

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 2022/2023

Informacje o przedmiocie	
Semestr	2
Liczba punktów ECTS do zdobycia	3
Typ przedmiotu	obieralny
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	<ul style="list-style-type: none">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,
- 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, różnorodne działania manualne),
- 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
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. Umie korzystać z własnej wiedzy, intuicji i wyobraźni a także potrafi korzystać z korekt wykładowcy w kreacji własnych prac artystycznych. Kształtuje indywidualny styl wypowiedzi artystycznej.	<ul style="list-style-type: none"> • U02 • U03 • U06 • U08 • U14 	<ul style="list-style-type: none"> • aktywność w trakcie zajęć • dyskusja • obserwacja i ocena aktywności na zajęciach • przygotowanie projektu 	<ul style="list-style-type: none"> • 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.	<ul style="list-style-type: none"> • K01 • K05 	<ul style="list-style-type: none"> • aktywność w trakcie zajęć • dyskusja • obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta • projekt 	<ul style="list-style-type: none"> • Ćwiczenia
Posiada wiedzę na temat różnorodnych środków wyrazu artystycznego oraz struktury multimedialnej grafiki cyfrowej.	<ul style="list-style-type: none"> • W03 	<ul style="list-style-type: none"> • aktywność w trakcie zajęć • dyskusja • obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta • projekt 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 uwzględniających 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:

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

2.) Katalogi z konkursów i wystaw:

1. Biennale Grafiki Studenckiej – Poznań 2013, 2015, 2017, 2019, 2021
2. 9, 10, 11 Triennale Grafiki Polskiej, Katowice 2015, 2018, 2021
3. Grand Prix Młodej Grafiki Polskiej- Kraków 2006, 2009, 2012, 2015
4. Międzynarodowe Triennale Grafiki – Kraków 2006, 2009, 2012, 2015, 2018, 2021
5. Kolor w Grafice Toruń 2009, 2012, 2015, 2018, 2021 Galeria Sztuki Wozownia
6. Międzynarodowe Biennale Grafiki Cyfrowej – Gdynia 2008, 2010, 2012, 2014, 2016
7. VI Międzynarodowe Triennale Grafiki Cyfrowej Gdynia 2019, Stowarzyszenie Promocji Artystów Wybrzeża ERA ART i Centrum Designu, Gdynia
8. ARSGRAFIA – PrintArt 2009, Międzynarodowe Triennale PrintArt Kraków - Katowice 2009, wydawca ASP w Katowicach

Literatura uzupełniająca

Strony www:

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

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

<https://pl.mocak.pl>

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

<http://arteon.pl>

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

<http://autoportret.pl>

Uwagi

Zmodyfikowane przez dr hab. Helena Kardasz, prof. UZ (ostatnia modyfikacja: 06-05-2022 21:24)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