

The basic knowledge of multimedia and picture processin techniques - course description

General information	
Course name	The basic knowledge of multimedia and picture processin techniques
Course ID	03.4-WA-EASPP-MTPO-S19
Faculty	Faculty of Arts
Field of study	Graphic Arts
Education profile	academic
Level of studies	First-cycle studies leading to Bachelor's degree
Beginning semester	winter term 2020/2021

Course information	
Semester	4
ECTS credits to win	3
Course type	obligatory
Teaching language	polish
Author of syllabus	dr Katarzyna Dziuba

Classes forms					
The class form	Hours per semester (full-time)	Hours per week (full-time)	Hours per semester (part-time)	Hours per week (part-time)	Form of assignment
Class	30	2	-	-	Credit with grade

Aim of the course

Tworzenie szeroko rozumianego cyfrowego obrazu graficznego w zakresie grafiki artystycznej - obrazu o różnym zastosowaniu, funkcji, formie oraz:

- rozwijanie umiejętności warsztatowych w zakresie grafiki cyfrowej,
- świadome zastosowanie specyficznych cech obrazu cyfrowego w graficznych realizacjach multimedialnych
- twórcze eksperymentowanie z obrazem i warsztatem cyfrowym,
- łączenie różnych typów obrazowania w obrębie konkretnej realizacji,
- umiejętność konstruowania idei artystycznych
- rozwinięcie i poszerzenie własnego języka wypowiedzi artystycznej,
- budowanie świadomości plastycznej i indywidualnej kreatywności,

Prerequisites

Zaliczenie poprzedniego semestru Podstaw multimediów i technik przetwarzania obrazu, zaawansowana znajomość programów graficznych graficznych do edycji i obróbki obrazu cyfrowego :programy rastrowe i wektorowe 2D (głównie Photoshop i/ub Illustrator)

Scope

Tematy ćwiczeń pozwalają na szeroką interpretację i poszukiwanie odpowiedzi zgodnej z potrzebami twórczymi autora pracy (2- 3 tematy zadane przez prowadzącego lub zaproponowane przez studenta po akceptacji wykładowcy).

Zakres tematyczny uwzględnia:

- warsztat cyfrowy jako inspiracja,
- skanowanie, fotografowanie, przygotowywanie autorskich matryc jako eksperymentalny proces kreacji artystycznej,
- łączenie mediów: fotografii, grafiki, rysunku itd. (cyfrowy kolaż),
- łączenie druku cyfrowego z tradycyjnymi technikami graficznymi,
- doskonalenie cyfrowego warsztatu graficznego,
- poszukiwanie, analiza i świadome wykorzystanie charakterystycznych cech cyfrowego warsztatu graficznego.

Teaching methods

Ćwiczenia, konsultacje, dyskusje, pokazy - prezentacje.

Student realizuje zadania - projekty i na bieżąco omawia je z prowadzącym (w wyjątkowych sytuacjach również możliwość konsultacji mailowej). Weryfikacją poszczególnych etapów i stopnia zaawansowania realizacji są obowiązkowe przeglądy śródsesemestrne.

Finalnym etapem jest realizacja projektu w formie:

- wydruku cyfrowego,

- innych form realizacji: graficzny obiekt, lub instalacja, projekcja lub inne realizacje wykorzystujące łączenie różnych typów działań w obrębie projektu uwzględniające czynnik cyfrowy np. druk cyfrowy połączony z tradycyjnym drukiem warsztatowym czy autorską matrycą itp.

Najlepsze prace biorą udział w wystawie końcoworocznej, wystawach, konkursach i projektach graficznych.

