

Podstawy multimediiów i technik przetwarzania obrazu - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Podstawy multimediiów i technik przetwarzania obrazu
Kod przedmiotu	16.0-WA-EASPP-Pomutepo-Ć-S14_pNadGenT3RAQ
Wydział	Wydział Artystyczny
Kierunek	Grafika
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	pierwszego stopnia z tyt. licencjata
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2018/2019

Informacje o przedmiocie	
Semestr	4
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

- tworzenie szeroko rozumianego cyfrowego obrazu graficznego w zakresie grafiki artystycznej - obrazu o różnym zastosowaniu, funkcji, formie,
- poszerzenie wiedzy na temat mediów cyfrowych i warsztatu cyfrowego,
- twórcze eksperymentowanie z obrazem i warsztatem cyfrowym,
- łączenie różnych typów obrazowania w obrębie konkretnej realizacji z wyjściem w przestrzeń o obrazem ruchomym włącznie
- zwrócenie uwagi na specyficzne cechy obrazowania cyfrowego i ich praktyczne zastosowanie do realizacji utworów wizualnych,
- rozwinięcie i poszerzenie własnego języka wypowiedzi artystycznej,
- budowanie świadomości plastycznej i indywidualnej kreatywności,
- umiejętność konstruowania idei artystycznych
- rozwijanie zdolności samodzielnego podejmowania zadań twórczych

Wymagania wstępne

- zaliczenie poprzedniego semestru Podstaw multimediiów i technik prztwarzania obrazu,
- zaawansowana znajomość programów graficznych do edycji i obróbki obrazu - głównie Photoshop/ Illustrator

Zakres tematyczny

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

Zakres tematyczny uwzględnia:

- warsztat cyfrowy jako inspiracja,
- skanowanie, fotografowanie jako eksperymentalny proces kreacji artystycznej,
- łączenie mediów: fotografii, grafiki, rysunku itd. (cyfrowy kolaż),
- łączenie druku cyfrowego z tradycyjnymi technikami graficznymi,
- łącznie obrazu statycznego z obrazem ruchomym.

Metody kształcenia

Ćwiczenia, konsultacje, dyskusje, pokazy - prezentacje.

Student realizuje zadania - projekty i na bieżąco omawia je z prowadzącym (w wyjątkowych sytuacjach również możliwość konsultacji mailowej). Weryfikacją poszczególnych etapów i stopnia zaawansowania realizacji są obowiązkowe przeglądy śródsesemestralne.

Finalnym etapem jest realizacja projektu w formie: wydruku cyfrowego lub technik łączonych np. druk cyfrowy z drukiem warsztatowym lub inne: obiekt, instalacja, projekcja prezentowane na przeglądzie końcoworocznym.

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

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
umie tworzyć i realizować własne koncepcje artystyczne, umie rozpoznawać i świadomie dobierać narzędzia warsztatu graficznego do założonej realizacji oraz umie świadomie łączyć technologie graficzne dla osiągnięcia pożądanego efektu	<ul style="list-style-type: none">K_U01K_U04K_U07	<ul style="list-style-type: none">obserwacja i ocena aktywności na zajęciachobserwacje i ocena umiejętności praktycznych studentaprzygotowanie projektu	<ul style="list-style-type: none">Ćwiczenia
Rozumie potrzebę uczenia się przez całe życie samodzielnie podejmuje niezależne prace, wykazując się umiejętnościami zbierania, analizowania i interpretowania informacji, rozwijania idei i formułowania krytycznej argumentacji oraz wewnętrzną motywacją i umiejętnością organizacji pracy, samodzielnie upowszechnia dokonania własne i innych poprzez ich publikowanie (np. społecznościowe fora internetowe), efektywnie wykorzystuje: wyobraźnię, intuicję, emocjonalność, kreatywność, elastyczność myślenia, aktywną obserwację, analizę otaczającej rzeczywistości, jest: wrażliwy na potrzeby społeczne i etyczny w swoich twórczych działaniach, posiada umiejętność pracy zespołowej, integracji w grupach docelowych, przystępnej formy prezentacji zadań, socjalizacji	<ul style="list-style-type: none">K_K01K_K03K_K04K_K06K_K08K_K11	<ul style="list-style-type: none">obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studentaprojekt	<ul style="list-style-type: none">Ćwiczenia
posiada podstawową wiedzę dotyczącą realizacji prac artystycznych związanych z grafiką artystyczną oraz posiada wiedzę dotyczącą środków ekspresji i umiejętności warsztatowych pokrewnych grafice, dyscyplin artystycznych	<ul style="list-style-type: none">K_W03K_W04	<ul style="list-style-type: none">obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studentaprzygotowanie projektu	<ul style="list-style-type: none">Ćwiczenia
umie poruszać się w wielu płaszczyznach warsztatowych (techniki tradycyjne i cyfrowe) wzajemnie je uzupełniając wg indywidualnych potrzeb oraz opanował techniki ćwiczenia szeroko rozumianych umiejętności komputerowych (znajomość programów graficznych) umożliwiające ciągły rozwój poprzez samodzielną pracę oraz umie nadać autonomiczną jakość kreowanym przez siebie koncepcjom	<ul style="list-style-type: none">K_U15K_U17K_U20	<ul style="list-style-type: none">aktywność w trakcie zajęćobserwacje i ocena umiejętności praktycznych studentaprzygotowanie projektu	<ul style="list-style-type: none">Ćwiczenia

Warunki zaliczenia

Bieżące konsultacje oraz przeglądy śródsesemestralne.

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, samodzielność podejmowanych decyzji,zaangażowanie w przebieg procesu dydaktycznego.

Skala ocen: 2 do 5

Literatura podstawowa

Katalogi z konkursów i wystaw min:

1. 5 -10 Biennale Grafiki Studenckiej – Poznan 2007, 2009, 2011, 2013, 2015, 2017
2. ARSGRAFIA – PrintArt 2009, Międzynarodowe Triennale PrintArt Kraków - Katowice 2009
3. 7, 8, 9, 10 Triennale Grafiki Polskiej, Katowice 2009, 2012, 2015, 2018 Katowice
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 Galeria Sztuki Wozownia
7. Międzynarodowe Biennale Grafiki Cyfrowej – Gdynia 2008, 2010, 2012, 2014, 2016

Podręczniki do nauki programów graficznych min:

- Adobe Photoshop CC/CC, Andrew Faulkner, Conrad Chavez, Wydawnictwo Helion, 2016 – OFICJALNY PODRĘCZNIK

- Adobe Illustrator CC/CC PL, Oficjalny podręcznik, Brian Wood, Helion 2015

Literatura uzupełniająca

Strony www:

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

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

<https://pl.mocak.pl>

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

<http://arteon.pl>

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

<http://autoportret.pl>

<http://notesna6tygodni.pl>

Uwagi

Zmodyfikowane przez dr Katarzyna Dziuba (ostatnia modyfikacja: 18-06-2018 00:35)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