

KARTA PRZEDMIOTU (SYLABUS)

Opis przedmiotu

Kod przedmiotu		Nazwa przedmiotu	Malarstwo cyfrowe	
UTH/Gr/O/MGR/NST/B1/15			Digital painting	
Język wykładowy		polski		
Rok akademicki		2021/2022		
Kierunek		Grafika		
w zakresie		-		
Poziom studiów		jednolite studia magisterskie		
Profil studiów		ogólnoakademicki		
Forma studiów		studia niestacjonarne		
Semestr / semestry		VII		
Przynależność do grupy zajęć		Grupa zajęć kierunkowych		
Status przedmiotu		obowiązkowy		
Formy realizacji zajęć dydaktycznych, wymiar, punkty ECTS		Forma zajęć	Liczba godzin zajęć dydaktycznych	Liczba punktów ECTS
	 [h]	3 ECTS
	 [h]	
		Pracownia artystyczna	20 [h]	
Powiązanie przedmiotu	z profilem studiów	Ogólnoakademicki – związany z prowadzoną działalnością naukową w dyscyplinie do której przyporządkowany jest kierunek studiów		1.5 ECTS
	z uprawnieniami			... ECTS
	z dyscypliną	sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki		3 ECTS
Forma nauczania		tradycyjna		
Wymagania wstępne		Podstawowe dotyczące wiedzy i umiejętności studentów kierunku Grafika wpisanych na w/w semestry		
Jednostka prowadząca		Katedra Malarstwa i Rysunku		
Koordynator		dr hab. Łukasz Rudecki prof. UTH		
Adres strony internetowej pjo		ws.uniwersytetradom.pl		
Adres e-mail, telefon koordynatora		l.rudecki@uthrad.pl , 48 361 78 95		

**EFEKTY UCZENIA SIĘ, TREŚCI PROGRAMOWE, REALIZACJA ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH,
WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ**

Cel kształcenia:	<p><i>Celem malarstwa cyfrowego jest opanowanie przez studenta warsztatu digitalnego do tworzenia autorskich realizacji w zakresie szeroko pojętego malarstwa ze szczególnym uwzględnieniem grafiki komputerowej, projektowania czy concept artu. Ponadto rozwinięcie zdolności wnikliwej obserwacji zjawisk w oparciu o otaczającą rzeczywistość i wykształcenie umiejętności stawiania i rozwiązywania problemów plastycznych oraz umiejętności przetransponowania ich z malarstwa tradycyjnego na cyfrowe.</i></p>
Treści programowe:	<p><i>Zajęcia z malarstwa cyfrowego realizowane są na kierunku Grafika przez I semestr w łącznej liczbie 45 godzin dydaktycznych. Kształcenie obejmuje zakres zdobywania umiejętności warsztatowych dotyczących narzędzi cyfrowych do tworzenia obrazów malarskich oraz rozwijanie indywidualnych predyspozycji i wrażliwości dotyczących zagadnień w malarstwie. Realizowane ćwiczenia stopniowane skalą trudności rozwijają z jednej strony umiejętności posługiwania się warsztatem cyfrowym (istotne jest zrozumienie możliwości jakie dają te narzędzia do kreacji artystycznej, oraz poznanie podobieństw i różnic z warsztatem tradycyjnym). Z drugiej zaś strony uczą rozwiązywania stawianych w kolejnych ćwiczeniach problemów plastycznych i artystycznych poprzez praktyczną realizację zadań malarskich.</i></p> <p>Semestr VII – 20 h</p> <p><i>Zagadnienia dotyczące budowy formy</i></p> <ul style="list-style-type: none"> · Proporcje, kierunki, ruch · Wzajemne stosunki - relacje (elementów) w budowie układu kompozycyjnego · Kontrasty, typy i ich znaczenie w organizacji obrazu, w procesie budowy i oglądania · Hierarchia kontrastów i gam kolorystycznych <p><i>Funkcja światła w kształtowaniu formy i koloru</i></p> <ul style="list-style-type: none"> · Cechy koloru: ton, jasność, nasycenie · gama achromatyczna, monochromatyczna i chromatyczna · Wpływ światła i cienia na zmianę koloru · Zagadnienie temperatury barwy (kolory ciepłe i zimne). · Wpływ koloru na kształt. · Relatywność barwy - współoddziaływanie w konstruowaniu materii malarskiej. · Kontrast kolorystyczny. <p><i>Tematy i ćwiczenia</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Obiekty w przestrzeni. Relacje kolorystyczno-przestrzenne. Grafika komputerowa z wykorzystaniem autorskiej fotografii. 2. Kadry filmowe, sekwencje zdarzeń – interpretacja malarska dowolnego kadru filmowego. 3. Kadr wymyślonej gry komputerowej. Malarski projekt i realizacja. 4. Człowiek w ruchu. Modelunek w zróżnicowanym oświetleniu. 5. Portret psychologiczny. Pomiędzy konkretem a metaforą. 6. Próba sformułowania własnego problemu. Projekt i realizacja.
Metody dydaktyczne (kształcenia):	<p>Metody: problemowe (prelekcja, opis), eksponujące (prezentacja multimedialna), praktyczne (ćwiczenia)</p>
Rygor zaliczenia, kryteria oceny osiągniętych	<p><i>Zaliczenie odbywa się na podstawie prezentacji prac malarskich</i></p>