Learning outcomes and methods of theirs verification

Outcome description	Outcome symbols	Methods of verification	The class form
Posiada wiedzę na temat formalnej struktury multimedialnego dzieła graficznego oraz jego związku z zawartym w nim komunikatem artystycznym. Zna i rozpoznaje zasadnicze cechy oraz właściwości technik i różnych metod realizacyjnych w zakresie grafiki cyfrowej oraz ma wiedzę dotyczącą technologii i jej technologicznego rozwoju.Wykazuje się wiedzą na temat współczesnych trendów w zakresie artystycznej grafiki cyfrowej.	• K_W04 • K_W05 • K_W09 • K_W12	• a preparation of a project • an observation and evaluation of activities during the classes • an observation and evaluation of the student's practical skills	• Class
Umie tworzyć i realizować własne koncepcje artystyczne, dysponuje umiejętnościami niezbędnymi do ich wyrażenia. Świadomie posługuje się różnymi technikami i technologiami graficznym i potrafi je ze sobą łączyć.Jest otwarty na eksperyment i próby tworzenia nowych form obrazowania w obrębie technik cyfrowych.W sposób świadomy korzysta ze specjalistycznych programów graficznych, niezbędnych w procesie przetwarzania obrazu graficznego i realizacji dzieła multimedialnego.	• K_U01 • K_U05 • K_U06 • K_U10	• a preparation of a project • activity during the classes • an observation and evaluation of the student's practical skills	• Class
Umie samodzielnie zdobywać wiedzę i rozwijać umiejętności badawcze w zakresie grafiki cyfrowej kierując się wskazówkami opiekuna naukowego	• K_U23	• a discussion • a project • an observation and evaluation of the student's practical skills	• Class
.Jest zdolny do twórczego i efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, emocjonalności w celu rozwiązywania zadań i problemów. Potrafi zaprezentować własną cyfrową realizację graficzną (w tym multimedialną) posługując się: specjalistyczną terminologią oraz współczesną technologią informacyjną	• K_K04 • K_K13	• a preparation of a project • activity during the classes • an observation and evaluation of the student's practical skills	• Class

Assignment conditions

Obecność :regularne konsultacje oraz przeglądy śródsesemestrne.

Ostateczna ocena pracy studenta (zaliczenie z oceną) odbywa się na podstawie konkretnej realizacji zadań (tematów) w formie wydruku, projekcji, instalacji itp. spójnego cyklu prac.

Na finalną ocenę składają się:obecność i aktywność na zajęciach, osiągnięte wyniki, samodzielność podejmowania decyzji, zaangażowanie w przebieg procesu dydaktycznego.

Skala ocen: 2 do 5

Recommended reading

Podręczniki do nauki programów graficznych min:

- Adobe Photoshop CC/CC, Andrew Faulkner, Conrad Chavez, Wydawnictwo Helion, 2016 – OFICJALNY PODRĘCZNIK

- Adobe Illustrator CC/CC PL, Oficjalny podręcznik, Brian Wood, Helion 2015

Katalogi z konkursów i wystaw min:

1. VI Międzynarodowe Triennale Grafiki Cyfrowej Gdynia 2019, Stowarzyszenie Promocji Artystów Wybrzeża ERA ART i Centrum Designu, Gdynia 2019,
2. Wielość w jedności. Offset, serigrafia, techniki cyfrowe i działania intermedialne w grafice polskiej, Muzeum Okręgowe im. Leona Wyczółkowskiego w Bydgoszczy, 2018
3. Międzynarodowe Biennale Grafiki Cyfrowej – Gdynia 2008, 2010, 2012, 2014, 2016, 2018
4. 7, 8, 9, 10 Triennale Grafiki Polskiej, Katowice 2009, 2012, 2015, 2018 Katowice
5. 5 -11 Biennale Grafiki Studenckiej – Poznań, 2007, 2009, 2011, 2013, 2015, 2017, 2019
6. Międzynarodowe Triennale Grafiki – Kraków 2006, 2009, 2012, 2015, 2018
7. Grand Prix Młodej Grafiki Polskiej- Kraków 2006, 2009, 2012, 2015, 2018
8. Kolor w Grafice Toruń 2003, 2006, 2009, 2012, 2015, 2018 Galeria Sztuki Wozownia
9. ARSGRAFIA – PrintArt 2009, Międzynarodowe Triennale PrintArt Kraków - Katowice 2009, wydawca ASP w Katowicach

Further reading

Strony www:

<http://www.triennial.cracow.pl>

<http://www.format-net.pl/pl/>

<https://pl.mocak.pl>

<http://www.2plus3d.pl>

<http://arteon.pl>

<http://obieg.u-jazdowski.pl>

<http://autoportret.pl>

<http://notesna6tygodni.pl>

Notes

Modified by dr Katarzyna Dziuba (last modification: 03-05-2020 23:10)

Generated automatically from SylabUZ computer system