*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 | Techniki Projekcyjne i Obraz Generatywny | | | | | | | | | |
| 2. | Nazwa przed. w języku angielskim | Projection Techniques and Generative Imagery | | | | | | | | | |
| 3. | Imię i nazwisko kierownika pracowni /osoby prowadzącej zajęcia oraz asystenta wraz ze stopniem/tytułem naukowym | dr Artur Lis | | | | | | | | | |
| 4. | Kierunek/ Wydział | Intermedia / Wydział Rzeźby i Intermediów | | | | | | | | | |
| 5. | Specjalność *(jeśli dotyczy)* | Przestrzeń Audiowizualna | | | | | | | | | |
| 6. | Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot (wydział / kierunek, zakład) | Wydział Rzeźby i Intermediów / Katedra Intermediów | | | | | | | | | |
| 7. | Poziom kształcenia (I st, II s, j. mgr) | I st. | | | | | | | | | |
| 8. | Forma studiów (stacjonarne/niestacjonarne) | stacjonarne | | | | | | | | | |
| 9. | Profil studiów | ogólnoakademicki | | | | | | | | | |
| 10. | Język wykładowy | polski, angielski | | | | | | | | | |
| 11. | Status przedmiotu (obowiązkowy, do wyboru | II sem 3, 4, 5 - obowiązek<br>III / sem. 6 - do wyboru | | | | | | | | | |
| 12. | Rok studiów / semestry | II i III / sem. 3, 4, 5 , 6 | | | | | | | | | |
| 13. | Liczba godzin w rozbiciu na semestry | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| | | | | 30 | 30 | 30 | 30 | | | | |
| 14. | Liczba punktów ECTS w rozbiciu na semestry | | | 2 | 2 | 2 | 4 | | | | |
| | | | | | | | | | | | |
| 15. | Forma zaliczenia przedmiotu w rozbiciu na semestry ( z – zaliczenie, zo – zaliczenie z oceną, e – egzamin) | | | zo | zo | zo | zo | | | | |
| | | | | | | | | | | | |
| 16. | Wymagania wstępne | | | | | | | | | | |

| FORMA ZAJĘĆ / WYMIAR GODZINOWY | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Pracownia artystyczna | Pracownia projektowa | Wykład | Ćwiczenia | Seminarium | Plener | Inne |
| | | | 60h | | | |

| PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ (PEU) |
|---|
| 1. Cele przedmiotu dot. WIEDZY, UMIEJĘTNOŚCI, KOMPETENCJI |
| 1. Wykazuje się znajomością następujących po sobie zmian strategii w sztuce oraz wynikających z nich konsekwencji twórczych, zwłaszcza w zakresie intermediów, a także ich relacji z obszarami rozwoju współczesnej cywilizacji. Posługuje się właściwą terminologią oraz posiada umiejętność obsługi oprogramowania mappingowego wykorzystywanego do tworzenia pokazów multimedialnych.<br>2. Potrafi wykorzystywać swoją osobowość artystyczną do tworzenia i realizacji koncepcji intermedialnych, w szczególności animacji, projekcji mappingowych oraz obrazów generatywnych dopasowanych do zastanej przestrzeni lub obiektu.<br>3. Os. studencka jest gotowa do inicjowania działań społecznych oraz prezentowania projektów artystycznych w formie mappingów i instalacji intermedialnych z zastosowaniem technologii informacyjnych. |
| 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 szczególności zagadnieniami związanymi z projekcją multimedialną i obrazem genarartywnym | II_W04 | | | X | X | X | X | | | | |
| UMIEJĘTNOŚCI | | | | | | | | | | | | |
| U1 | Potrafi świadomie i adekwatnie wykorzystywać narzędzia multimedialnego warsztatu artystycznego w realizacji intermedialnych prac artystycznych, obejmujące m.in. programy Resolume Arena i TouchDesigner oraz obsługę projektora. | II_U02 | | | X | X | X | | | | | |
| U2 | Posiada szeroki, interdyscyplinarny zakres umiejętności warsztatowych, umożliwiających realizację autorskich koncepcji artystycznych w zakresie projektowania mappingu z wykorzystaniem programu Resolume Arena oraz obrazu generatywnego tworzonego w środowiskach The Wire i TouchDesigner. | II_U03 | | | | | | X | | | | |
| U3 | Zna terminologię z zakresu mappingu oraz obrazu generatywnego, funkcjonującą w obszarze intermedialnych praktyk artystycznych. | II_U07 | | | | | | X | | | | |
| KOMPETENCJE SPOŁECZNE | | | | | | | | | | | | |
| K1 | Jest gotów do ciągłego poszerzania swoich umiejętności oraz rozumie potrzebę uczenia się przez całe życie. | II_K02 | | | | X | | | | | | |
| K2 | Jest gotów do samooceny oraz konstruktywnej oceny działań własnych i innych osób w obszarze animacji i obrazu generatywnego stosowanego w projekcjach mappingowych. | II_K05 | | | | | X | X | | | | |
| K3 | Jest gotów do rozwijania samodzielności twórczej i refleksyjnego podejścia do własnych decyzji artystycznych, wykorzystując doświadczenia z realizacji projektów intermedialnych jako podstawę do dalszych działań artystycznych. | II_K07 | | | X | | | | | | | |

