

Przetwarzanie obrazów cyfrowych - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Przetwarzanie obrazów cyfrowych
Kod przedmiotu	03.4-WP-ARTEP-POC
Wydział	Wydział Nauk Społecznych
Kierunek	Arteterapia
Profil	praktyczny
Rodzaj studiów	pierwszego stopnia z tyt. licencjata
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2021/2022

Informacje o przedmiocie	
Semestr	5
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
Laboratorium	45	3	-	-	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

Zdobycie podstawowej wiedzy z zakresu budowania, edycji i przetwarzania cyfrowego obrazu graficznego /cyfrowa grafika artystyczna/

- wprowadzenie w wybrane, zagadnienia grafiki 2D/grafika rastrowa - Photoshop,
- twórcze posługiwanie się warsztatem cyfrowym,
- kreatywne eksperymentowanie z obrazem,
- zasadne wykorzystywanie charakterystycznych cech języka cyfrowego w konkretnych realizacjach,
- rozwiniecie i poszerzenie indywidualnego języka wypowiedzi artystycznej.

Wymagania wstępne

Podstawy:

- obsługi komputera,
- zasad kompozycji obrazu

Zakres tematyczny

Tematy ćwiczeń pozwalają na szeroką interpretację i poszukiwanie odpowiedzi zgodnej z potrzebami twórczymi autora pracy.

Zakres tematyczny uwzględnia:

- skanowanie, fotografowanie jako twórczy i/lub eksperymentalny etap budowania cyfrowego obrazu graficznego,
- łączenie mediów: fotografii, grafiki, rysunku itd. (cyfrowy kolaż),
- warsztat cyfrowy jako inspiracja,
- przygotowanie pliku do druku wielkoformatowego, metody druku cyfrowego, podłoża stosowane w artystycznym druku cyfrowym.

Metody kształcenia

Zajęcia mają formę ćwiczeń i działań warsztatowych w pracowni oraz tematycznych prezentacji /również z wykorzystaniem e-learning / np. Adobe training and tutorials - filmiki - instruktaże do samodzielnej nauki programów graficznych do edycji i przetwarzania obrazu rastrowego/.

Student realizuje obowiązujące tematy lub indywidualnie zaproponowane po wcześniejszej akceptacji prowadzącego.

Ostatecznym etapem jest wydruk.

Konsultacje i korekty odbywają się na bieżąco na każdym etapie realizacji.

Obowiązkowy przegląd śródsesemestralny i końcoworoczny.

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

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

Opis efektu	Symbolizacja efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Potrafi efektywnie i świadomie posługiwać się cyfrowymi technikami i narzędziami, wykorzystywać ich charakterystyczne środki wyrazu artystycznego oraz łączyć je z innymi technikami artystycznymi w procesie twórczym i terapeutycznym	• K_U07 • K_U19	• aktywność w trakcie zajęć • dyskusja • obserwacja i ocena aktywności na zajęciach • projekt	• Laboratorium
Jest gotów do: oceny własnych kompetencji związanych z obszarem grafiki cyfrowej, doskonalenia warsztatu i rozwoju osobistego	• K_K01	• dyskusja • przygotowanie projektu	• Laboratorium
Zna i rozumie zasady dotyczące realizacji prac artystycznych z użyciem współczesnych/cyfrowych metod obrazowania i możliwości ich wykorzystania w arteterapii	• K_W15	• dyskusja • obserwacja i ocena aktywności na zajęciach • przygotowanie projektu	• Laboratorium

Warunki zaliczenia

Ostateczna ocena pracy studenta (zaliczenie z oceną) odbywa się na podstawie finalnej realizacji obowiązujących w danym semestrze 2 tematów jako spójnego cyklu prac w formie cyfrowych wydruków wielkoformatowych lub innych eksperymentalnych technik uwzględniających czynnik cyfrowy.

Na finalną ocenę składają się:

1. stopień zaangażowania i postępy w realizacji zadań- projektów,
2. oryginalność założeń i rozwiązań artystycznych i formalnych,
3. twórcze podejście do realizowanych tematów,
4. umiejętność wyciągania wniosków i podejmowania decyzji,
5. opanowanie warsztatu i technik realizacyjnych

Skala ocen: od 2 do 5

Literatura podstawowa

I. Aktualnie dostępne webinaria, kursy i szkolenia on- line, e-booki, toturiale 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:

1. Adobe Photoshop PL, Oficjalny podręcznik, edycja 2020, Andrew Faulkner, Conrad Chavez, Wydawnictwo Helion oraz Adobe Photoshop CC/CC, Oficjalny podręcznik,(e-book) Andrew Faulkner, Conrad Chavez, Wydawnictwo Helion, 2016
2. Photoshop CC/CC, Oficjalny podręcznik (e-book) Andrew Faulkner, Conrad Chavez, Wydawnictwo Helion, 2016
3. Adobe Illustrator CC/CC PL, Brian Wood, Helion 2016 – OFICJALNY PODRĘCZNIK

III. Zasoby internetu:

1. e-learning / np. Adobe training and tutorials,
2. www.eduweb.pl - / kursy on - line/

Literatura uzupełniająca

Katalogi z konkursów i wystaw graficznych, m.in.:

1. 9-12 Biennale Grafiki Studenckiej – Poznań 2015, 2017, 2019, 2021
2. 9-11 Triennale Grafiki Polskiej, Katowice, 2015, 2018, 20221
3. Grand Prix Młodej Grafiki Polskiej- Kraków 2012, 2015, 2018
4. Międzynarodowe Triennale Grafiki – Kraków 2012, 2015, 2018
5. Kolor w Grafice Toruń 2009, 2012, 2015, 2018 Galeria Sztuki Wozownia
6. Międzynarodowe Biennale Grafiki Cyfrowej – Gdynia 2008, 2010, 2012, 2014, 2016, 2019
7. Wielość w Jedności. Offset, serigrafia, techniki cyfrowe i działania intermedialne w grafice polskiej, Muzeum Okręgowe w Bydgoszczy, Bydgoszcz 2018

Aktualne katalogi i wydawnictwa monograficzne i strony www:

1. <http://www.triennial.cracow.pl>/Aktualności/triennial.cracow.pl - Międzynarodowe Triennale Grafiki- Kraków)
2. <http://tgp.asp.katowice.pl>, Triennale Grafiki Polskiej - Katowice 2021
3. <http://www.arteon.pl>, - magazyn o sztuce
4. <http://www.format-net.pl>, - pismo artystyczne/kwartalnik
5. <http://www.artluk.com> - magazyn o sztuce

Uwagi

Zmodyfikowane przez dr Katarzyna Dziuba (ostatnia modyfikacja: 04-05-2021 00:32)

