



AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH
IM. EUGENIUSZA GEPPERTA
WE WROCŁAWIU

Nazwa przedmiotu		Grafika intermedialna	
Jednostka prowadząca	Wydział Grafiki i Sztuki Mediów		
Profil studiów	ogólnoakademicki		
Kierunek	Grafika		
Poziom kwalifikacji	Poziom 6		
Forma studiów	niestacjonarne		
Rok studiów / semestr	lic. 3 rok, 5 sem		
wymiar zajęć (liczba godzin kontaktowych) semestr	45		
wymiar zajęć (liczba godzin kontaktowych) tydzień	3		
liczba godzin samodzielnej pracy studenta	135		
Liczba punktów ECTS	6		
Rodzaj zajęć	Ćwiczenia warsztatowe, prezentacje, konsultacje indywidualne, „mistrz-uczeń”		
Prowadzący	dr hab. Maja Wolińska, mgr Aleksandra Trojanowska		
Cel zajęć	Pogłębienie wiedzy i umiejętności świadomego kształtowania przekazu i komunikatu wizualnego o charakterze projektowym w technikach ekranowych. Kształtowanie indywidualnej postawy i świadomości twórczej oraz projektowej.		
Wymagania wstępne	Umiejętność pozyskiwania, montażu i przetwarzania obrazu wideo. Średnio zaawansowane umiejętności w zakresie animacji klasycznej i wektorowej. Podstawowe umiejętności w zakresie interakcji.		
Efekty uczenia się:		Kod efektów modułowych	Odniesienie do efektów kształcenia na kierunku
- <i>wiedza</i>	Student uzyskuje zaawansowaną wiedzę z obszaru grafiki intermedialnej w zakresie: działań intermedialnych, integrowania różnych obszarów percepcji i kreacji medialnej, interpretacji pojęcia intermedialności w sztuce oraz ich konotacji we współczesnej kulturze.	W_16	K_W14, K_W16
- <i>umiejętności</i>	Student posiada umiejętności z obszaru grafiki intermedialnej w zakresie analogowych i cyfrowych technik rejestracji, edycji i emisji obrazu i dźwięku, kreowania własnej oryginalnej wypowiedzi artystycznej oraz świadomego przekazu medialnego.	U_17	K_U16, K_U17

- <i>kompetencje społeczne</i>	Student uzyskuje kompetencje w obszarze grafiki intermedialnej w zakresie szerokiego rozumienia specyfiki działań intermedialnych oraz integrowania fenomenów kultury.	K_03	K_K01
Treść zajęć	Studenci rozwijają, poprzez realizację przekazanych zadań, umiejętności z zakresu animacji cyfrowej, projektowania aplikacji mobilnych, projektowania dla internetu oraz montażu i compositingu wideo.		
Metody i kryteria oceny	50% wykonanie zadań / aktywność na zajęciach / realizacja projektów 50% otwarty przegląd prac / oryginalność formułowanego przekazu, stopień zaawansowania technologicznego		
Sposób zaliczenia	ZS		
Literatura	Znajomość i orientacja w literaturze opisowej z zakresu technik i technologii graficznych aplikacji komputerowych. J. Beck (red.) – Sztuka animacji, Arkady 2006 M. McLuhan – Zrozumieć media, WNT 2004 R. Kluszczyński – Film – video – multimedia, Universitas 2001 P. Wallace – Psychologia internetu, Rebis 2001 Lev Manovich – Język nowych mediów, Warszawa 2006		
Język wykładowy	polski i angielski		