

Akademia Sztuki w Szczecinie	
Wydział	Grafiki
kierunek:	grafika
specjalność:	grafika projektowa
poziom:	Studia I stopnia
forma:	stacjonarne
profil:	ogólnoakademicki

SYLABUS

A. Informacje ogólne

nazwa przedmiotu	Wybrana pracownia kierunkowa 2 Projektowanie Przestrzenne i grafika animowana	kod przedmiotu (z planu studiów)	GP.I.E9	przynależność do bloku	Blok kierunkowy
prowadzący	dr Agnieszka Dajczak, ad.			e-mail	agnieszka.dajczak@akademiasztuki.eu
rok	II, III	semestr	3,4,5	punkty ECTS	6+6+10
typ przedmiotu	obowiązkowy/obieralny			język wykładowy	polski
liczba godzin	wykłady	3 + 3 + 4			
	ćwiczenia	57 + 57 + 53		suma	180
	warsztaty	0 + 0 + 3			
	E-learning				

B. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji

Semestr 3 i 4. Podstawowa wiedza z obszaru projektowania graficznego, przestrzennego i grafiki animowanej. Umiejętności pozwalające przygotowywać: wizualne przedstawienia koncepcji projektowej, przekształcać grafikę dwuwymiarową na obiekty przestrzenne oraz tworzyć grafiki animowane lub historie graficzne.

Semestr 5. Poszerzona wiedza z obszaru projektowania graficznego, przestrzennego i grafiki animowanej. Umiejętności pozwalające przygotowywać: wizualne przedstawienia koncepcji projektowej, przekształcać grafikę dwuwymiarową na obiekty przestrzenne z użyciem różnorodnych technik i technologii oraz tworzyć rozbudowane grafiki animowane lub historie graficzne.

C. Informacje dotyczące celów przedmiotu

Semestr 3 i 4.

C1 – Uaktywnienie do nieustannego doskonalenia posiadanych umiejętności i odkrywania nowych z zakresu szeroko pojętego projektowania graficznego.

C2 – Umiejętność analizy i syntezy zebranych materiałów w celu przedstawienia koncepcji projektowej.

C3 – Świadomy wybór z dostępnych narzędzi, materiałów w celu realizacji zamierzenia projektowego.

C5 – Zwiększenie wyobraźni przestrzennej i w związku z tym umiejętności kreacyjnych.

<p>C6 – Motywacja do kreowania oryginalnych pomysłów dotyczących realizacji , jak i dodatkowych zadań wykonywanych w zespole projektowym.</p> <p>Semestr 5 .</p> <p>C1 – Umiejętność twórczego rozwiązywania problemów projektowych.</p> <p>C2 – Aktywizacja do ciągłego generowania pomysłów. Wykonywanie dodatkowych zadań w zespole projektowym lub realizowanie głównych ćwiczeń w parach.</p> <p>C3 – Ukierunkowanie do tworzenia odważnych i inspirujących rozwiązań.</p> <p>C4 – Mobilizowanie do ciągłego rozwijania wiedzy z zakresu szeroko pojmowanego projektowania graficznego i przygotowanie do swobodnego wypowiadania w tym zakresie.</p> <p>C5 – Umiejętność podejmowania samodzielnych decyzji w związku z projektem i jego prezentacji.</p> <p>C6 – Konsekwentne realizowanie założonych celów dotyczących zamierzenia projektowego.</p>
--

