



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 7		
Forma studiów	niestacjonarne		
Rok studiów / semestr	mgr 1 rok, 1 sem		
wymiar zajęć (liczba godzin kontaktowych) semestr	45		
wymiar zajęć (liczba godzin kontaktowych) tydzień	3		
liczba godzin samodzielnej pracy studenta	105		
Liczba punktów ECTS	5		
Rodzaj zajęć	Indywidualne korekty, konsultacje, pokazy i prezentacje, ćwiczenia warsztatowe, realizacje projektów zespołowych.		
Prowadzący	as. Agnieszka Talik		
Cel zajęć	Umiejętność posługiwania się w stopniu zaawansowanym, analogowym i cyfrowym warsztatem edycji i emisji obrazu i dźwięku. Rozpoznanie reguł obrazowania ekranowego. Rozumienie specyfiki działań intermedialnych, oraz umiejętności kreowania w obszarze sztuki mediów.		
Wymagania wstępne	Ukończenie studiów pierwszego stopnia gwarantujących wiedzę i umiejętności z zakresu wykształcenia ogólnoplastycznego i sztuki mediów. Posługiwanie się w stopniu średniozaawansowanym, analogowym i cyfrowym warsztatem edycji i emisji obrazu i dźwięku. Rozumienie specyfiki działań intermedialnych		
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_09	K_W07, K_W16, K_W19
- <i>umiejętności</i>	Student posiada zaawansowane umiejętności z obszaru grafiki intermedialnej w zakresie analogowych i cyfrowych technik	U_07	K_U21, K_U22,

	rejestracji, edycji i emisji obrazu i dźwięku, kreowania własnej oryginalnej wypowiedzi artystycznej oraz świadomego przekazu medialnego.		K_U23
- kompetencje społeczne	Student uzyskuje kompetencje w obszarze grafiki intermedialnej w zakresie szerokiego rozumienia specyfiki działań intermedialnych oraz integrowania fenomenów kultury; potrafi krytycznie interpretować dzieła i zjawiska artystyczne	K_06	K_K02, K_K04
Treść zajęć	<p>Tworzenie autorskich realizacji multimedialnych wykorzystujących różnorodne możliwości związane z warsztatem cyfrowym:</p> <ul style="list-style-type: none"> - łączenie odmiennych technik realizacyjnych (np. analogowych i cyfrowych) - tworzenie animacji multimedialnych - nauka narracji multimedialnej oraz obsługi narzędzi do pracy cyfrowej - tworzenie krótkich form filmowych na potrzeby mediów (związanych z imprezami teatralnymi, muzycznymi i wystawienniczymi, filmem, reklamą, promocją). 		
Metody i kryteria oceny	Ocena uwzględnia poziom wykonanych prac, zaangażowanie.		
Sposób zaliczenia	ZS		
Literatura	<p>Manovich Lev., Język nowych mediów, Warszawa 2006. C h y ł a W., Szkice o kulturze audiowizualnej. (W stulecie ekranu w kulturze), Poznań 1998. E c o U., Nieobecna struktura, przeł. A. Weinsberg, P. Bravo, Warszawa 1996. G w ó ź d ź A., Obrazy i rzeczy. Film między mediami, Kraków 2003. H i g g i n s D., Nowoczesność od czasu postmodernizmu oraz inne eseje, przekł. Zbiorowy, Gdańsk 2000. M c. Luchan M., Zrozumieć media. Przedłużenia człowieka, Warszawa 2004.</p>		
Język wykładowy	polski		