

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 2021/2022

Course information	
Semester	3
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

Celem kształcenia jest rozwijanie umiejętności w posługiwaniu się cyfrowymi technikami wizualizacji 2D za pomocą technologii komputerowych. Pobudzanie i rozwijanie kreatywności i umiejętności studenta do wyrażania złożonych idei artystycznych przy właściwym doborze środków plastycznych i technologicznych z obszaru grafiki artystycznej z wykorzystaniem specyfiki programów bitmapowych i/ lub wektorowych - Photoshop, Illustrator.

Łączenie różnych typów obrazowania w obrębie konkretnej realizacji/ cyfrowy kolaż/

Twórcze i świadome posługiwanie się warsztatem cyfrowym.

Prerequisites

Zaliczenie podstaw grafiki warsztatowej/grafiki cyfrowej. Podstawowa znajomość programów graficznych do edycji i obróbki obrazu cyfrowego :programy rastrowe i wektorowe 2D (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,

- kreatywne eksperymentowanie z obrazem,

- szerokie myślenie o obrazie - konstruowanie obrazu graficznego w przestrzeni wirtualnej komputera jak i również poza nim. na różnych etapach realizacji, (np. skanowanie, fotografowanie jako eksperymentalny proces kreacji artystycznej),

- doskonalenie warsztatu graficznego (ćwiczenia i zadania pozwalające poznać w zaawansowany sposób możliwości graficznych programów komputerowych oraz poszukiwanie, analiza i świadome wykorzystanie charakterystycznych cech cyfrowego warsztatu graficznego.)

- łączenie mediów: fotografii, grafiki, rysunku itd. (cyfrowy kolaż),

- możliwość łączenia druku cyfrowego z tradycyjnymi technikami graficznymi,

Teaching methods

Zajęcia mają przede wszystkim charakter dyskusji i praktycznych ćwiczeń uzupełnionych tematycznymi prezentacjami.

Student realizuje konkretne zadania i na bieżąco omawia je z prowadzącym. Weryfikacją poszczególnych etapów i stopnia zaawansowania realizacji są obowiązkowe przeglądy robocze w trakcie trwania semestru.

Ostatecznym etapem jest fizyczna realizacja idei projektu zadanych lub indywidualnie zaproponowanych przez studenta tematów w formie:

- wydruku cyfrowego,

- innych form graficznych wizualizacji: graficzny obiekt, lub instalacja, projekcja lub inne prezentacje wykorzystujące łączenie różnych typów działań w obrębie realizacji jak np. druk cyfrowy z tradycyjnym drukiem warsztatowym czy autorską matrycą itp.uwzględniające cyfrowy aspekt realizacji.

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

Learning outcomes and methods of theirs verification

Outcome description	Outcome symbols	Methods of verification	The class form
Rozumie potrzebę uczenia się przez całe życie. Umie gromadzić, analizować i w świadomy sposób interpretować potrzebne informacje oraz wykorzystywać je we własnych realizacjach.Jest zdolny do twórczego i efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, emocjonalności w celu rozwiązywania zadań i problemów.	• K_K01 • K_K04	• a preparation of a project • activity during the classes • an observation and evaluation of the student's practical skills	• Class
Posiada podstawową wiedzę dotyczącą realizacji prac artystycznych związanych z grafiką cyfrową oraz posiada wiedzę dotyczącą środków ekspresji i umiejętności warsztatowych pokrewnych grafice, dyscyplin artystycznych. Zna i rozpoznaje zasadnicze cechy oraz właściwości technik i różnych metod realizacyjnych w zakresie grafiki cyfrowej	• K_W02 • K_W03 • K_W05	• 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
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_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

Assignment conditions

Ostateczna ocena pracy studenta (**zaliczenie z oceną**) odbywa się na podstawie finalnej realizacji obowiązujących w danym semestrze 2-3 tematów jako spójnego cyklu prac uwzględniających cyfrowe metody realizacyjne: wydruk, projekcja, instalacja, obiekt graficzny i inne realizacje łączone.

Realizacja zadań semestralnych w wyznaczonym terminie i dostarczenie ich również w wersji elektronicznej do wglądu i obowiązkowej archiwizacji (dysk google).

Na finalną ocenę składają się:

- **obecność i aktywność na zajęciach** (stacjonarnych, on- line) oraz na obowiązkowych przeglądach roboczych w trakcie semestru.

- **zaangażowanie w przebieg procesu dydaktycznego,**

- **osiągnięte wyniki:** oryginalność założeń i rozwiązań artystycznych i formalnych, twórcze podejście do realizowanych tematów, samodzielność podejmowania decyzji, opanowanie warsztatu i technik realizacyjnych

Skala ocen: 2 do 5

Recommended reading

I. Aktualnie dostępne **webinaria, kursy i szkolenia on- line, e-booki, tutoriale** dotyczące nauki podstaw cyfrowego warsztatu graficznego i jego zaawansowanych form oraz zagadnień i problematyki grafiki artystycznej podawanej na bieżąco przez prowadzącego.

II. Podręczniki do nauki programów graficznych min:

- Adobe Photoshop PL. Oficjalny podręcznik, edycja 2020, Andrew Faulkner, Conrad Chavez, Wydawnictwo Helion

- Adobe Illustrator PL. Oficjalny podręcznik. Edycja 2020

- Adobe Photoshop CC/CC, Oficjalny podręcznik,(e-book) Andrew Faulkner, Conrad Chavez, Wydawnictwo Helion, 2016

III. 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 – 2014, 2016, 2018
4. 8, 9, 10, 11 Triennale Grafiki Polskiej, Katowice - 2015, 2018, 2021 Katowice
5. 8, 9, 10, 12 Biennale Grafiki Studenckiej – Poznań, 2015, 2017, 2019, 2021
6. Międzynarodowe Triennale Grafiki – Kraków 2015, 2018, 2021
7. Grand Prix Młodej Grafiki Polskiej- Kraków 2006, 2009, 2012, 2015, 2018
8. Kolor w Grafice Toruń 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://tgp.asp.katowice.pl>, Triennale Grafiki Polskiej - Katowice 2021

<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: 02-05-2021 18:22)

Generated automatically from SylabUZ computer system