



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	stacjonarne		
Rok studiów / semestr	jednolite mgr 2 rok, 3 sem		
wymiar zajęć (liczba godzin kontaktowych) semestr	60		
wymiar zajęć (liczba godzin kontaktowych) tydzień	4		
liczba godzin samodzielnej pracy studenta	60		
Liczba punktów ECTS	4		
Rodzaj zajęć	Indywidualne korekty, konsultacje, pokazy i prezentacje, ćwiczenia warsztatowe, realizacje projektów zespołowych		
Prowadzący	dr hab. Marek Grzyb, dr hab.. Stanisław Sasak, dr Agnieszka Jarząb, dr hab. Maja Wolińska, dr Robert Sochacki		
Cel zajęć	Celem przedmiotu jest analiza języka i zjawisk medialnych oraz kształcenie umiejętności posługiwania się w stopniu podstawowym, analogowym i cyfrowym warszatem edycji i emisji obrazu i dźwięku. Rozpoznanie reguł obrazowania ekranowego. Rozumienie specyfiki działań intermedialnych oraz umiejętność kreowania w obszarze sztuki mediów.		
Wymagania wstępne	Podstawowa wiedza w zakresie zjawisk medialnych.		
Efekty uczenia się:		Kod efektów modułowych	Odniesienie do efektów kształcenia na kierunku
- <i>wiedza</i>	Student uzyskuje podstawową 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_61	K_W19, K_W07
- <i>umiejętności</i>	Student uzyskuje podstawowe umiejętności z obszaru grafiki intermedialnej w zakresie: analogowych i cyfrowych technik rejestracji, edycji i emisji obrazu i dźwięku, łączenie odmiennych	U_44	K_U22, K_U23

	środków realizacyjnych. Tworzenie indywidualnego języka wypowiedzi artystycznej.		
- kompetencje społeczne	Student uzyskuje kompetencje w obszarze grafiki intermedialnej w zakresie poszerzonego rozumienia specyfiki działań intermedialnych oraz integrowania fenomenów kultury.	K_28	K_K04, K_K06
Treść zajęć	<p>1. Wprowadzenie w obszar grafiki działań intermedialnych.</p> <p>2. Opracowanie tematów realizacyjnych.</p> <p>3. Formy scenariuszowe - struktura, warianty, motywy, idee.</p> <p>4. Prezentacje, analizy, konstrukcje zagadnień pokrewnych, analiza faktów kulturowych.</p> <p>5. Rozpoznawanie oraz doświadczanie porządków postrzegania, transmisji i notacji intermedialnych.</p> <p>6. Realizacje, oceny, omówienie poszczególnych etapów realizacji projektu, konsultacje.</p> <p>7. Analiza swobodnej kreacji artystycznej</p> <p>8. 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) -łączenie przestrzeni z dźwiękiem -wykorzystywanie interaktywności -tworzenie obiektów, instalacji i akcji multimedialnych 		
Metody i kryteria oceny	<p>Procentowy udział w ocenie końcowej</p> <p>40%, aktywność na zajęciach, realizacja projektu, przeglądy robocze</p> <p>60% otwarty przegląd prac</p>		
Sposób zaliczenia	ZS		
Literatura	<p>Manovich Lev., Język nowych mediów, Warszawa 2006. C h y ł a W., Szkice o kulturze audiowizualnej.</p> <p>(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. Mc. Luchan M., Zrozumieć media. Przedłużenia człowieka, Warszawa 2004.</p>		
Język wykładowy	polski		