych z użyciem narzędzi programistycznych i interaktywnych form wyrazu. Celem procesu kształcenia jest zdobywanie kompetencji w zakresie świadomego i refleksyjnego korzystania z technologii cyfrowych oraz kształtowanie otwartości na nowe doświadczenia twórcze i krytyczną analizę własnej pracy w kontekście technologii i sztuki.												
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 studiujące zdobywają wiedzę w zakresie podstawowych pojęć, metod i technik związanych z twórczym programowaniem oraz zasad funkcjonowania procesów cyfrowych i algorytmicznych w kontekście artystycznym. Poznają możliwości wykorzystania narzędzi technologicznych (m.in. p5.js, sztuczna inteligencja) w procesie twórczym oraz rozwija rozumienie kodu jako współczesnego środka wyrazu.	MJ_W12					x					
UMIEJĘTNOŚCI												
U1	Osoby studiujące zdobywają umiejętności w zakresie realizowania własnych koncepcji artystycznych z wykorzystaniem technologii cyfrowych, świadomego doboru narzędzi oraz eksperymentowania z formami interaktywnymi w środowisku webowym. Student rozwija warsztat poprzez praktyczne projekty i twórcze użycie kodu jako medium artystycznego.	MJ_U16					x					
KOMPETENCJE SPOŁECZNE												
K1	Zajęcia oferują osobom studenckim kompetencje w zakresie otwartości na nowe doświadczenia artystyczne oraz krytycznej refleksji nad własną praktyką twórczą związaną z technologią.	MJ_K09					x					

TREŚCI PROGRAMOWE / KSZTAŁCENIA (z uwzględnieniem formy zajęć oraz przedmiotowych efektów uczenia się)	Odniesienie do PEU
Osoba studiująca zapoznaje się z podstawowymi pojęciami i teoriami dotyczącymi programowania, takimi jak algorytm, kod, binarność, systemowość i cybernetyka. Punktem wyjścia jest traktowanie tekstu i języka jako pierwotnych technologii — od analogowego kodowania po współczesne formy programowania i komunikacji maszynowej. W toku zajęć rozwijana jest świadomość kulturowa i krytyczna dotycząca współczesnych narzędzi cyfrowych (np. AI). Zajęcia obejmują krótkie wykłady wprowadzające oraz rozmowy moderowane, wspierające rozumienie teoretycznych podstaw twórczości cyfrowej.	W1
Osoba studiująca nabywa umiejętność realizacji eksperymentalnych wprawek oraz projektów artystycznych z wykorzystaniem zarówno języka niemaszynowego (tekstu jako tworzywa i narzędzia konceptualnego), jak i maszynowego, takiego jak język programowania JavaScript, HTML i CSS. W ramach ćwiczeń praktycznych i zadań projektowych rozwija umiejętność projektowania interaktywnych form wizualnych w środowisku przeglądarkowym, świadomie dobierając środki wyrazu i techniki cyfrowe. Eksperymentuje z kodem jako medium artystycznym oraz eksploruje generatywne podejścia z użyciem narzędzi sztucznej inteligencji. Zajęcia mają formę warsztatów, pracy indywidualnej oraz działań grupowych, wspierających rozwój zarówno warsztatu technicznego, jak i języka artystycznego.	U1
Osoba studiująca rozwija postawę otwartości na nowe doświadczenia artystyczne, eksperymenty technologiczne oraz refleksyjną pracę z kodem, tekstem i obrazem. W toku zajęć ćwiczy krytyczne podejście do własnej twórczości, technologii oraz systemów, których jest częścią. Przez uczestnictwo w prezentacjach, konsultacjach i dyskusjach grupowych rozwija umiejętność autorefleksji oraz komunikacji wokół procesów twórczych. Systematycznie buduje własny język artystyczny oraz indywidualny warsztat, integrując różnorodne podejścia – od poetyckich po systemowe – w praktyce twórczej.	K1

WYKAZ LITERATURY OBOWIĄZKOWEJ	
Literatura obowiązkowa (tylko pozycje które student ma szansę przeczytać w ramach pracy własnej)*:	Wolna kultura / Lawrence Lessig ; strony od 9 do 40. Lessig, Lawrence (1961-). Adres Warszawa : Wydawnictwa Szkolne i wydawniczy Pedagogiczne, copyright © 2005. Wersja http://otworzksiazke.pl/ksiazka/wolna_kultura/ elektroniczna http://www.futrega.org/wk/

*Literatura musi być dostępna w bibliotece

DODATKOWE INFORMACJE
-

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (należy zaznaczyć znakiem „x”)								
Kod PEU	Przegląd	Realizacja pracy	Realizacja pracy	Prezentacja	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Inne (wpisać)

		artystycznej	projektowej					jakie)
W1			x					
U1			x					
K1			x					

KRYTERIA OCENY (warunki zaliczenia wg PEU i treści programowych)
Warunkiem zaliczenia jest systematyczne uczestniczenie w zajęciach, konsultacjach oraz przedstawienie w wyznaczonym terminie wszystkich zadań zrealizowanych w semestrze. Kryterium oceny ćwiczeń jest zaangażowanie osoby studenckiej, poprawność technologiczna i formalna realizowanych projektów. Semestr kończy się oceną wystawioną przez prowadzącego. - ocena bardzo dobra z plusem – duże zaangażowanie osoby studenckiej, poszukiwanie własnych rozwiązań technologicznych wykraczających poza podstawy omawiane na zajęciach, bardzo dobre efekty artystyczne i projektowe zrealizowanej. - ocena bardzo dobra – duże zaangażowanie osoby studenckiej oraz bardzo dobre efekty artystyczne i projektowe zrealizowanych zadań. - ocena dobry plus - duże zaangażowanie osoby studenckiej oraz dobre efekty artystyczne i projektowe zrealizowanych zadań. - ocena dobry - duże zaangażowanie osoby studenckiej lecz przeciętne efekty artystyczne i projektowe zrealizowanych zadań. - ocena dostateczna plus – średnia aktywność i zaangażowanie osoby studenckiej oraz dostateczny poziom artystyczny i projektowy zrealizowanych zadań. - ocena dostateczna – mała aktywność osoby studenckiej i dostateczny poziom projektowy zrealizowanych zadań. - ocena niedostateczna – brak jakiegokolwiek aktywności lub niedostateczne efekty projektowe zrealizowanych zadań. -

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>)					30					
Godziny pracy własnej studenta (<i>indywidualna praca koncepcyjna, projektowa, realizacja działań twórczych, przygotowanie prezentacji, przygotowanie do egzaminu, zaliczenia, czytanie literatury obowiązkowej i inne</i>)					20					
SUMARYCZNE OBCIĄŻENIE PRACĄ STUDENTA										
ŁĄCZNA ILOŚĆ PUNKTÓW ECTS ZA PRZEDMIOT (jeden punkt ECTS odpowiada 25 godzinom pracy)					2					

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

Osoba odpowiedzialna za kartę
Dra Julia Kul