

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-Ć-S14_pNadGenQGPY2
Wydział	Wydział Artystyczny
Kierunek	Sztuki wizualne
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	pierwszego stopnia z tyt. licencjata
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2021/2022

Informacje o przedmiocie	
Semestr	2
Liczba punktów ECTS do zdobycia	4
Typ przedmiotu	obieralny
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	45	3	-	-	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

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.

Wymagania wstępne

Znajomość zasad kompozycji, dobrze widziana podstawowa znajomość programów graficznych do edycji i obróbki obrazu (Photoshop i/ lub Illustrator).

Zakres tematyczny

Tematy ćwiczeń pozwalają na szeroką interpretację i poszukiwanie odpowiedzi zgodnej z potrzebami twórczymi autora prac:

- warsztat cyfrowy jako inspiracja
- kreatywne eksperymentowanie z obrazem
- łączenie mediów: fotografii, grafiki, rysunku itd. (cyfrowy kolaż),
- 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)
- proces przygotowania pliku do druku wielkoformatowego, metody druku cyfrowego, podłoża stosowane w artystycznym druku cyfrowym, druk finalny i druk próbny uwzględniający metody eksperymentalne

Metody kształcenia

Ćwiczenia realizowane są w oparciu o konsultacje - korekty mające charakter dyskusji, krótkie wykłady i warsztaty.

Student realizuje konkretne zadania - projekty i na bieżąco przedstawia je do korekty.

Ostatecznym etapem jest fizyczna realizacja idei projektu zadanych lub indywidualnie zaproponowanych przez studenta tematów np. wydruk cyfrowy, projekcja lub inne np. obiekt graficzny, instalacja graficzna.

Obowiązkowe przeglądy okresowe i końcoworoczne.

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

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
-------------	-----------------	--------------------	-------------

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Potrafi dobierać i stosować plastyczne środki wyrazu odpowiednie do realizowanych tematów i ćwiczeń. Rozumie związki łączące formę i treść utworu multimedialnego. Potrafi wyszukiwać i korzystać z informacji potrzebnych w procesie kształtowania ekspresji twórczej i metody pracy (książki, katalogi, czasopisma, Internet). Świadomie posługuje się różnymi technikami i technologiami, potrafi je łączyć ze sobą. Podejmuje decyzje pozwalające w indywidualny sposób projektować, kształtować i realizować własne prace artystyczne. Umie korzystać z własnej wiedzy, intuicji i wyobraźni a także potrafi korzystać z korekt wykładowcy w kreacji własnych prac artystycznych. Potrafi celowo dobierać materiały i narzędzia odpowiednie do charakteru realizacji i swobodnie posługiwać się nimi.Potrafi tworzyć własne prace i działania artystyczne oparte na zróżnicowanych stylistycznie koncepcjach.. Kształtuje indywidualny styl wypowiedzi artystycznej.	• U02 • U03 • U06 • U07 • U08 • U11 • U13 • U14	• aktywność w trakcie zajęć • dyskusja • obserwacja i ocena aktywności na zajęciach • przygotowanie projektu	• Ćwiczenia
Rozumie potrzebę uczenia się. Umie zdobywać, gromadzić, analizować i interpretować potrzebne do twórczości i refleksji nad sztuką i kulturą informacje.Potrafi wykorzystać kreatywność myślenia i twórczą pracę w trakcie rozwiązywania problemów.	• K01 • K05	• aktywność w trakcie zajęć • dyskusja • obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta • projekt	• Ćwiczenia
Ma podstawową wiedzę w zakresie pojęć stosowanych do opisu dzieła multimedialnego. Posiada wiedzę na temat różnorodnych plastycznych środków wyrazu i struktury cyfrowego dzieła wizualnego.Posiada wiedzę w zakresie wybranej przez siebie specjalności Posiada wiedzę dotyczącą środków ekspresji różnych dyscyplin artystycznych.	• W01 • W03 • W11	• aktywność w trakcie zajęć • dyskusja • 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 w formie wydruków wielkoformatowych, projekcji, instalacji, obiektów lub innych eksperymentalnych technik uwzględnających działania cyfrowe.

Na finalną ocenę składają się:

- obecność i aktywność na zajęciach
- stopień zaangażowania i postępy w realizacji zadań- projektów
- oryginalność założeń i rozwiązań artystycznych i formalnych
- twórcze podejście do realizowanych tematów
- umiejętność wyciągania wniosków i podejmowania decyzji
- opanowanie warsztatu i technik realizacyjnych

Skala ocen: od 2 do 5

Literatura podstawowa

1.) Podręczniki do nauki programów graficznych m.in.:

- Adobe Photoshop CC/CC, Andrew Faulkner, Conrad Chavez, Wydawnictwo Helion, 2016 – OFICJALNY PODRĘCZNIK
- Adobe Illustrator CC/CC PL, Oficjalny podręcznik, Brian Wood, Helion 2015

2.) Katalogi z konkursów i wystaw m.in.:

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

Literatura uzupełniająca

Strony www:

1. <http://www.triennial.cracow.pl>
2. <http://www.format-net.pl/pl/>
3. <https://pl.mocak.pl>
4. <http://www.2plus3d.pl>
5. <http://arteon.pl>
6. <http://obieg.u-jazdowski.pl>
7. <http://autoportret.pl>

Uwagi

Zmodyfikowane przez dr hab. Helena Kardasz, prof. UZ (ostatnia modyfikacja: 27-04-2021 20:33)

Wygenerowano automatycznie z systemu SyllabUZ