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	Technologie webowe								
2.	Nazwa przed. w języku angielskim	Web Technologies								
3.	Imię i nazwisko kierownika pracowni /osoby prowadzącej zajęcia oraz asystenta wraz ze stopniem/tytułem naukowym	Dra Julia Kul								
4.	Kierunek/ Wydział	Wydział Rzeźby i Intermediów/ Kierunek Intermedia								
5.	Specjalność *(jeśli dotyczy)*	Intermedia/ oba zakresy								
6.	Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot (wydział / kierunek, zakład)	Wydział Rzeźby i Intermediów/ Kierunek Intermedia								
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	obowiązkowy								
12.	Rok studiów / semestry	Rok II / 3 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	- 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** zawodowej w obszarach technik sieciowych i programowania na poziomie podstawowym.
Celem kształcenia jest zdobywanie **umiejętności** programowania i projektowania projektów opartych na języku HTML, CSS i JS na poziomie podstawowym.
Celem procesu kształcenia jest zdobywanie **kompetencji** w zakresie świadomego i refleksyjnego korzystania z technologii cyfrowych oraz kształtowanie otwartości na nowe doświadczenia twórcze w obszarze realizacji internetowych i interaktywnych.

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 nabywają wiedzę z zakresu funkcjonowania Internetu i technik sieciowych; są świadome historycznego rozwoju sieci internetowej od jej początków. Rozumieją znaczenie rozwoju powyższych technologii dla dyskursów sztuki współczesnej (głównie netart-u) w XX i XXI wieku.	II_W04			x							
UMIEJĘTNOŚCI												
U1	Osoby studiujące poszerzają interdyscyplinarny warsztat o digitalne techniki www, które umożliwiają im prezentowanie własnych projektów i koncepcji artystycznych za pośrednictwem Internetu. Osoby studiujące potrafią świadomie posługiwać się językiem znaczników HTML oraz elementami CSS i JS, co pozwala im wplatać te elementy w bardziej złożone projekt interdyscyplinarne.	II_U02			x							
KOMPETENCJE SPOŁECZNE												

K1	Zajęcia oferują osobom studenckim wstęp to skomplikowanych zagadnień sieciowych oraz projektowania witryn internetowych. Po kursie są one gotowe do dalszej samodzielnej pracy, pogłębiania oraz uaktualniania nabytych umiejętności wobec bardzo dynamicznie rozwijającego się pola działań internetowych.	II_K07				x						

TREŚCI PROGRAMOWE / KSZTAŁCENIA *(z uwzględnieniem formy zajęć oraz przedmiotowych efektów ucznia się)*	Odniesienie do PEU
Osoby studiujące podczas ćwiczeń i w trakcie korekt, zdobywają wiedzę w zakresie funkcjonowania Internetu; znają zasady działania protokołu internetowego HTTP, rozumieją strukturę hipertekstu oraz języka HTML. Są świadome, że w świecie cyfrowym każdy materiał wizualny jest tekstem lub ciągiem cyfr. Przekazywanie wiedzy opiera się na prowadzeniu krótkich wykładów, demonstrowaniu rozwiązań technologicznych i wspólnym pisaniu kodu podczas zajęć.	W1
Dzięki ćwiczeniom i próbom programowania podejmowanym podczas zajęć, osoby studiujące nabywają praktycznych umiejętności w zakresie publikacji własnych realizacji artystycznych; uczą się nowych form ekspresji i nowych metod komunikacji z odbiorcą.Dzięki aktywnemu uczestnictwu w zajęciach; wspólnym pisaniu kodu oraz indywidualnym poszukiwaniom technologicznych rozwiązań osoby studiujące poszerzają interdyscyplinarny zakres umiejętności; mają umiejętność kreatywnego sposobu publikacji elementów swoich projektów artystycznych lub tworzenia projektów dedykowanych dla sieci www. Osoby studiujące podczas zajęć eksplorują i krytycznie analizują przestrzeń Internetu. Nabierają umiejętności samodzielnego tworzenia internetowych wypowiedzi bez potrzeby polegania na komercyjnych generatorach lub platformach społecznościowych. O ile decydują się na ich użycie, robią to w sposób świadomy, kreacyjny i sprawczy.	U1
Na zajęciach osoby studenckie mają szansę zapoznać się z pierwszymi pionierskimi pracami netartowskimi; na ich podstawie obserwują jak szybko zmienia się zgłębiana przez nich technologia, ale również mają szansę docenić piękno bazowych rozwiązań i ustawień. W świecie w którym duże bloki kodu może pisać za nas Sztuczna Inteligencja niezwykle istotnym jest, aby znać bazowe struktury i gramatykę kodu- przywraca to osobom artystycznym kontrolę nad tworzoną treścią. Osoby studenckie, w trakcie zajęć, nabywają kompetencji do podążania za postępujaca technologią w sposób twórczy i krytyczny.	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 wydawniczy Warszawa : Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, copyright © 2005. Wersja elektroniczna http://otworzksiazke.pl/ksiazka/wolna_kultura/ 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 artystycznej	Realizacja pracy projektowej	Prezentacja	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Inne (wpisać 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 jakiejkolwiek 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 *(godziny zajęć zgodnie z planem*)			***30h***							
Godziny pracy własnej osoby studenckiej (*indywidualna praca koncepcyjna, projektowa, realizacja działań twórczych, przygotowanie prezentacji, przygotowanie do egzaminu, zaliczenia, czytanie literatury obowiązkowej i inne*)			*30h*							
SUMARYCZNE OBCIĄŻENIE PRACĄ STUDENTA										
ŁĄCZNA ILOŚĆ PUNKTÓW ECTS ZA PRZEDMIOT (jeden punkt ECTS odpowiada 25-30 godzinom pracy)			***2***							

.....

Osoba odpowiedzialna za kartę