

AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH W GDAŃSKU

KARTA PRZEDMIOTU

OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU											
1.	Nazwa przedmiotu	Technologie cyfrowe									
2.	Nazwa przed. w języku angielskim	Digital technologies									
3.	Imię i nazwisko kierownika pracowni /osoby prowadzącej zajęcia oraz asystenta wraz ze stopniem/tytułem naukowym	mgr Martyna Jagieluk									
4.	Kierunek/ Wydział	Malarstwo/Wydział Malarstwa									
5.	Specjalność (jeśli dotyczy)	-									
6.	Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot (wydział / kierunek, zakład)	Wydział Malarstwa Katedra Kształcenia Podstawowego									
7.	Poziom kształcenia (I st, II s, j. mgr)	Jednolite studia magisterskie									
8.	Forma studiów (stacjonarne/niestacjonarne)	stacjonarne									
9.	Profil studiów	ogólnoakademicki									
10.	Język wykładowy	polski									
11.	Status przedmiotu (obowiązkowy, do wyboru)	obowiązkowy									
12.	Rok studiów / semestry	1 i 2 rok (II, III, IV semestr)									
13.	Liczba godzin w rozbiciu na semestry	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
			30	30	30						
14.	Liczba punktów ECTS w rozbiciu na semestry		2	2	2						
15.	Forma zaliczenia przedmiotu w rozbiciu na semestry (z – zaliczenie, zo – zaliczenie z oceną, e – egzamin)		zo	zo	zo						
16.	Wymagania wstępne	- wiedza na poziomie podstawowym z zakresu obróbki graficznej pliku cyfrowego - wiedza podstawowa z zakresu kompozycji, koloru, światłocienia - wiedza na poziomie podstawowym związana z historią sztuki i kultury									

FORMA ZAJĘĆ / WYMIAR GODZINOWY						
Pracownia artystyczna	Pracownia projektowa	Wykład	Ćwiczenia	Seminarium	Plener	Inne
			I rok - 30h II rok – 60h			

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

1.Poszerzanie wiedzy i umiejętności w zakresie technologii cyfrowych poprzez znajomość obsługi programów graficznych.												
2.Budowanie czytelnej wypowiedzi artystycznej poprzez media cyfrowe, będące narzędziem przekazu w komunikacji wizualnej.												
3.Rozumienie technik cyfrowych jako narzędzia, ale także zdobyczy technologicznej będącej uaktualnieniem sztuki w dziedzinie Grafiki cyfrowej.												
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 (<i>należy zaznaczyć znakiem „x”</i>)									
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
WIEDZA												
W1	Zna podstawy związane z technologiami cyfrowymi stosowanymi w projektowaniu graficznym w obszarze oprogramowania platformy Adobe.	MJ_W07		x	x	x						
W2	Potrafi dobrać odpowiednie środki potrzebne do realizacji projektu graficznego, pod kątem czytelnego przekazu komunikacji wizualnej.	MJ_W07			x	x						
UMIEJĘTNOŚCI												
U1	Potrafi wykorzystać nabyte umiejętności w przedmiocie technik cyfrowych do realizacji autorskich projektów w stopniu wystarczającym do swobodnego poruszania się w obszarze grafiki projektowej i cyfrowej.	MJ_U08			x	x						
U2	Potrafi korzystać z metod, oraz nabytych umiejętności warsztatowych umożliwiając ciągły ich rozwój z obszarze technologii cyfrowych. Ma rozeznanie i umiejętność jak sprawnie i celowo posługiwać się narzędziami jakie gwarantuje środowisko programów graficznych.	MJ_U09		x	x	x						
KOMPETENCJE SPOŁECZNE												
K1	Rozwija i pogłębia wiedzę i umiejętności rozumiejąc potrzebę ustawicznego poszerzania swoich kompetencji.	MJ_K03		x	x	x						

