

Zaliczenie odbywa się na podstawie przedłożenia wszystkich wymaganych w danym semestrze ćwiczeń praktycznych w zapisie cyfrowym.

Na kryterium oceny składają się: zgodność zakresu pracy z założonymi celami, logika projektu, zastosowanie trafnych środków wyrazu, oryginalność pracy, walory artystyczne oraz zakładane efekty uczenia się tj:

- Dostrzega i różnicuje umiejętności warsztatowe z pokrewnych dyscyplin artystycznych służących kreacji multimedialnej w stopniu podstawowym,
- Zna podstawowe publikacje przedstawiające rozwój dyscyplin artystycznych w kontekście sztuki multimedialnej,
- Zna, rozpoznaje i stosuje w stopniu podstawowym metody kreacji artystycznej w szeroko rozumianej sztuce nowych mediów cyfrowych i jest świadomy ich związku ze studiowanym kierunkiem studiów i specjalnością – projektowania graficznego
- Dostrzega w podstawowym zakresie złożoność twórczego procesu od koncepcji do realizacji dzieła multimedialnego oraz w zakresie filmu animowanego
- Umie projektować, tworzyć i realizować własne koncepcje artystyczne lub projektowe dysponując umiejętnościami potrzebnymi do ich wyrażania w stopniu podstawowym
- Umie świadomie w stopniu elementarnym posługiwać się narzędziami warsztatu technologii cyfrowej w obszarze działalności sztuki multimedialnej oraz medium filmowego
- Posiada podstawy i umiejętności kreatywnego poruszania się w środowisku cyfrowym
- W wystarczającym i podstawowym stopniu jest zdolny do kreatywnego wykorzystania wyobraźni oraz własnej emocjonalności w procesie twórczym w zakresie realizacji - szeroko pojętego - dzieła multimedialnego i filmowego

Forma zaliczenia: Ocena realizacji tematu pod względem jakości formalnych i ideowych.

Ocena niedostateczna:

- Prace nie zostały zrealizowane w wyznaczonych ilościach i czasie, nie spełniają kryteriów oraz zakładanych efektów uczenia się.

Ocena dostateczna:

- student spełnia niektóre kryteria oceny w stopniu podstawowym oraz przedmiotowe efekty kształcenia tj.:
- Zna, rozpoznaje i stosuje w stopniu podstawowym metody kreacji artystycznej w szeroko rozumianej sztuce nowych mediów cyfrowych i jest świadomy ich związku ze studiowanym kierunkiem studiów i specjalnością – projektowania graficznego,
- Dostrzega w podstawowym zakresie złożoność twórczego procesu od koncepcji do realizacji dzieła multimedialnego oraz w zakresie filmu animowanego

Ocena dostateczna plus:

- student spełnia kryteria na ocenę dostateczną oraz przejawia inicjatywę w poszukiwaniach,

Ocena dobra:

- student spełnia kryteria oceny w stopniu dobrym oraz większość zakładanych efektów uczenia się tj:
- Dostrzega i różnicuje umiejętności warsztatowe z pokrewnych dyscyplin artystycznych służących kreacji multimedialnej w stopniu podstawowym,
- Zna podstawowe publikacje przedstawiające rozwój dyscyplin artystycznych w kontekście sztuki multimedialnej,
- Zna, rozpoznaje i stosuje w stopniu podstawowym metody kreacji artystycznej w szeroko rozumianej sztuce nowych mediów cyfrowych i jest świadomy ich związku ze studiowanym kierunkiem studiów i specjalnością – projektowania graficznego
- Dostrzega w podstawowym zakresie złożoność twórczego procesu od koncepcji do realizacji dzieła multimedialnego oraz w zakresie filmu animowanego

- Umie projektować, tworzyć i realizować własne koncepcje artystyczne lub projektowe dysponując umiejętnościami niezbędnymi do ich wyrażania w stopniu podstawowym
- Posiada podstawy i umiejętności kreatywnego poruszania się w środowisku cyfrowym

Ocena dobra plus:

- student spełnia kryteria na ocenę dobrą i wykazuje dążenie do doskonalenia technik warsztatowych,

Ocena bardzo dobra:

- student spełnia wszystkie kryteria w stopniu bardzo dobrym oraz wszystkie zakładane efekty uczenia się tj:
- Dostrzega i różnicuje umiejętności warsztatowe z pokrewnych dyscyplin artystycznych służących kreacji multimedialnej w stopniu podstawowym,
- Zna podstawowe publikacje przedstawiające rozwój dyscyplin artystycznych w kontekście sztuki multimedialnej,
- Zna, rozpoznaje i stosuje w stopniu podstawowym metody kreacji artystycznej w szeroko rozumianej sztuce nowych mediów cyfrowych i jest świadomy ich związku ze studiowanym kierunkiem studiów i specjalnością – projektowania graficznego
- Dostrzega w podstawowym zakresie złożoność twórczego procesu od koncepcji do realizacji dzieła multimedialnego oraz w zakresie filmu animowanego
- Umie projektować, tworzyć i realizować własne koncepcje artystyczne lub projektowe dysponując umiejętnościami niezbędnymi do ich wyrażania w stopniu podstawowym
- Umie świadomie w stopniu elementarnym posługiwać się narzędziami warsztatu technologii cyfrowej w obszarze działalności sztuki multimedialnej oraz medium filmowego
- Posiada podstawy i umiejętności kreatywnego poruszania się w środowisku cyfrowym
- W wystarczającym i podstawowym stopniu jest zdolny do kreatywnego wykorzystania wyobraźni oraz własnej emocjonalności w procesie twórczym w zakresie realizacji - szeroko pojętego - dzieła multimedialnego i filmowego

Sposoby weryfikacji:

obecność na zajęciach i korekty, rozmowa z prowadzącym, przegląd prac wykonanych w ramach zajęć