

Podstawy multimediów - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Podstawy multimediów
Kod przedmiotu	03.4-WA-MalP-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	6
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

Przygotowanie studenta do tworzenia szeroko rozumianego cyfrowego, multimedialnego obrazu graficznego o różnym zastosowaniu, funkcji, formie itd.

Łączenie różnych typów obrazowania z wjściem w przestrzeń i obrazem ruchomym włącznie.

Twórcze i świadome posługiwanie się warsztatem cyfrowym.

Kreatywne eksperymentowanie z obrazem.

Zasadne wykorzystanie charakterystycznych cech języka cyfrowego w konkretnych realizacjach odpowiadających założeniem idei artystycznej.

Rozwinięcie i poszerzenie własnego języka wypowiedzi artystycznej oraz świadomości plastycznej i indywidualnej kreatywności.

Umiejętność konstruowania idei artystycznych.

Rozwijanie zdolności samodzielnego podejmowania zadań twórczych.

Zapoznanie z podstawami druku cyfrowego i związaną z nią technologią obejmującą różne rodzaje druku cyfrowego i stosowanych w nich podłoży.

Wymagania wstępne

Zaliczenie poprzedniego semestru przedmiotu Podstawy multimediów, zaawansowana znajomość programów graficznych pakietu Adobe Suite w szczególności Photoshop.

Zakres tematyczny

Poruszanie się w obszarach szeroko rozumianych zagadnień graficznych związanych z artystyczną grafiką cyfrową w tym multimedialną.

Konstruowanie i analiza koncepcji twórczej odnośnie obowiązujących tematów oraz adekwatny dobór artystycznych środków ekspresji.

Szerokie myślenie o obrazie - konstruowanie obrazu graficznego w przestrzeni wirtualnej komputera – jak i również poza nim. Możliwość łączenie różnych typów działań i technik np. obraz statyczny z obrazem ruchomym, obiekt, instalacja, łączenie druku cyfrowego z tradycyjnymi technikami garficznymi np. wkłęsłodrukiem czy sitodrukiem.

Dośkonalenie 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.)

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.

Skanowanie, fotografowanie jako eksperymentalny proces kreacji artystycznej.

Metody kształcenia

Ćwiczenia realizowane są w oparciu o konsultacje które przede wszystkim mają charakter dyskusji oraz wykładów czy warsztatów.

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

Ostatecznym etapem jest fizyczna realizacja idei projektu zadanych lub indywidualnie zaproponowanych przez studenta tematów np. wydruk, obiekt, instalacja, projekcja (projekt multimedialny)

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

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Zna, rozumie i rozróżnia pojęcia stosowane do opisu dzieła plastycznego, Orientuje się w istnieniu licznych związków łączących grafikę multimedialną z innymi dziedzinami i dyscyplinami sztuki, Dysponuje podstawową wiedzą na temat dyscyplin pokrewnych grafice umożliwiającą realizowanie prac o charakterze interdyscyplinarnym, Posiada znajomość podstawowych wzorców kreacji i improwizacji	- KA1_W01 - KA1_W10 - KA1_W11 - KA1_W17	- aktywność w trakcie zajęć - obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta - przygotowanie projektu	Ćwiczenia
Umie tworzyć koncepcje i zgodne z nimi realizacje plastyczne posiadające cechy oryginalnych utworów 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 multimedialnej i rozwija indywidualny styl wypowiedzi, Czerpie inspiracje z tradycji szeroko rozumianej sztuki oraz z aktualnych tendencji występujących w grafice multimedialnej	- KA1_U01 - KA1_U02 - KA1_U06 - KA1_U08 - KA1_U12 - KA1_U14 - KA1_U15	- aktywność w trakcie zajęć - obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta - przygotowanie projektu	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, Potrafi zaprezentować własną działalność artystyczną posługując się fachową terminologią z zakresu multimediiów, Posiada umiejętność współpracy i integracji	- KA1_K01 - KA1_K02 - KA1_K06 - KA1_K11 - KA1_K13	- aktywność w trakcie zajęć - obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta - projekt	Ćwiczenia

Warunki zaliczenia

Bieżące konsultacje oraz tzw.przeglądy robocze.

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

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

Skala ocen: 2 do 5

Literatura podstawowa

- Katalogi z konkursów i wystaw, min: 5 -9 Biennale Grafiki Studenckiej – Poznan 2007, 2009, 2011, 2013, 2015
- ARSGRAFIA – PrintArt 2009, Międzynarodowe Triennale PrintArt Kraków - Katowice 2009, wydawca ASP w Katowicach
- 7 - 8 Triennale Grafiki Polskiej, Katowice 2009 I 2012, BWA Katowice
- 9 Triennale Grafiki Polskiej, Katowice 2015, Muzeum Śląskie w Katowicach, Katowice
- Grand Prix Młodej Grafiki Polskiej- Kraków 2006, 2009, 2012
- Międzynarodowe Triennale Grafiki – Kraków 2006, 2009, 2012, 2015
- Kolor w Grafice Toruń 2003, 2006, 2009, 2012, 2015 Galeria Sztuki Wozownia
- 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.Arnhem,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. „Namiętności 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

Zmodyfikowane przez dr Katarzyna Dziuba (ostatnia modyfikacja: 04-09-2016 19:48)