

KARTA PRZEDMIOTU

Stopień studiów: I

Kierunek studiów:
Psychologia w biznesie
letni nabór

Semestr: V

Status przedmiotu: Obligatoryjny

Forma studiów: -

Język wykładowy: polski

Kod przedmiotu: PSB1_SO_IWT

Profil: praktyczny

Nazwa przedmiotu:
Intermedialny warsztat
twórczy

Forma zajęć/ liczba
godzin zajęć

Forma zaliczenia

Punkty ECTS

Stac.

Niestac.

Stacjonarne:
Ćwiczenia: 36h
Zajęcia Projektowe: 20h

Niestacjonarne:
Ćwiczenia: 18h
Zajęcia Projektowe: 10h

Zaliczenie z oceną

Ogółem dla przedmiotu

2.0

2.0

Zajęcia
wymagające
bezpośredniego
udziału
prowadzącego

Punkty za
wykład

Punkty za
ćwiczenia/
lektoraty/
laboratoria/
seminarium

1.4

0.7

Ćwiczenia terenowe

Projekt

0.8

0.4

E-learning

Praca własna studenta

0.8

Koordynator przedmiotu: dr Jakub Elwertowski

Prowadzący: dr Jakub Elwertowski

1. Wymagania wstępne

1. Podstawowa wiedza zakresu historii sztuki i kultury, estetyki i struktur wizualnych, projektowania wizerunku organizacji i jednostki oraz zagadnienia związane z możliwością wykorzystania nowoczesnych i nowatorskich technologii do działań wizualnych marketingowych. Wiedza, umiejętności i kompetencje społeczne zdobyte w ramach przedmiotów związanych z zagadnieniami poruszonymi na psychologii komunikacji rynkowej oraz psychologii w marketingu.
2. Osiągnięcie efektów wynikających z realizacji kursów:

-

2. Założenia i cele kształcenia

Celem kształcenia z zakresu przedmiotu Intermedialny warsztat twórczy jest przekazanie studentom praktycznej wiedzy z zakresu technologii i sposobów realizacji prac na płaszczyźnie (malarstwo, rysunek, collage etc) i realizacji przestrzennych (obiekt, instalacja, rzeźba, działanie) oraz działań multimedialnych (video, animacja, grafika komputerowa). Zakłada się, że w ramach przedmiotu student zaznajomi się z podstawowymi technikami pracy twórczej w obrębie płaszczyzny, realizacji przestrzennych oraz działań multimedialnych. W trakcie zajęć student powinien zdobyć praktyczne umiejętności w zakresie posługiwania się formą płaską, przestrzenną oraz zdobyć umiejętność wykorzystania różnorodnych technik multimedialnych w procesie kreowania zachowań konsumenckich.

3. Szczegółowe efekty uczenia się:

WIEDZA

Przedmiotowy kod efektu uczenia się	Nazwa efektu uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
PSB1_SO_IWT_W1	Student opisuje pojęcia z zakresu działań twórczych na płaszczyźnie, realizacji przestrzennych oraz działań multimedialnych	PSB_I_W20
PSB1_SO_IWT_W2	Student wymienia podstawowe środki wyrazu stosowane w działaniach twórczych na płaszczyźnie, realizacjach przestrzennych oraz działaniach multimedialnych.	PSB_I_W17, PSB_I_W20
PSB1_SO_IWT_W3	Student wskazuje i rozróżnia podstawowe techniki pracy w obrębie działań twórczych na płaszczyźnie przy realizacjach przestrzennych, oraz działaniach multimedialnych.	PSB_I_W04, PSB_I_W19

UMIEJĘTNOŚCI

Przedmiotowy kod efektu uczenia się	Nazwa efektu uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
PSB1_SO_IWT_U1	Student wybiera właściwą technikę do realizacji twórczej na płaszczyźnie i w przestrzeni oraz działań multimedialnych.	PSB_I_U05, PSB_I_U13
PSB1_SO_IWT_U2	Student posługuje się wybraną techniką na płaszczyźnie i projektuje a następnie konstruuje, wykonuje, realizacje przestrzenne i działania multimedialne.	PSB_I_U14
PSB1_SO_IWT_U3	Student angażuje się w zespołowe realizacje plenerowe	PSB_I_U16

KOMPETENCJE SPOŁECZNE

Przedmiotowy kod efektu uczenia się	Nazwa efektu uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
PSB1_SO_IWT_K1	Student wykazuje kreatywność w jest gotów do poszerzania wiedzy z zakresu realizacji na płaszczyźnie, w przestrzeni, oraz działań multimedialnych oraz bierze odpowiedzialność za powierzone mu zadania	PSB_I_K01, PSB_I_K05

4. Szczegółowy program zajęć

Nr	Treści programowe	Przedmiotowy kod efektu uczenia się
	ĆWICZENIA	
1.	Wprowadzenie do plenerowych działań na płaszczyźnie z omówieniem podstawowych technik, terminów i środków wyrazu. Praca w plenerze: przygotowanie wstępnych projektów, konsultacje i rozpoczęcie realizacji wybranej pracy na płaszczyźnie, w określonej technice.	PSB1_SO_IWT_W1 , PSB1_SO_IWT_W2 , PSB1_SO_IWT_U1 , PSB1_SO_IWT_K1
2.	Praca w plenerze: dalsze etapy pracy na płaszczyźnie i konsultacje z prowadzącym	PSB1_SO_IWT_W1 , PSB1_SO_IWT_W2 , PSB1_SO_IWT_U1 , PSB1_SO_IWT_K1

