

Podstawy multimediiów i technik przetwarzania obrazu - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Podstawy multimediiów i technik przetwarzania obrazu
Kod przedmiotu	03.4-WA-EASPP-MTPO-S19
Wydział	Wydział Artystyczny
Kierunek	Grafika
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	pierwszego stopnia z tyt. licencjata
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2021/2022

Informacje o przedmiocie	
Semestr	4
Liczba punktów ECTS do zdobycia	3
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	dr Katarzyna Dziuba

Formy zajęć					
Forma zajęć	Liczba godzin w semestrze (stacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (stacjonarne)	Liczba godzin w semestrze (niestacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (niestacjonarne)	Forma zaliczenia
Ćwiczenia	30	2	-	-	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

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,

Wymagania wstępne

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

Zakres tematyczny

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.

Metody kształcenia

ajęcia 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.

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
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	• obserwacja i ocena aktywności na zajęciach • obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta • przygotowanie projektu	• Ćwiczenia
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	• aktywność w trakcie zajęć • obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta • przygotowanie projektu	• Ćwiczenia
Umie samodzielnie zdobywać wiedzę i rozwijać umiejętności badawcze w zakresie grafiki cyfrowej kierując się wskazówkami opiekuna naukowego	• K_U23	• dyskusja • obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta • projekt	• Ćwiczenia
.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	• aktywność w trakcie zajęć • obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta • przygotowanie projektu	• Ćwiczenia

Warunki zaliczenia

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

Literatura podstawowa

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

Literatura uzupełniająca

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>

Uwagi

Zmodyfikowane przez dr Katarzyna Dziuba (ostatnia modyfikacja: 02-05-2021 18:21)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