

AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH W GDAŃSKU

KARTA PRZEDMIOTU

OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU											
1.	Nazwa przedmiotu	Grafika Intermedialna									
2.	Nazwa przed. w języku angielskim	The Intermedia Graphics									
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)	II 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 obszar związany z projektowaniem plakatów przy użyciu oprogramowania Adobe (w tym Adobe InDesign). 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
Wie na czym polega używanie medium plakatu i zna metody projektowania plakatów w różnych stylizacjach. Umie pracować w programach Adobe: Photoshop, Illustrator, InDesign.
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	Rozumie zagadnienia związane z technologiami stosowanymi w dziedzinach artystycznych i pogłębia wiedzę wraz z rozwojem technologicznym związanym z zawodem artysty intermedialnego.	III_W05	x									
UMIEJĘTNOŚCI												
U1	Umie świadomie posługiwać się narzędziami multimedialnego warsztatu artystycznego w wybranych obszarach działalności intermedialnej oraz stosować adekwatną technikę i technologię w trakcie realizacji intermedialnych prac artystycznych.	III_U06	x									
KOMPETENCJE SPOŁECZNE												
K1	Jest gotów do ciągłego poszerzania swoich umiejętności oraz rozumie potrzebę uczenia się przez całe życie.	III_K02	x									

TREŚCI PROGRAMOWE / KSZTAŁCENIA (z uwzględnieniem formy zajęć oraz przedmiotowych efektów uczenia się)	Odniesienie do PEU
Studenci zdobywają wiedzę dotyczącą pracy w medium plakatu.	W1
Studenci nabywają praktycznych umiejętności w posługiwaniu się programami do tworzenia plakatu. Studenci uczą się posługiwać w sposób zintegrowany oprogramowaniem Adobe: Photoshop, Illustrator, InDesign.	U1
Studenci uczą się dyskutować i wymieniać informacje i opinie na forum grupy na temat realizowanych zadań oraz ćwiczeń. Studenci potrafią współpracować w grupie, być komunikatywnymi, korzystać z wiedzy innych i zasięgać pomocy.	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 projektowania plakatu.

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/ka 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 (<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 25-30 godzinom pracy)	2									