3.	Wprowadzenie do plenerowej pracy przestrzennej lub multimedialnej z omówieniem podstawowych technik, terminów i środków wyrazu.	PSB1_SO_IWT_W1 , PSB1_SO_IWT_W2 , PSB1_SO_IWT_W3 , PSB1_SO_IWT_U1 , PSB1_SO_IWT_U2 , PSB1_SO_IWT_U3 , PSB1_SO_IWT_K1
4.	Finalizacja plenerowych prac na płaszczyźnie i realizacji przestrzennych lub multimedialnych oraz przygotowanie wystawy roboczej na której zaprezentowane zostaną wykonane realizacje.	PSB1_SO_IWT_U2 , PSB1_SO_IWT_U3 , PSB1_SO_IWT_K1
ZAJĘCIA PROJEKTOWE		
1.	Praca w plenerze: dalsze etapy grupowych pracy nad realizacją projektu i konsultacje z prowadzącym	PSB1_SO_IWT_W1 , PSB1_SO_IWT_W2 , PSB1_SO_IWT_W3 , PSB1_SO_IWT_U1 , PSB1_SO_IWT_U2 , PSB1_SO_IWT_K1
2.	Praca w plenerze: podział na grupy projektowe i przygotowanie wstępnej koncepcji realizacji, opracowanie projektu obiektu przestrzennego/działań multimedialnych w przestrzeni naturalnej, konsultacje i rozpoczęcie realizacji formy przestrzennej w grupach projektowych.	PSB1_SO_IWT_W1 , PSB1_SO_IWT_W2 , PSB1_SO_IWT_W3 , PSB1_SO_IWT_U1 , PSB1_SO_IWT_U2 , PSB1_SO_IWT_U3 , PSB1_SO_IWT_K1

5. Metody dydaktyczne

- Dyskusja dydaktyczna;
- Projekty;
- Prezentacje;
- Rozwiązywanie zadań;

6. Praca własna studenta

Projekt: samodzielna realizacja. Student wykonuje zadania graficzne i przestrzenne na wybrane hasło w ramach ćwiczeń – wizualizacje komputerowe poszczególnych zadań;
Student przygotowuje krótki storyboard animacji poklatkowej, tytuł: „Miłość”

7. Literatura obowiązkowa/podstawowa

- Berger J., Sposoby widzenia: na podstawie cyklu programów telewizyjnych BBC Johna Bergera. Warszawa: Fundacja Aletheia, 2008., , .
- Potocka M., A., Nowa estetyka. Warszawa: Wydawnictwo Aletheia, 2016, , .
- Ang T., Fotografia cyfrowa: podręcznik. Warszawa: Arkady, 2014., , .
- Tuma T., Kreatywna fotografia cyfrowa: montaż, retusz i techniki artystyczne. Warszawa: APN PROMISE Sp. z o.o., 2006., , .
- D. Arijon „Gramatyka Języka filmowego” , , .

M. Simon „Storyboard – ruch w sztuce filmowej” , , .

G. Cristiano „Kurs Tworzenia Storyboardów, , .

8. Literatura uzupełniająca

Anglani M., Sztuka współczesna. Warszawa: Wydawnictwo Arkady, 2012., , .

Cotton Ch., Fotografia jako sztuka współczesna. Kraków: Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych Universitas, 2010, , .

Hunter F., Biler S., Fuqua P., Światło w fotografii. Magia i nauka. Łódź: Galaktyka, cop. 2012., , .

Kelby S., Sekrety mistrza fotografii cyfrowej. W dążeniu do perfekcji. Gliwice: Wydawnictwo Helion, cop. 2014., , .

B. Block „Opowiadanie obrazem. Tworzenie wizualnej struktury w filmie, telewizji i mediach cyfrowych” Bruce Block, , .

9. Opis sposobu sprawdzenia osiągnięcia efektów uczenia się:

Przedmiot owy kod efektu uczenia się	Kolokwium	Projekt	Prezentacja	Aktywność na zajęciach
PSB1_SO_IWT_W1	+	+	+	+
PSB1_SO_IWT_W2	+	+	+	+
PSB1_SO_IWT_W3	+	+	+	+
PSB1_SO_IWT_U1	+	+	+	+
PSB1_SO_IWT_U2	+	+	+	+
PSB1_SO_IWT_U3		+	+	+
PSB1_SO_IWT_K1		+	+	+

10. Sposób zaliczenia

	Suma punktów: 0	
--	-----------------	--

ĆWICZENIA I POZOSTAŁE

Dyskusja	10 pkt	10%
Kolokwium	40 pkt	40%
Praca własna	10 pkt	10%
Projekt	40 pkt	40%
	Suma punktów: 100	

11. Skala oceniania

Bardzo dobry	91% - 100%
Dobry +	81% - 90%
Dobry	71% - 80%
Dostateczny +	61% - 70%
Dostateczny	51% - 60%
Niedostateczny	Poniżej 51%