D. Efekty uczenia się dla przedmiotu (EK) (opis osiągnięć studenta po ukończeniu przedmiotu)	Efekty kierunkowe	efekty uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji wg. Rozporządzenia MNiSW
WIEDZA: absolwent zna i rozumie		
Dysponuje podstawową wiedzą dotyczącą środków ekspresji i umiejętności warsztatowych pokrewnych dyscyplin artystycznych i projektowych	K6_W01	P6S_WG
Posiada podstawową wiedzę dotyczącą realizacji prac projektowych z zakresu grafiki projektowej, także projektowania form przestrzennych i grafiki animowanej	K6_W02	P6S_WG
Posiada podstawową wiedzę dotyczącą budowy własnego warsztatu twórczego, którą świadomie wykorzystuje w różnego rodzaju projektach graficznych także w grafikach animowanych	K6_W03	P6S_WG
Posiada wiedzę dotyczącą kreacji artystycznej i procesu projektowego	K6_W04	P6S_WG
Posiada ogólną znajomość publikacji z zakresu grafiki projektowej, animowanej i trójwymiarowej	K6_W06	P6S_WG
Posiada wiedzę dotyczącą stylów w sztuce oraz związanych z nimi tradycji twórczych	K6_W08	P6S_WG
Posiada znajomość aktualnych zjawisk i tendencji w grafice projektowej	K6_W09	P6S_WG
Rozpoznaje i definiuje wzajemne relacje zachodzące pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami pracy artystycznej i projektowej	K6_W10	P6S_WG
Orientuje się w tradycyjnych i współczesnych technologiach stosowanych w projektowaniu graficznym, grafice przestrzennej i animowanej oraz ma świadomość ich rozwoju	K6_W11	P6S_WG
Posiada podstawową wiedzę z zakresu psychologii zmysłów	K6_W16	P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI: absolwent potrafi		
Dysponuje manualnymi i technologicznymi umiejętnościami niezbędnymi do tworzenia i realizowania własnych projektów z zakresu grafiki projektowej i projektowania form przestrzennych i grafiki animowanej	K6_U01	P6S_UW
Umie świadomie posługiwać się narzędziami warsztatu projektanta graficznego	K6_U02	P6S_UW
Posiada podstawową umiejętność obsługi programów z pakietu Adobe: Photoshop, After Effects, Adobe Illustrator	K6_U03	P6S_UW
Umie podejmować samodzielne decyzje w zakresie projektowania oraz	K6_U04	P6S_UW

planowania realizacji własnych prac artystycznych		
Posiada szeroki zakres umiejętności warsztatowych umożliwiające realizowanie i planowanie własnych koncepcji projektowych	K6_U06	P6S_UW P6S_UU
Posiada doświadczenie w realizowaniu własnych działań artystycznych i projektowych w oparciu o zróżnicowane stylistycznie koncepcje wynikające ze swobodnego i samodzielnego realizowania własnej inwencji z pomocą właściwej sobie wrażliwości i plastyczności	K6_U07	P6S_UW
Potrafi dostosować odpowiednią stylistykę do danego przekazu, danej grupy odbiorców/użytkowników a także nośnika/nośników tego przekazu	K6_U08	P6S_UW
Posiada zdolność obserwowania świata ożywionego i nieożywionego jako inspiracji do zadań twórczych	K6_U09	P6S_UW
Zna i stosuje efektywne techniki ćwiczenia umiejętności warsztatowych, umożliwiające ciągły rozwój przez samodzielną pracę	K6_U10	P6S_UW P6S_UU
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: absolwent jest gotów do		
Rozumie potrzebę i docenia potencjał jaki tkwi w ciągłym dokształcaniu się i podnoszenia kompetencji zawodowych, osobistych i społecznych	K6_K01	P6S_UU P6S_KR
Samodzielnie podejmuje niezależne prace, wykazując się umiejętnościami zbierania, analizy i w świadomym interpretowaniu potrzebnych danych	K6_K02	P6S_UU P6S_KR
Rzetelnie dobiera źródła i informacje z nich pochodzące, selekcjonuje materiały pod względem ich wiarygodności oraz dokonuje syntezy tychże informacji we trafny sposób i jest gotowy je wykorzystać w przedstawieniach koncepcji projektowej	K6_K03	P6S_KR
Przestrzega zasad etyki zawodowej i wymaga tego od innych	K6_K04	P6S_KR P6S_KO
Realizuje własne zróżnicowane stylistycznie koncepcje wykorzystując wyobraźnię, ekspresję i intuicję.	K6_K05	P6S_KR P6S_KK
W sposób przemyślany podchodzi do problemów projektowych jak i działań artystycznych	K6_K06	P6S_KR P6S_KK
Posiada umiejętność adaptowania się do rozmaitych, zmiennych okoliczności, które mogą występować podczas wykonywania pracy zawodowej lub twórczej	K6_K07	P6S_KR P6S_KK
W celu rozwiązywania napotkanych problemów projektowych efektywnie wykorzystuje wyobraźnię, intuicję oraz twórcze podejście	K6_K08	P6S_KR P6S_KK
Posiada umiejętność autokrytyki, jest też gotowy do konstruktywnej krytyki w zakresie projektowania graficznego	K6_K10	P6S_KR P6S_KK
Umiejętnie komunikuje się w obrębie własnego środowiska i społeczności	K6_K12	P6S_KR P6S_KK
W sposób świadomy i profesjonalny umie zaprezentować własną działalność artystyczną	K6_K14	P6S_KO P6S_KR
Umie posługiwać się fachową terminologią z zakresu projektowania graficznego w tym związaną z grafiką przestrzenną i animowaną.	K6_K15	P6S_KO P6S_KR
Umie włączyć się twórczo w realizację zadań instytucji kultury w zakresie sztuk projektowych	K6_K16	P6S_KO P6S_KR
Uznaje znaczenie wiedzy i doświadczenia w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych oraz korzysta z pomocy ekspertów z danej dziedziny kiedy ma trudności w samodzielnym rozpracowaniu problemu projektowego	K6_K17	P6S_KK