efektów uczenia się, sposób obliczania oceny końcowej:	powstałych podczas zajęć na uczelni. Oceniana jest znajomość zagadnień warsztatowych i umiejętności ich stosowania. Warunkiem zaliczenia jest osiągnięcie wszystkich wymaganych efektów kształcenia. Ocena końcowa: 20% projekt, 70% realizacja, 10% aktywność
--	---

Efekty uczenia się dla przedmiotu w odniesieniu do efektów kierunkowych i formy zajęć				Metody weryfikacji efektów uczenia się	
Numer efektu uczenia się	Opis efektów uczenia się dla przedmiotu (PEU) Student, który zaliczył przedmiot (W) zna i rozumie/ (U) potrafi /(K) jest gotów do:	Kierunkowy efekt uczenia się (KEU)	Forma zajęć	Forma weryfikacji (zaliczeń)	Metody sprawdzania i oceny
W1	Zna i rozumie zagadnienia dotyczące procesu twórczego, oraz zagadnienia z zakresu problemów plastycznych i technicznych związanych z malarstwem cyfrowym, a także wie jakie są kryteria obiektywnego analizowania i oceniania cyfrowych prac malarskich	K_WG01 K_WG03	Pracownia artystyczna	rozmowa	Kształtujące, tradycyjne/cyfrowe
U1	Potrafi umiejętnie korzystać z warsztatu malarstwa cyfrowego do tworzenia autorskich realizacji grafiki komputerowej i koncept artu	K_UW03 K_UW06 K_UW08	Pracownia artystyczna	Rozmowa/projekt/ Zestaw prac malarskich	Kształtujące/ tradycyjne/ cyfrowe
U2	Potrafi rozwijać swoją osobowość artystyczną oraz samodzielnie podejmować decyzje odnośnie projektowania i realizacji swoich koncepcji artystycznych	K_UW03 K_UW04	Pracownia artystyczna	Rozmowa/projekt/ Zestaw prac malarskich	Kształtujące/ tradycyjne/ cyfrowe
K1	Jest gotów do świadomego działania w obszarze malarstwa cyfrowego, Potrafi także obiektywnie i świadomie ocenić dzieło sztuki oraz bronić przy pomocy naukowych argumentów swoich poglądów i przekonań na temat sztuki	K_KR02 K_KR03	Pracownia artystyczna	rozmowa	Kształtujące oraz symulujące/ tradycyjne/ cyfrowe

Literatura i pomoce naukowe
<p>Literatura podstawowa:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Rzepińska M., „Historia koloru w dziejach malarstwa europejskiego”, Kraków 1983. 2. Wincler B., Chiu B., „Digital Painting Techniques”, Taylor & Francis, 2009 3. Albers J., „Interaction of Color”, Yale University Press, 2013 4. Zausznica A., „Nauka o barwie”, Warszawa 2021 <p>Literatura uzupełniająca:</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Leksykon malarstwa od A do Z, Warszawa, 1992 6. Anafam D.A., Techniki Wielkich mistrzów Malarstwa, Warszawa, 2004, 2006 <p>Pomoce naukowe: Albumy sztuk plastycznych z naciskiem na malarstwo i rysunek, Katalogi wystaw, Projekcje multimedialne.</p>

Nakład pracy studenta potrzebny do osiągnięcia zakładanych efektów uczenia się – bilans punktów ECTS	
Udział w zajęciach, aktywność	Obciążenie studenta [h]

	Inne godz. kontaktowe (IGK)	Zajęcia bez nauczyciela- praca własna studenta (ZBN)	Zajęcia dydaktyczne
Udział w <i>pracowni artystycznej</i>	X	X	20 [h]
Udział w konsultacjach	10 [h]	X	X
Przygotowanie do <i>wykładów</i> Przygotowanie do <i>zaliczenia</i>	X	45 [h]	X
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	10[h]/ 0,4 ECTS	45 [h]/ 1,8 ECTS	20 [h]/ 0,8 ECTS
Punkty ECTS za przedmiot	75 h/ 3 ECTS		

Informacje dodatkowe, uwagi
Zajęcia odbywają się na Wydziale Sztuki, Radom, ul. Malczewskiego 22