

Podstawy multimediów - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Podstawy multimediów
Kod przedmiotu	03.4-WA-MaIP-MEDI-Ć-S14_pNadGenDG6KF
Wydział	Wydział Artystyczny
Kierunek	Malarstwo
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	pierwszego stopnia z tyt. licencjata
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2016/2017

Informacje o przedmiocie	
Semestr	5
Liczba punktów ECTS do zdobycia	4
Typ przedmiotu	obowiązkowy
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	30	2	-	-	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

- przygotowanie studenta do tworzenia szeroko rozumianego cyfrowego obrazu graficznego (o różnym zastosowaniu, funkcji, formie itd),
- łączenie różnych typów obrazowania z wjściem w przestrzeń i obrazem ruchomym włącznie
- twórcze eksperymentowanie z obrazem,
- zasadne wykorzystanie charakterystycznych cech języka cyfrowego w konkretnych realizacjach odpowiadających założeniem idei artystycznej,
- rozwinięcie i poszerzenie własnego języka wypowiedzi artystycznej,
- budowanie świadomości plastycznej i indywidualnej kreatywności,
- umiejętność konstruowania idei artystycznych
- rozwijanie zdolności samodzielnego podejmowania zadań twórczych
- doskonalenie cyfrowego warsztatu graficznego (ćwiczenia i zadania pozwalające poznać możliwości rastrowych programów graficznych - Photoshop)
- twórcze i świadome posługiwanie się warsztatem cyfrowym (poszukiwanie, analiza i świadome wykorzystanie charakterystycznych cech cyfrowego warsztatu graficznego)

Wymagania wstępne

Znajomość zasad kompozycji. Dobrze widziana podstawowa wiedza z zakresu: grafiki warsztatowej i projektowej oraz podstawowa znajomość programów graficznych pakietu Adobe Suite

Zakres tematyczny

Szerokie myślenie o obrazie- konstruowanie obrazu graficznego w przestrzeni wirtualnej komputera – jak i również poza nim.

Łączenie różnych typów działań np. obraz statyczny z obrazem ruchomym, obiekt, instalacja.

Poruszanie się w obszarach szeroko rozumianych zagadnieniach graficznych związanych z artystyczną grafiką cyfrową.

Skanowanie, fotografowanie jako eksperymentalny proces kreacji artystycznej.

Możliwość łączenia tradycyjnych technik graficznych z drukiem cyfrowym.

Warsztat cyfrowy jako inspiracja.

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 które przede wszystkim mają charakter dyskusji oraz krótkich wykładów czy warsztatów.

Student realizuje konkretne zadania- projekty i na bieżąco przedstawia je do korekty (również możliwość konsultacji mailowej).

Ostatecznym etapem jest fizyczna realizacja projektu np. wydruk, obiekt, instalacja, projekcja.

Najlepsze prace biorą udział w wystawie końcoworocznej.

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągania efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Prawidłowo definiuje plastyczne środki wyrazu, Orientuje się w istnieniu licznych związków łączących malarstwo z innymi dziedzinami i dyscyplinami sztuki, Dysponuje podstawową wiedzą na temat dyscyplin pokrewnych malarstwu umożliwiającą realizowanie prac o charakterze interdyscyplinarnym, Posiada podstawową wiedzę techniczną i technologiczną niezbędną do wykonania kompozycji na płaszczyźnie Posiada znajomość podstawowych wzorców kreacji i improwizacji	<ul style="list-style-type: none">• KA1_W02• KA1_W10• KA1_W11• KA1_W14• KA1_W17	<ul style="list-style-type: none">• aktywność w trakcie zajęć• obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta• przygotowanie projektu	<ul style="list-style-type: none">• Ćwiczenia
Potrafi dobierać i stosować plastyczne środki wyrazu adekwatne do realizowanych zadań i tematów. Rozumie związki łączące formę i treść utworu plastycznego, Potrafi przygotować się do pracy prowadząc notatki, wykonując szkice koncepcyjne i selektywnie wykorzystywać je w trakcie realizacji, Umie wykorzystywać i łączyć własne zasoby intelektualne, emocjonalne, intuicję i wyobraźnię w poszukiwaniu własnych rozwiązań wyrazowych i formalnych, Stosuje efektywne techniki ćwiczenia umiejętności warsztatowych umożliwiających rozwój poprzez samodzielną pracę, Samodzielnie i świadomie kształtuje cechy własnej techniki graficznej i rozwija indywidualny styl wypowiedzi, Czerpie inspiracje z tradycji szeroko rozumianej sztuki oraz z aktualnych tendencji występujących w tej dyscyplinie	<ul style="list-style-type: none">• KA1_U02• KA1_U06• KA1_U08• KA1_U12• KA1_U14• KA1_U15	<ul style="list-style-type: none">• aktywność w trakcie zajęć• obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta• przygotowanie projektu	<ul style="list-style-type: none">• Ćwiczenia
Umie zdobywać, gromadzić, analizować i interpretować potrzebne do twórczości informacje, Potrafi tworzyć koncepcje i realizować niezależne działania artystyczne nawiązujące do aktualnych zdarzeń i zjawisk z otaczającej rzeczywistości w oparciu o wewnętrzną motywację i umiejętność organizacji pracy, Jest zdolny do samodzielnego i elastycznego myślenia w celu rozwiązywania problemów i do zachowania twórczej postawy Posiada umiejętność współpracy i integracji	<ul style="list-style-type: none">• KA1_K01• KA1_K02• KA1_K06• KA1_K13	<ul style="list-style-type: none">• aktywność w trakcie zajęć• obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta• projekt	<ul style="list-style-type: none">• Ćwiczenia

Warunki zaliczenia

Bieżące konsultacje oraz tzw.przeglądy robocze.