D1. Treści programowe					
wykład			ćwiczenia		
semestr 3					
typ	temat	liczbagodz	typ	temat	Liczba godz
Wk	1. FORMY PRZESTRZENNE. Wykład dotyczący przestrzennych form bazujący na przykładach wybranych realizacji.	1	Ćws	1. PROJEKT GRAFIKI PRZESTRZENNEJ Cel: Stworzenie grafiki przestrzennej dotyczącej wybranego zagadnienia, miejsca bądź aktywności. Przetworzenie charakterystycznych elementów we współczesną i przestrzenną formę. Proces: Tworzenie wizualnego przedstawienia koncepcji projektowej/ moodboardu pozwalającego szerzej zrozumieć koncepcję. Badania pod kątem wyboru rozwiązania potrzebnego do realizacji. Stworzone dwuwymiarowe grafiki są przekształcane w przestrzenne obiekty. Realizację stanowi trówymiarowa forma wykonana z wytypowanych materiałów albo stworzona w wybranych programach, wynikających z założeń ustalonych z prowadzącym.	57
Wk	2. PERSPEKTYWA IZOMETRYCZNA W GRAFICE I ANIMACJI. Zastosowanie perspektywy izometrycznej w grafice projektowej i animowanej na wybranych przykładach.	1			
Wkk	3. PLAKAT ANIMOWANY. Wykład dotyczący animowanych plakatów, bazujący na przykładach wybranych realizacji.	1			
				2. PROJEKT ANIMACJI Z ZASTOSOWANIEM RZUTU IZOMETRYCZNEGO Cel: Stworzenie grafiki animowanej dotyczącej wybranego zagadnienia, miejsca, wydarzenia bądź aktywności. Animacja może być całkowicie pozbawiona typografii. Przetworzenie charakterystycznych elementów w krótkometrażową animację opartą na rzucie izometrycznym. Proces: Stworzenie wizualnego przedstawienia koncepcji projektowej / moodboardu pozwalającego szerzej zrozumieć koncepcję oraz podstawowego scenopisu/schematu blokowego dotyczącego akcji. Tworzenie animacji w programach z pakietu Adobe albo innym. Badania pod kątem wyboru dźwięku potrzebnego do realizacji. Realizację stanowi animacja izometryczna zapisana w formacie MPG-4 (.mp4) Full HD. Lub Ćws 2. PROJEKT PLAKATU ANIMOWANEGO	

