

D2. Powiązanie z badaniami naukowymi/artystycznymi

Temat zadania badawczego/nazwa projektu:

Sposób zapewnienia udziału studentów w prowadzonych badaniach:

E1. Literatura obowiązkowa

Lev Manovich "Język Nowych Mediów"

E2. Literatura uzupełniająca

Daniel Shiffman, Learning Processing: A Beginner's Guide to Programming Images, Animation, and Interaction

Casey Reas, Processing: A Programming Handbook for Visual Designers

Casey Reas, Chandler McWilliams, Form+Code in Design, Art, and Architecture (Design Briefs)

Vic Costello, Multimedia Foundations : Core Concepts for Digital Design

F. Forma i warunki zaliczenia przedmiotu

Warunki zaliczenia				Warunki egzaminu		
<ul style="list-style-type: none">• terminowe oddanie projektów 50%• uczestnictwo w częściowych korektach 15%• aktywność w semestrze 10%• jakość zrealizowanych projektów 25%						
Inne:						
ocena celująca	ocena bardzo dobra	ocena dobra plus	ocena dobra	ocena dostateczna plus	ocena dostateczna	ocena niedostateczna

G. Nakład pracy studenta

Forma aktywności	średnia liczba godzin
godziny kontaktowe z nauczycielem	60+60
przygotowanie do zajęć	10+10
opracowanie materiału po zajęciach	10+10
konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/przesłuchanie	6+6
przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania	4+4
suma godzin	90+90
liczba punktów ECTS	3+3

Podpis Autora treści sylabusu
dydaktycznie

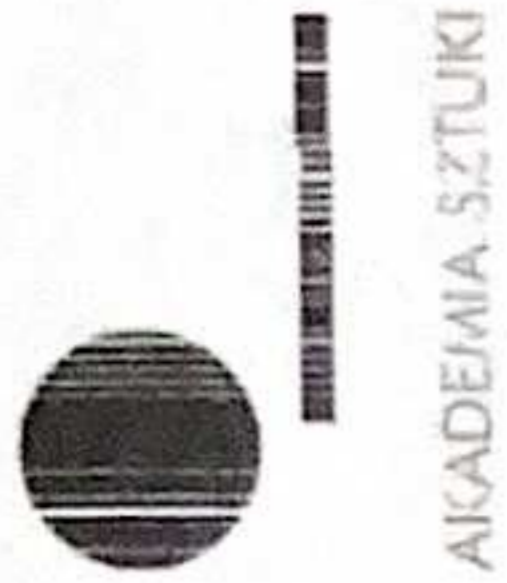
Podpis Przewodniczącego Rady Programowej

Podpis Osób odpowiedzialnych

Data sporządzenia sylabusu

		Rozporządzenia MNiSW
WIEDZA: absolwent zna i rozumie		
Posiada wiedzę, dotyczącą swobodnego korzystania z różnorodnych mediów oraz umiejętność samodzielnego poszerzania i rozwijania wiedzy, dotyczącej wybranej specjalności	K7_WO3	P7S_WG
Dysponuje wiedzą potrzebną do tworzenia i realizowania własnych, oryginalnych koncepcji artystycznych	K7_WO4	P7S_WG
Dysponuje poszerzoną wiedzą z zakresu dyscyplin pokrewnych, pozwalającą na realizację zadań zespołowych (także o charakterze interdyscyplinarnym)	K7_W08	P7S_WG
UMIEJĘTNOŚCI: absolwent potrafi		
Dysponuje zaawansowanymi umiejętnościami w posługiwaniu się właściwą techniką i technologią w trakcie realizacji prac artystycznych i projektowych w zakresie wybranej specjalności	K7_U02	P7S_UW
Posiada świadomość niezbędną do uzasadnienia własnych twórczych motywacji, otwartą na odmienne widzenie świata i subiektywne obrazowanie	K7_U08	P7S_UW P7S_UU
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: absolwent jest gotów do		
W warunkach ograniczonego dostępu do potrzebnych informacji, w ramach zdobytej wiedzy, wykazuje się kreatywnością i samodzielnością w działaniach na polu twórczym i zawodowym	K7_K03	P7S_KR
Inicjuje działania artystyczne w zakresie szeroko pojętej kultury (podejmowanie projektów o charakterze interdyscyplinarnym lub też wymagającym współpracy z przedstawicielami innych dziedzin	K7_K07	P7S_KO P7S_KR

D1. Treści programowe					
wykład			ćwiczenia		
semestr I					
typ	temat	liczba godz	typ	temat	Liczb a godz
Wk		0	Ćws	Prezentacja założeń do projektu. Omówienie dostępnych technologii i ich zastosowań. Prezentacja przykładowych dzieł jako inspiracji. Cotygodniowe konsultacje, korekty i weryfikacja postępów pracy.	60
semestr II					
typ	temat	liczba godz	typ	temat	Liczb a godz
Wk		0	Ćws	Prezentacja założeń do projektu. Omówienie dostępnych technologii i ich zastosowań. Prezentacja przykładowych dzieł jako inspiracji. Cotygodniowe konsultacje, korekty i weryfikacja postępów pracy.	60

	Akademia Sztuki w Szczecinie	
	Wydział	Grafika
	kierunek	Grafika
	specjalność	Grafika Projektowa
	poziom	studia II stopnia
	forma	stacjonarne
	profil	praktyczny

SYLABUS

A. informacje ogólne						
nazwa przedmiotu		Pracownia Gościnna	kod przedmiotu (z planu studiów)	GP.II.A7	przynależność do bloku	Blok podstawowy
prowadzący		mgr inż. Michał Urbański mgr Kacper Mutke			e-mail	michal.urbanski@akademiasztuki.eu kacper.mutke@akademiasztuki.eu
rok	I	semestr	1, 2		punkty ECTS	3+3
typ przedmiotu		obowiązkowy			język wykładowy	polski
liczba godzin		wykłady	0		suma	120
		ćwiczenia	60+60			
		warsztaty	0			
		E-learning	0			

B. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji

Student posiada wiedzę z zakresu obsługi komputera. Sprawnie operuje technikami wytwarzania obrazu cyfrowego (grafiki, animacje, video). Zna język angielski na poziomie umożliwiającym rozumienie dokumentacji i instrukcji do używanych programów.

C. Informacje dotyczące celów przedmiotu

- C1- Znajomość technologii umożliwiających tworzenie interaktywnych instalacji multimedialnych.
- C2- Zapoznanie z realiami towarzyszącymi ekspozycji instalacji multimedialnych.
- C3- Umiejętność łączenia wiedzy projektowej i technicznej.
- C4 - Umiejętność doboru formy interakcji do realizowanego tematu

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.