

AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH W GDAŃSKU

KARTA PRZEDMIOTU
obowiązująca od roku akademickiego 2025/2026

OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU											
1.	Nazwa przedmiotu	Technologie cyfrowe									
2.	Nazwa przed. w języku angielskim	Digital Technologies									
3.	Imię i nazwisko oraz stopień kierownika pracowni /osoby prowadzącej zajęcia oraz imię i nazwisko oraz tytuł asystenta	dr Artur Lis									
4.	Wydział/ Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot (katedra, zakład)	Wydział Rzeźby i Intermediów / Kierunek Intermedia / Katedra Intermediów									
5.	Specjalność (jeśli dotyczy)										
6.	Kierunek studiów	Intermedia									
7.	Poziom kształcenia	Studia I stopnia									
8.	Forma studiów	Stacjonarne									
9.	Profil studiów	Ogólnoakademicki									
10.	Język wykładowy	Język polski (opcjonalnie angielski)									
11.	Status przedmiotu	Obowiązkowy									
12.	Rok studiów / semestry	Rok studiów drugi / semestr 4									
13.	Liczba godzin w rozbiu na semestry	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
					30						
14.	Liczba punktów ECTS w rozbiu na semestry										
					2						
15.	Forma zaliczenia przedmiotu w rozbiu na semestry (z – zaliczenie, zo – zaliczenie z oceną, e – egzamin)										
					zo						

OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU		
16.	Wymagania wstępne	1. Osoba studencka powinna być otwarta na nowe zadania, 2. Osoba studencka powinna być kreatywna, 3. Osoba studencka powinna posiadać umiejętność pracy w zespole, 4. Zaliczenie pierwszego roku studiów.

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

PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ (PEU)
1. Cele przedmiotu dot. WIEDZY, UMIEJĘTNOŚCI, KOMPETENCJI Wie na czym polega używanie technologii cyfrowych w kontekście realizowanej przez siebie koncepcji pracy artystycznej. Wie jak aktualizować swoją wiedzę na temat technologii cyfrowych i gdzie szukać informacji aby tę wiedzę poszerzać. Umie pracować na programach Adobe: Premiere Pro, After Effects, Photoshop, Illustrator, Audition oraz umie wykorzystywać technologie pracy na linkach dynamicznych wymienionych wcześniej programów. Rozumie potrzebę poszerzania swoich umiejętności w zakresie poznanych programów i narzędzi do realizacji prac.
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 i rozumie w podstawowym stopniu metody pracy w programach Adobe Premiere Pro, After Effects, Photoshop, Illustrator, Audition, które następnie może zastosować w swoich realizacjach artystycznych. Rozumie możliwości łączenia elementów stworzonych w różnych programach, tak aby efektywnie w nich pracować.	II_W03				x						
----	--	--------	--	--	--	---	--	--	--	--	--	--

UMIEJĘTNOŚCI

U1	Wypracowuje skuteczne i optymalne metody posługiwania się programami Adobe. Doskonali warsztat artystyczny w trakcie realizacji intermedialnych prac artystycznych z zakresu: montażu, animacji i postprodukcji filmowej.	II_U02				x						
----	---	--------	--	--	--	---	--	--	--	--	--	--

KOMPETENCJE SPOŁECZNE

K1	Jest gotów/a do elastycznego myślenia i rozwiązywania problemów wydajnie, wykorzystując własną wyobraźnię, intuicję i wrażliwość artystyczną w obszarach poznanych programów oraz rozumie konieczność aktualizowania tej wiedzy i poznawania nowych narzędzi technologii cyfrowych.	II_K02				x						
----	---	--------	--	--	--	---	--	--	--	--	--	--

TREŚCI PROGRAMOWE / KSZTAŁCENIA (z uwzględnieniem formy zajęć oraz przedmiotowych efektów uczenia się)		Odniesienie do PEU
Osoba studencka zdobywa podstawową wiedzę nt. pracy w obszarze technologii cyfrowych. Poznaje metody pracy z programami Adobe: Premiere Pro, After Effects, Photoshop, Illustrator, Audition.		W01 W02

Uczy się jak pracować z nimi w sposób zintegrowany. Wykorzystuje możliwości programów do stworzenia spójnej prezentacji projektów zaliczeniowych.	
Osoba studencka nabywa praktycznych umiejętności w posługiwaniu się programami z obszaru technologii cyfrowych. Osoba studencka uczy się posługiwać w sposób zintegrowany z oprogramowaniem Adobe: Premiere Pro, After Effects, Photoshop, Illustrator, Audition.	U01 U02
Osoba studencka jest gotowa do ciągłego poszerzania swoich umiejętności oraz rozumie potrzebę uczenia się przez całe życie. Potrafi współpracować w grupie, być komunikatywna, korzystać z wiedzy innych i zasięgać pomocy na temat szczególnego użytkowania z oprogramowania.	K01 K02 K03

WYKAZ LITERATURY OBOWIĄZKOWEJ

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

Literatura obowiązkowa nie jest jednoznacznie wskazana. Jest ona dobierana zgodnie z problemem realizowanym w danym zadaniu.

DODATKOWE INFORMACJE

Osoba studencka może zgłaszać problemy do dyskusji oraz ćwiczeń z obszarów technologii cyfrowych.

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				
U1	x		x	x				
K1			x	x				

KRYTERIA OCENY

(warunki zaliczenia wg PEU i treści programowych)

1. Ocena celująca

– duże zaangażowanie w realizowane ćwiczenia oraz wybitne efekty pracy. Chęć samodzielnego poszukiwania rozwiązań obszarze zadanych ćwiczeń.

2. Ocena bardzo dobra
– duże zaangażowanie oraz wykonanie zadanych ćwiczeń na poziomie bardzo dobrym.

3. Ocena dobry plus
– duże zaangażowanie oraz wykonanie zadanych ćwiczeń na poziomie dobrym.

4. Ocena dobry
– osoba studencka nie przejawia dużego zaangażowania na przedmiocie ale wykonała zadania na poziomie dobrym.

5. Ocena dostateczna plus
– osoba studencka nie przejawia dużego zaangażowania w przedmiocie i wykonała zadania na poziomie przeciętnym.

6. Ocena dostateczna
– osoba studencka nie przejawia zaangażowania w przedmiocie i wykonała zadania na poziomie poniżej przeciętnej.

7. Ocena niedostateczna
– osoba studencka nie wykonała lub nie dokończyła arealizowanego zadania.

Niezaliczenie
Osoba studencka nie przychodziła na zajęcia. Nie przedstawiła żadnych efektów 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 os. studenckiej (<i>indywidualna praca koncepcyjna, projektowa, realizacja działań twórczych, przygotowanie prezentacji, przygotowanie do egzaminu, zaliczenia, czytanie literatury obowiązkowej i inne</i>)				20						
SUMARYCZNE OBCIĄŻENIE PRACĄ OS. STUDENCKIEJ										
ŁĄCZNA ILOŚĆ PUNKTÓW ECTS ZA PRZEDMIOT (jeden punkt ECTS odpowiada 25-30 godzinom pracy)				2						

dr Artur Lis
Osoba odpowiedzialna za kartę