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	Podstawy Technologii Cyfrowych									
2.	Nazwa przed. w języku angielskim	The Basics of Digital Technologies									
3.	Imię i nazwisko kierownika pracowni /osoby prowadzącej zajęcia oraz asystenta wraz ze stopniem/tytułem naukowym	Prof. ASP dr hab. Jarosław Czarnecki									
4.	Kierunek/ Wydział	Intermedia									
5.	Specjalność *(jeśli dotyczy)*										
6.	Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot (wydział / kierunek, zakład)	Wydział Rzeźby i Intermediów									
7.	Poziom kształcenia (I st, II s, j. mgr)	I stopień									
8.	Forma studiów (stacjonarne/niestacjonarne)	stacjonarne									
9.	Profil studiów	ogólnoakademicki									
10.	Język wykładowy	Język polski									
11.	Status przedmiotu (obowiązkowy, do wyboru	Obowiązkowy									
12.	Rok studiów / semestry	Rok I, Semestr 1									
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	1. Student/tka powinien/na być otwarty/a na nowy obszar technologiczny związany z oprogramowaniem Adobe Premiere Pro i Adobe After Effects.. 2. Student/tka powinien/na uczestniczyć w każdych zajęciach.									

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

PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ (PEU)
1. Cele przedmiotu dot. WIEDZY, UMIEJĘTNOŚCI, KOMPETENCJI
Zapoznanie się z dostępnymi narzędziami do edycji wideo. Wprowadzenie w posługiwanie się narzędziami do edycji ruchomego obrazu. Rozumienie konieczności rozszerzania umiejętności w posługiwaniu się poznanymi narzędziami.
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 określony zakres problematyki związanej z technologiami stosowanymi w intermedialnej dyscyplinie artystycznej (w ujęciu całościowym).	II_W04	x									
UMIEJĘTNOŚCI												
U1	Potrafi świadomie posługiwać się narzędziami multimedialnego warsztatu artystycznego w trakcie realizacji intermedialnych prac artystycznych.	II_U02	x									
KOMPETENCJE SPOŁECZNE												
K1	Jest gotów do ciągłego poszerzania swoich umiejętności oraz rozumie potrzebę uczenia się przez całe życie.	II_K07	x									

TREŚCI PROGRAMOWE / KSZTAŁCENIA *(z uwzględnieniem formy zajęć oraz przedmiotowych efektów uczenia się)*	Odniesienie do PEU
Studenci poznają narzędzia do edycji obrazu ruchomego oraz uczą się wykorzystywać ich możliwości.	W1
Studenci nabywają praktycznych umiejętności w posługiwaniu się podstawowymi narzędziami do obróbki obrazu ruchomego i dźwięku.	U1
Studenci potrafią wykorzystać zdobyte umiejętności w swoich pracach artystycznych i projektowych.	K1

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.

*Literatura musi być dostępna w bibliotece

DODATKOWE INFORMACJE
Student/ka może zgłaszać problemy do dyskusji oraz ćwiczeń z zakresu podstaw 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				
K1			x	x				

KRYTERIA OCENY (warunki zaliczenia wg PEU i treści programowych)
1. *Ocena = celująca* [5+] — Bardzo duże zaangażowanie studenta/tki. Wybitne efekty pracy. **2. *Ocena = bardzo dobra* [5]** — Duże zaangażowanie studenta/tki. Efekty pracy na bardzo wysokim poziomie. **3. *Ocena = dobry plus* [4+]** — Zaangażowanie studenta/tki w obszar przedmiotowy. Efekty pracy na wysokim poziomie. **4. *Ocena = dobry* [4]** — Student/ka nie przejawia dużego zaangażowania, ale efekty jego/jej pracy pozostają na dobrym poziomie. **5. *Ocena = dostateczna plus* [3+]** — Student/tka nie przejawia dużego zaangażowania i efekty pracy plasują się na poziomie przeciętnym. **6. *Ocena = dostateczna* [3]** — Student/ka nie przejawia zaangażowania na przedmiocie i efekty pracy pozostają na poziomie poniżej przeciętnej. **7. Ocena = niedostateczna [2]** — Całkowity brak zaangażowania i brak efektów pracy. **8. Niezaliczenie [nz]** — Brak uczestnictwa w zajęciach.

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

Prof. ASP dr hab. Jarosław Czarnecki
Osoba odpowiedzialna za kartę