				<p>Cel: Stworzenie plakatu animowanego dotyczącego wybranego zagadnienia, miejsca, wydarzenia bądź aktywności. Plakat może być całkowicie pozbawiony typografii. Przetworzenie charakterystycznych elementów w krótkometrażową (wertykalną) animację. Proces: Stworzenie wizualnego przedstawienia koncepcji projektowej / moodboardu pozwalającego szerzej zrozumieć koncepcję. Tworzenie animacji w programie z pakietu Adobe albo innym. Badania pod kątem wyboru dźwięku potrzebnego do realizacji. Realizację stanowi wertykalna animacja zapisana w formacie MPG-4 (.mp4) Full HD oraz wydrukowany projekt plakatu w formacie B1.</p> <p>Możliwość pracy w większych grupach nad dodatkowymi poniższymi propozycjami realizacjami.</p> <p>Dodatkowo, dla chętnych: udział w konkursie, współudział w tworzeniu wystawy pracowni lub realizacja związana ze współpracą z podmiotem</p>	
--	--	--	--	---	--

semestr 4

typ	temat	liczbagodz	typ	temat	Liczba godz
Wk	1. Storyboard 1. Wprowadzenie do rysowania storyboardów.	1	Ćws	1. PROJEKT GRAFIKI PRZESTRZENNEJ Cel: Stworzenie grafiki przestrzennej dotyczącej wybranego zagadnienia, miejsca bądź aktywności. Przetworzenie charakterystycznych elementów we współczesną i przestrzenną formę. Możliwość zastosowania typografii, znaków, ilustracji. Proces: Tworzenie wizualnego przedstawienia koncepcji projektowej / moodboardu pozwalającego szerzej zrozumieć koncepcję, wybór typografii, barw, grafik. Badania pod kątem wyboru rozwiązania potrzebnego do realizacji. Stworzone dwuwymiarowe grafiki są przekształcane w przestrzenne obiekty. Realizację stanowi trówymiarowa forma wykonana z wytypowanych materiałów albo stworzona w wybranych programach, wynikających z założeń ustalonych z prowadzącym.	57
Wk	2. Storyboard 2. Wprowadzenie do rysowania i metod kreowania storyboardów i historii graficznych.	1			
Wk	3. Historia graficzna. Wykład dotyczący przeglądu różnego rodzaju powieści graficznych. Dyskusja.	1			

			<p>2. PROJEKT ANIMACJI Z ZASTOSOWANIEM RZUTU IZOMETRYCZNEGO Cel: Stworzenie grafiki animowanej dotyczącej wybranego zagadnienia, miejsca, wydarzenia bądź aktywności. Przetworzenie charakterystycznych elementów w krótkometrażową animację opartą na rzucie izometrycznym. Proces: Stworzenie koncepcji projektowej /moodboardu pozwalającej szerzej zrozumieć koncepcję, wybór zastosowanej typografii oraz storyboardu dotyczącego narracji. Tworzenie animacji w programie z pakietu Adobe albo innym. Badania pod kątem wyboru dźwięku potrzebnego do realizacji. Realizację stanowi animacja izometryczna zapisana w formacie MPG-4 (.mp4) Full HD.</p> <p>Lub Ćws 2. PROJEKT PLAKATU ANIMOWANEGO Cel: Stworzenie plakatu animowanego dotyczącego wybranego zagadnienia, miejsca, wydarzenia bądź aktywności. Plakat musi zawierać typografię. Przetworzenie charakterystycznych elementów w krótkometrażową (wertikalną) animację. Proces: Stworzenie wizualnego przedstawienia koncepcji projektowej / moodboardu pozwalającego szerzej zrozumieć koncepcję i wybór zastosowanej typografii. Tworzenie animacji w programie z pakietu Adobe albo innym. Badania pod kątem wyboru dźwięku potrzebnego do realizacji. Realizację stanowi animacja zapisana w formacie MPG-4 (.mp4) Full HD oraz wydrukowany projekt plakatu w formacie B1.</p> <p>Lub Ćws 2. PROJEKT HISTORII GRAFICZNEJ Cel: Stworzenie historii obrazkowej (od 1 do 8 plansz). Zaproponowana historia obrazkowa może być pozbawiona tekstu. Proces: Stworzenie wizualnego przedstawienia koncepcji projektowej / moodboardu pozwalającego szerzej zrozumieć koncepcję i wybór zastosowanej techniki graficznej. Tworzenie storyboardu. Tworzenie projektu w programie z pakietu Adobe</p>	
--	--	--	--	--