TREŚCI PROGRAMOWE / KSZTAŁCENIA (z uwzględnieniem formy zajęć oraz przedmiotowych efektów uczenia się)	Odniesienie do PEU
Przygotowanie studenta do samodzielnego poruszania się w środowisku programów platformy Adobe. Zapoznanie się z oprogramowaniem i celowym wykorzystaniem jego funkcji oraz możliwości w realizowanych zadaniach.	W1, U1, K1
Zapoznanie się ze specyfikacjami dotyczącymi projektowania z wykorzystaniem druku cyfrowego, pod poligrafię, polegającymi na różnicy przygotowania plików do druku i do wykorzystania w odczycie cyfrowym. Jak przygotować projekt biorąc pod uwagę różnice w doborze profili. Projektowanie za pomocą oprogramowania, wstępne przygotowanie do druku.	W2, U2, K1
Samodzielne posługiwanie się narzędziami jakie zapewnia środowisko programu graficznego, zapewniające świadome kreowanie projektu, stosowanie metod działania w celu profesjonalnego zrealizowania zadania w zależności od założenia efektu końcowego (poligrafia, multimedia).	W1, W2, U1, U2, K1

WYKAZ LITERATURY OBOWIĄZKOWEJ

Literatura obowiązkowa (tylko pozycje które student ma szansę przeczytać w ramach pracy własnej)*:	brak

*Literatura musi być dostępna w bibliotece

DODATKOWE INFORMACJE

Student może dodatkowo korzystać z literatury uzupełniającej, która jest dostępna w bibliotece uczelni lub u prowadzących, mogą to być np. katalogi z konkursów, monografie, prezentacje multimedialne itp.

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					
K1	x		x					

KRYTERIA OCENY

(warunki zaliczenia wg PEU i treści programowych)

Obecność na zajęciach jest obowiązkowa. Podstawą oceny jest stopień realizacji zadań przedmiotowych.

Kryteria oceny dla W1, U1, K1

5,5 - wyjątkowe zaangażowanie studenta w pracę, udział we wszystkich zajęciach, oddawanie zadań na czas, wybitny poziom sprawności artystycznej-projektowej, wybitne osiągnięcia w opanowaniu umiejętności z zakresu pracy w środowisku programów Adobe, eksperymentowanie na polu nabytych umiejętności ponad zakres treści ćwiczeń
5,0 – bardzo duże zaangażowanie studenta w pracę, udział we wszystkich zajęciach, oddawanie zadań na czas, bardzo dobry poziom sprawności artystycznej-projektowej, bardzo dobre opanowanie umiejętności z zakresu pracy w środowisku programów Adobe

4,5 - duże zaangażowanie w pracę, udział we wszystkich zajęciach, oddawanie zadań na czas, bardzo dobry poziom sprawności artystycznej-projektowej lub duży rozwój względem poprzedniego semestru nauki, dobre opanowanie umiejętności z zakresu pracy w środowisku programów Adobe

4,0 - dobre zaangażowanie w pracę, udział w znacznej większości zajęć, w większości oddawanie zadań na czas, dobry poziom sprawności artystycznej-projektowej lub duży rozwój względem poprzedniego semestru nauki, dobre opanowanie umiejętności z zakresu pracy w środowisku programów Adobe

3,5 - przeciętne zaangażowanie w pracę, udział w większości zajęć, oddawanie zadań na czas i spóźnionych, dostateczny poziom sprawności artystycznej-projektowej lub niewielki rozwój względem poprzedniego semestru nauki, dostateczne opanowanie umiejętności z zakresu pracy w środowisku programów Adobe

3,0 - przeciętne zaangażowanie w pracę, udział w większości zajęć, oddawanie większości zadań spóźnionych, dostateczny poziom sprawności artystycznej-projektowej przez cały czas, dostateczne opanowanie umiejętności z zakresu pracy w środowisku programów Adobe

2,5 - niedostateczne zaangażowanie w pracę, absencja na większości zajęć, w większości brak oddanych zadań, niski poziom sprawności artystycznej-projektowej, niedostateczne opanowanie umiejętności z zakresu pracy w środowisku programów Adobe