| **TREŚCI PROGRAMOWE / KSZTAŁCENIA**<br>*(z uwzględnieniem formy zajęć oraz przedmiotowych efektów uczenia się)* | Odniesienie do PEU |
|---|---|
| W trakcie zajęć osoby studenckie poznają terminologię i techniczne rozwiązania popularne we współczesnych działaniach intermedialnych. Wybrane zagadnienia są szczegółowo omawiane w celu poznania konkretnych możliwości danych urządzeń, programów oraz multimedialnych zestawień w realizacjach. Zastosowanie metod planowania pracy w przestrzeni (site-specific) z uwzględnieniem technicznych ograniczeń i możliwości. Rola narzędzi cyfrowych, jako elementów przygotowania projektu i symulacji efektu końcowego. Osoby studenckie poznają sposoby świadomego projektowania i kształtowania obrazów generatywnych i animacji wobec powstających realizacji. Prezentacja nowoczesnych technologii stosowanych w mappingu: programowanie, skanowanie 3D, modelowanie | W1 |

| | |
|---|---|
| przestrzenne oraz analiza materiałów używanych w projekcjach (biodegradowalnych, tradycyjnych, hybrydowych). Osby studenckie uczą się o wykorzystaniu narzędzi takich jak oprogramowanie do mappowania przestrzennego, wirtualne symulacje projektów oraz specjalistyczne oprogramowanie wspierające realizacje site-specific. | |
| Wobec powstających prac na zadany temat, osoby studenckie uczą się świadomego wyboru technik oświetleniowych, projekcji multimedialnych, które są dostosowane do charakterystyki przestrzeni i materiału, potrafią zaprojektować indywidualną i zbiorową ekspozycję oraz mają możliwość zapoznania się z systemami sterowania oświetleniem (np. za pomocą programów, aplikacji lub paneli sterujących). Świadomość nie-neutralności powierzchni i ścian w przestrzeniach ekspozycyjnych skłania studentów do analizy technicznych właściwości podłoży i ich wpływu na odbiór pracy. Techniczne aspekty projektowania obejmują wykorzystanie różnych programów do wizualizacji, a także korzystanie z różnych technologii projekcji i formowania powierzchni projekcyjnej. Umiejętności tych nabywają w drodze indywidualnych i grupowych konsultacji, korekt na kolejnych etapach pracy. Potrafią wykorzystać poznane metody adaptacji swojej pracy artystycznej wobec zastanej przestrzeni – ta umiejętność jest ćwiczona np. w trakcie przygotowywania przeglądu semestralnego na terenie Wydziału. | U1,U2,U3 |
| W kontekście technik projekcyjnych i obrazu generatywnego, osoby studenckie pogłębiają umiejętność w wyborze technologii prezentacji dzieł intermedialnych (np. instalacje interaktywne, systemy sensoryczne reagujące na ruch czy światło). Projekty są realizowane z wykorzystaniem nowoczesnych technologii do adaptacji przestrzeni (np. mapping projekcyjny, interaktywna instalacja), co daje możliwość analizowania i omawiania technicznych wyzwań na bieżąco. Poruszane są kwestie odpowiedzialności społecznej – nie tylko w kontekście prawnych obostrzeń, ale także tematy związane z ekologicznymi aspektami materiałów, takich jak ich biodegradowalność, oraz analiza ich śladu węglowego. W trakcie zajęć prowadzone są krótkie prezentacje i wystąpienia, które uczą argumentacji wybranych założeń wobec dalszej pracy – w kolejnym, dyplomowym semestrze. Potrafią wskazać i uwzględnić kontekst społeczny swojej realizacji – mają świadomość uwarunkowań sztuki w przestrzeni publicznej. Zajęcia mają umocnić samodzielność osób studenckich w decyzjach artystycznych, które znajdą zastosowanie również w ich innych realizacjach intermedialnych. Ze względu na charakter widowiskowy, powstałe prace zyskują szerszy komentarz i dodatkową dyskusję. Osoby studenckie mają możliwość prezentacji swoich założeń technicznych (np. metody montażu, zastosowane technologie projekcyjne, multimedialne elementy interaktywne) przed grupą, co kształtuje umiejętność argumentacji wyborów technicznych oraz rozważania ich konsekwencji artystycznych i praktycznych. Świadomość kontekstu społecznego realizacji artystycznych w przestrzeni publicznej obejmuje również znajomość norm technicznych i przepisów prawa, które mogą wpływać na decyzje projektowe i zastosowanie materiałów oraz technologii. | K1,K2,K3 |