Ostateczna ocena pracy studenta (zaliczenie z oceną) odbywa się na podstawie konkretnej realizacji projektów w formie wydruku, projekcji, instalacji itp. spójnego cyklu prac.

Na finalną ocenę składają się:obecność i aktywność na zajęciach, osiągnięte wyniki, zaangażowanie w przebieg procesu dydaktycznego.

Skala ocen: 2 do 5

Literatura podstawowa

1. Katalogi z konkursów i wystaw, min: 5 -9 Biennale Grafiki Studenckiej – Poznan 2007, 2009, 2011, 2013, 2015
2. ARSGRAFIA – PrintArt 2009, Międzynarodowe Triennale PrintArt Kraków - Katowice 2009, wydawca ASP w Katowicach
3. 7 - 8 Triennale Grafiki Polskiej, Katowice 2009 I 2012, BWA Katowice
4. 9 Triennale Grafiki Polskiej, Katowice 2015, Muzeum Śląskie w Katowicach, Katowice
5. Grand Prix Młodej Grafiki Polskiej- Kraków 2006, 2009, 2012
6. Międzynarodowe Triennale Grafiki – Kraków 2006, 2009, 2012, 2015

7. Kolor w Grafice Toruń 2003, 2006, 2009, 2012, 2015 Galeria Sztuki Wozownia
8. Międzynarodowe Biennale Grafiki Cyfrowej – Gdynia 2008, 2010, 2012, 2014
9. Podreczniki do programów graficznych min:
 Adobe Photoshop CS5/CSP PL , Helion, 2011, Po prostu Photoshop CS5/CSP PL, Helion 2011, Elaine Weinmann, Peter Lourekas
10. Sztuka w Polsce 1945- 2005, A. Rottenberg, Stentor, Warszawa 2005
11. „Digital art”, Christiane Paul, Thames& Hudson world of art ,2003
12. „Printmaking at the edge” Richard Noice, 2006
13. „Colour in art ” John Gage ,Thames& Hudson world of art, 2006
14. „Grafika współczesna :Między unikatem a elektroniczną kopią: referaty z sesji naukowej zorganizowanej w ramach programu Międzynarodowego Triennale Grafiki Kraków, 1999
15. „Zastosowanie druku cyfrowego w praktyce grafiki artystycznej” Prof. A. Romaniuk ASP Katowice 2002
16. Lev Manovich, Język nowych mediów, Wydawnictwo Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006
17. R.W.Kluszczyński, Sztuka Interaktywna-Od dzieła –instrumentu do interaktywnego spektaklu, Wydawnictwo Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2010
18. Interaktywne Media Sztuki, red A. Porczak, ASP Kraków 2009
19. Estetyka cyfrowa, N.Bolz, przeł J.Ostaszewski, red.A. Gwóźdź
20. Sztuka i iluzja, B.Gombrich, PWN,Warszawa 1984
21. Punkt,linia,płaszczyzna, W.Kandinsky, Warszawa 1989
28. Sztuka w Polsce 1945- 2005, A. Rottenberg, ,Stentor, Warszawa 2005
29. Sztuka i percepcja wzrokowa, R.Arnhelm,PWN,Warszawa 1979

Podobnie postępuj w przypadku kolejnych pozycji bibliograficznych literatury podstawowej wciskając [Enter]. Pamiętaj o kolejności: autor, tytuł, wydawnictwo, miejsce, rok wydania! Przed wciśnięciem [Enter] skasuj ukryty tekst: „Podobnie ...”

Literatura uzupełniająca

1. Czasopisma: „Arteon” „Format” „2+3D” „Notes”, „Autoportret” Exit” ”Grafia (2004-2008)
2. Strony www:
 - www.triennial.cracow.pl (Stowarzyszenie Międzynarodowe Triennale Grafiki- Kraków)
 - www.icondata.trienial.cracow.pl (wirtualne muzeum współczesnej grafiki)
 - www.polishprintmaking.com
 - www.arteon.pl
 - www.obieg.pl
3. „Namietnosci i inne przypadki, /Izabella Gustowska: Passions and Other Cases, Centrum Sztuki Współczesnej, Warszawa 2001,
4. „Społeczeństwo informacyjne, Cyberkultura. Sztuka, Multimediów, R.W.Kluszczyński , Rabid, Kraków 2001,
5. „Skanowanie cyfrowe dla profesjonalistów”, Busch David D.
6. „Sztuka i percepcja wzrokowa” Rudolf Arnheim
7. „KOLOR kurs dla artystów i projektantów” David Hornung, Universitas, 2009
8. „Contemporary graphic art. in Poland”R. Noyce– Craftsman House – 1997
9. Wprowadzenie w problematykę widzenia, WFP,ASP Kraków,Jan Pamuła
10. Główne kontrowersje estetyki współczesnej,B.Dziemidok

Uwagi