				<p>albo innym.</p> <p>Realizację stanowi plansza zapisana w formacie pdf i tiff i wydrukowana w pionowym formacie A3 (297 x 420 mm) lub A4 (210 x 297 mm) na arkuszu papieru.</p> <p>Lub Ćws</p> <p>2. ANIMOWANA ZAPOWIEDŹ LUB ANIMACJA AUTORSKA</p> <p>Cel: Stworzenie grafiki animowanej lub animacji dotyczącej zapowiedzi wybranego miejsca, wydarzenia, aktywności, filmu.</p> <p>Proces: Stworzenie wizualnego przedstawienia koncepcji projektowej / moodboardu pozwalającego szerzej zrozumieć koncepcję, na przykład wybór zastosowanej typografii.</p> <p>Opracowanie storyboardu dotyczącego akcji. Tworzenie animacji w programach z pakietu Adobe lub innych.</p> <p>Badania pod kątem wyboru dźwięku potrzebnego do realizacji.</p> <p>Realizację stanowi grafika animowana zapisana w formacie MPG-4 (.mp4) Full HD.</p> <p>Jest też możliwość pracy w większych grupach nad dodatkowymi poniższymi propozycjami realizacjami.</p> <p>Dodatkowo, dla chętnych: udział w konkursie, współudział w tworzeniu wystawy pracowni lub realizacja związana ze współpracą z podmiotem zewnętrznym.</p>	
semestr 5					
typ	temat	liczbagodz	typ	temat	Liczba godz
Wk	1.Przegląd wybranych działań z zakresu grafiki przestrzennej. Zastosowanie nowych technologii w tworzeniu projektów przestrzennych. Dyskusja.		Ćws	1. PROJEKT SYSTEMU GRAFIK PRZESTRZENNYCH	53
Wk	2. Scenariusz. Podstawowe elementy potrzebne do zbudowania historii.			Cel: Stworzenie zestawu grafik przestrzennych dotyczących wybranego zagadnienia, miejsca bądź aktywności. Przetworzenie charakterystycznych elementów we współczesną i przestrzenną formę. Możliwość zastosowania typografii, znaków, ilustracji, nowych technologii.	
Wk	3. Scenariusz. Metody komponowania narracji. Wizualne metody budowania narracji.			Proces: Tworzenie wizualnego przedstawienia koncepcji projektowej / moodboardu pozwalającego szerzej zrozumieć koncepcję, wybór typografii, barw, grafik, zastosowania nowych technologii.	
Wk					