| **WYKAZ LITERATURY OBOWIĄZKOWEJ** | |
|---|---|
| Literatura obowiązkowa (tylko pozycje które student ma szansę przeczytać w ramach pracy własnej)*: | 1. *Sztuki w przestrzeni transmedialnej* pod red. Tomasza Załuskiego<br>2. *Społeczeństwo informacyjne : cyberkultura : sztuka multimediów* Ryszard W. Kluszczyński<br>3. *Film - wideo - multimedia : sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej* Ryszard W. Kluszczyński<br>4. *Obrazy i obrazowanie w dobie mediów elektronicznych* pod red. Violetty Sajkiewicz |

*Literatura musi być dostępna w bibliotece

| **DODATKOWE INFORMACJE** |
|---|
| 1. *Problematyczna rola sztuki w przestrzeni publicznej* / drugi tytuł: *Problematyczna, niewygodna, niejasna - rola sztuki w przestrzeni publicznej: w poszukiwaniu możliwego paradygmatu*: Drugie sympozjum Galerii Zewnętrznej Miasta Gdańska, 23-24 listopada 2012<br>Dodatkowa literatura w formacie pdf jest udostępniana studentkom i studentom na bieżąco, adekwatnie do podejmowanych zagadnień. |

| **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 | | | | | | |
| U2 | x | x | | | | | | |
| U3 | x | x | | | | | | |
| K1 | x | x | | | | | | |
| K2 | x | x | | | | | | |
| K3 | x | x | | | | | | |

**KRYTERIA OCENY**
(warunki zaliczenia wg PEU i treści programowych)

- **Ocena celująca** – osoba studencka ma pełną frekwencję, angażuje się w prowadzone zajęcia, jego/jej realizacje są terminowe i na bardzo wysokim poziomie. Czynnie bierze udział w dyskusjach i konsultacjach grupowych. Poza obowiązkową realizacją proponuje również nadprogramowe działania w temacie zajęć. Realizacja semestralna zostaje zaprezentowana w szczególnie przemyślany i zaprojektowany sposób w trakcie przeglądu.
- **Ocena bardzo dobra** – osoba studencka ma bardzo wysoką frekwencję, angażuje się w prowadzone zajęcia, jego/jej realizacje są terminowe i na wysokim poziomie. Bierze udział w dyskusjach i konsultacjach grupowych. Praca jest odpowiednio zaprezentowana w trakcie przeglądu semestralnego.
- **Ocena dobra** / **dobra plus** – osoba studencka uczestniczy w zajęciach w ok. 80% a ewentualne nieobecności są usprawiedliwione. Obowiązkowa realizacja jest wykonana terminowo, praca jest prezentowana w trakcie przeglądu semestralnego. Ocenę dobrą plus student może otrzymać za podwyższony poziom artystyczny prac.
- **Ocena dostateczna** / **dostateczna plus** – osoba studencka uczestniczy w zajęciach w 60 -70%, nieobecności są
usprawiedliwione. Zadanie jest wykonane na poziomie 80%, realizacja nie przebiega terminowo, ale student/tka uczestniczy w przeglądzie semestralnym ze swoją (zatwierdzoną uprzednio) pracą. Ocenę dostateczną plus student może otrzymać za podwyższony poziom artystyczny prac.
- **Ocena niedostateczna** – osoba studencka opuszcza zajęcia (frekwencja poniżej 60%) , nieobecności są nieusprawiedliwione, nie realizuje prac we właściwym terminie, nie uczestniczy w przeglądzie ze skonsultowaną uprzednio pracą.

| **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* | *30* | ***30*** | ***30*** | | | | |
| Godziny pracy własnej studenta ( *indywidualna praca koncepcyjna, projektowa, realizacja działań twórczych, przygotowanie prezentacji, przygotowanie do egzaminu, zaliczenia, czytanie literatury obowiązkowej i inne*) | | | *20* | *20* | *20* | *20* | | | | |
| **SUMARYCZNE OBCIĄŻENIE PRACĄ STUDENTA** | | | | | | | | | | |
| ŁĄCZNA ILOŚĆ PUNKTÓW ECTS ZA PRZEDMIOT (jeden punkt ECTS odpowiada 25-30 godzinom pracy) | | | *2* | *2* | ***2*** | ***4*** | | | | |

dr Artur Lis
Osoba odpowiedzialna za kartę