2,0 – brak zaangażowania w pracę, absencja na większości zajęć, brak oddanych zadań, brak opanowania podstawowych umiejętności z zakresu pracy w środowisku programów Adobe

Kryteria oceny dla W2, U2, K1

5,5 - wyjątkowe zaangażowanie studenta w pracę, udział we wszystkich zajęciach, oddawanie zadań na czas, wybitny

poziom sprawności artystycznej-projektowej, wybitne osiągnięcia w opanowaniu umiejętności z zakresu pracy w środowisku programów Adobe, eksperymentowanie na polu nabytych umiejętności ponad zakres treści ćwiczeń, wysokie umiejętności w poruszaniu się, w obszarze projektowania DTP w kierunku poligraficznym oraz multimedialnym
5,0 – bardzo duże zaangażowanie studenta w pracę, udział we wszystkich zajęciach, oddawanie zadań na czas, bardzo dobry poziom sprawności artystycznej-projektowej, bardzo dobre opanowanie umiejętności z zakresu pracy w środowisku programów Adobe, bardzo dobre umiejętności w poruszaniu się, w obszarze projektowania DTP w kierunku poligraficznym oraz multimedialnym
4,5 - duże zaangażowanie w pracę, udział we wszystkich zajęciach, oddawanie zadań na czas, bardzo dobry poziom sprawności artystycznej-projektowej lub duży rozwój względem poprzedniego semestru nauki, dobre opanowanie umiejętności z zakresu pracy w środowisku programów Adobe, dobre umiejętności w poruszaniu się, w obszarze projektowania DTP w kierunku poligraficznym oraz multimedialnym
4,0 - dobre zaangażowanie w pracę, udział w znacznej większości zajęć, w większości oddawanie zadań na czas, dobry poziom sprawności artystycznej-projektowej lub duży rozwój względem poprzedniego semestru nauki, dobre opanowanie umiejętności z zakresu pracy w środowisku programów Adobe, dobre umiejętności w poruszaniu się, w obszarze projektowania DTP w kierunku poligraficznym oraz multimedialnym
3,5 - przeciętne zaangażowanie w pracę, udział w większości zajęć, oddawanie zadań na czas i spóźnionych, dostateczny poziom sprawności artystycznej-projektowej lub niewielki rozwój względem poprzedniego semestru nauki, dostateczne opanowanie umiejętności z zakresu pracy w środowisku programów Adobe, dostateczne umiejętności w poruszaniu się, w obszarze projektowania DTP w kierunku poligraficznym oraz multimedialnym
3,0 - przeciętne zaangażowanie w pracę, udział w większości zajęć, oddawanie większości zadań spóźnionych, dostateczny poziom sprawności artystycznej-projektowej przez cały czas, dostateczne opanowanie umiejętności z zakresu pracy w środowisku programów Adobe, dostateczne umiejętności w poruszaniu się, w obszarze projektowania DTP w kierunku poligraficznym oraz multimedialnym
2,5 - niedostateczne zaangażowanie w pracę, absencja na większości zajęć, w większości brak oddanych zadań, niski poziom sprawności artystycznej-projektowej, niedostateczne opanowanie umiejętności z zakresu pracy
w środowisku programów Adobe, niedostateczne umiejętności w poruszaniu się, w obszarze projektowania DTP w kierunku poligraficznym oraz multimedialnym
2,0 – brak zaangażowania w pracę, absencja na większości zajęć, brak oddanych zadań, brak opanowania podstawowych umiejętności z zakresu pracy w środowisku programów Adobe, brak umiejętności w poruszaniu się, w obszarze projektowania DTP w kierunku poligraficznym oraz multimedialnym
-

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	30	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	20	20						
SUMARYCZNE OBCIĄŻENIE PRACĄ STUDENTA										
ŁĄCZNA ILOŚĆ PUNKTÓW ECTS ZA PRZEDMIOT (jeden punkt ECTS odpowiada 25 godzinom pracy)		2	2	2						

mgr Martyna Jagieluk
Osoba odpowiedzialna za kartę