<p>Wa</p>	<p>4.Przegląd wybranych działań z zakresu grafiki animowanej. Dyskusja.</p> <p>1.Warsztaty rysunku przestrzennego realizujące autorski program, mobilizujący studenta do konwersji klasycznego projektowania graficznego w przestrzenne formy, aby osiągnąć nieoczekiwane rezultaty i poczuć swobodę w łączeniu różnych materiałów, obiektów czy typografii. Jednocześnie skupienie się na procesie tworzenia i sposobach jego zapisu przy użyciu dostępnych mediów. Warsztaty z użyciem narzędzia przestrzennie rysującego.</p>		<p>Badania pod kątem wyboru rozwiązania potrzebnego do realizacji. Stworzone dwuwymiarowe grafiki są przekształcane w przestrzenne obiekty. Realizację stanowi trówymiarowa forma wykonana z wytypowanych materiałów albo stworzona w wybranych programach, wynikających z założeń ustalonych z prowadzącym. Realizacja obejmuje zestaw obiektów przestrzennych oraz dokumentację procesu.</p> <p>Lub Ćws 1.PROJEKT GRAFIKI ANIMOWANEJ Z ZASTOSOWANIEM PERSPEKTYWY IZOMETRYCZNEJ Cel: Grafika animowana z zastosowaniem rzutu izometrycznego (około 1 min). Stworzenie autorskiej grafiki animowanej dotyczącej wybranego zagadnienia, miejsca, wydarzenia bądź aktywności. Przetworzenie charakterystycznych elementów w krótkometrażową animację opartą na rzucie izometrycznym. Proces: Stworzenie wizualnego przedstawienia koncepcji projektowej / moodboardu pozwalającego szerzej zrozumieć koncepcję, wybór zastosowanej typografii oraz storyboardu dotyczącego narracji. Tworzenie animacji w programie z pakietu Adobe albo innym. Badania pod kątem wyboru dźwięku potrzebnego do realizacji. Realizację stanowi animacja izometryczna zapisana w formacie MPG-4 (.mp4) Full HD.</p> <p>Lub Ćws 1. PLAKATY ANIMOWANE Cel: Stworzenie serii plakatów animowanych (minimum trzech plakatów)dotyczącej wybranego miejsca, wydarzenia bądź aktywności. Plakaty mogą zawierać typografię. Przetworzenie charakterystycznych elementów w krótkometrażową (wertikalną) animację. Proces: Stworzenie wizualnego przedstawienia koncepcji projektowej / moodboardu pozwalającego szerzej zrozumieć koncepcję i wybór zastosowanej typografii. Tworzenie animacji w programie z pakietu Adobe albo innym. Badania pod kątem wyboru dźwięku potrzebnego do realizacji.</p>
-----------	--	--	--

			<p>Realizację stanowią animacje zapisane w formacie MPG-4 (.mp4) Full HD oraz wydrukowane projekty plakatów w formatach B1.</p> <p>Lub Ćws</p> <p>I. PROJEKT HISTORII GRAFICZNEJ Cel: Stworzenie autorskiej historii obrazkowej (minimum 8 plansz). Zaproponowana forma może być pozbawiona tekstu. Proces: Stworzenie wizualnego przedstawienia koncepcji projektowej / moodboardu pozwalającego szerzej zrozumieć koncepcję i wybór zastosowanej techniki graficznej. Tworzenie storyboardu. Tworzenie projektu w programie z pakietu Adobe. Realizację stanowią plansze zapisane w formacie pdf i tiff i wydrukowane w pionowym formacie A3 (297 x 420 mm) lub A4 (210 x 297 mm) na arkuszu papieru.</p> <p>Lub Ćws</p> <p>2. ANIMOWANA ZAPOWIEDŹ (LUB ANIMACJA AUTORSKA dla studentów o wybitnych uzdolnieniach w obszarze grafiki animowanej). Cel: Stworzenie grafiki animowanej (około 1 min) lub animowanej zapowiedzi wybranego wydarzenia, aktywności, filmu. Proces: Stworzenie wizualnego przedstawienia koncepcji projektowej / moodboardu pozwalającego szerzej zrozumieć koncepcję, na przykład wybór zastosowanej typografii oraz storyboardu dotyczącego akcji. Tworzenie animacji w programie z pakietu Adobe lub innym. Badania pod kątem wyboru dźwięku potrzebnego do realizacji. Realizację stanowi grafika animowana zapisana w formacie MPG-4 (.mp4) Full HD. Powyższe ćwiczenia szczególnie rozbudowane mogą być wykonane przez dwie osoby zapisane do Pracowni. Jest też możliwość pracy w większych grupach nad dodatkowymi poniższymi propozycjami realizacjami. Dodatkowo, dla chętnych: udział w konkursie, współudział w tworzeniu wystawy pracowni lub realizacja związana ze współpracą z podmiotem zewnętrznym.</p>	
--	--	--	---	--

D2. Powiązanie z badaniami naukowymi/artystycznymi
Temat zadania badawczego/nazwa projektu: Projekt badawczy: MIKRO KONTRA GRAFIKA. WYSTAWA GRAFICZNO – INTERAKTYWNA.
Sposób zapewnienia udziału studentów w prowadzonych badaniach: Studenci biorą udział w procesie tworzenia wystawy MIKRO KONTRA GRAFIKA. WYSTAWA GRAFICZNO – INTERAKTYWNA.

E1. Literatura obowiązkowa
1. "Cut and Fold Techniques for Pop-Up Designs" Jackson Paul 2. "FOLDING TECHNIQUES FOR DESIGNERS: FROM SHEET TO FORM" Jackson Paul 4. „Myśleć animacją. Podręcznik dla filmowców” Wellins Mike 5. „Opowiadanie obrazem tworzenie struktury wizualnej w filmie, TV i mediach cyfrowych” Bruce Block 6. "Framed Drawing Techniques" Marcos Mateu-Mestre 7. „Framed-Ink” Marcos Mateu-Mestre
E2. Literatura uzupełniająca
8. „Sztuka animacji; od ołówka do piksela: Historia filmu animowanego” Wydanie zbiorowe. 83-213-4433-X, Tłumacz: Ewa Romkowska, Andrzej Kołodyński 9. „Understanding Comics” Scott McCloud 10. „Animacja” Paul Wells 11. „Sztuka i percepcja wzrokowa. Psychologia twórczego oka” Rudolf Arnheim 12. „Polska animacja w XXI wieku” Aleksandra Chrapowicka, Piotr Furmankiewicz i inni

F. Forma i warunki zaliczenia przedmiotu						
Warunki zaliczenia				Warunki egzaminu		
Wykonanie projektów semestralnych, aktywność w dyskusji, postęp/udział w dodatkowych projektach, systematyczna obecność na zajęciach/wykładach/korektach.				Warunkiem dopuszczenia do egzaminu jest zaliczenie projektu semestralnego oraz zgoda wykładowcy na jego realizację według ustalonych wcześniej założeń. Prezentacja gotowego projektu podczas egzaminu.		
Inne:						
ocena celująca wybitne bezbłędne projekty	ocena bardzo dobra wzorcowe projekty z drobnymi błędami	ocena dobra plus prawidłowe projekty z drobnymi błędami	cena dobra prawidłowe projekty z zauważalnymi błędami	ocena dostateczna plus projekty spełniające wymagania ale z bardzo widocznymi błędami	ocena dostateczna praca spełnia minimalne wymagania	ocena niedostateczna projekty nie spełniają wymagań student musi powtórzyć całość materiału

G. Nakład pracy studenta	
Forma aktywności	średnia liczba godzin
godziny kontaktowe z nauczycielem	60 + 60 + 60
przygotowanie do zajęć	55 + 55 + 115
opracowanie materiału po zajęciach	55 + 55 + 120
konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/przesłuchanie	5 + 5 + 2
przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania	5 + 5 + 3
suma godzin	180 + 180 + 300

liczba punktów ECTS	6 + 6 + 10
---------------------	------------

Agnieszka Dziżale

Agnieszka Dziżale

.....

Podpis Autora treści sylabusa

.....
Podpis Osób odpowiedzialnych dydaktycznie

27.09.2020

.....
Podpis Przewodniczącego Rady Programowej

.....
Data sporządzenia sylabusa