

KARTA PRZEDMIOTU (SYLABUS)**Opis przedmiotu**

Kod przedmiotu		Nazwa przedmiotu	Cyfrografia	
SM/O/II/NST/B1.3			Digitalgraph	
Język wykładowy		Jęz. polski		
Rok akademicki		2023/2024		
Kierunek		Sztuka Mediów i Edukacja Wizualna		
w zakresie		-		
Poziom studiów		studia drugiego stopnia		
Profil studiów		ogólnoakademicki		
Forma studiów		niestacjonarna		
Semestr / semestry		2, 3		
Przynależność do grupy zajęć		B1. Grupa zajęć kierunkowych - obowiązkowych		
Status przedmiotu		Obowiązkowy		
Formy realizacji zajęć dydaktycznych, wymiar, punkty ECTS		Forma zajęć	Liczba godzin zajęć dydaktycznych	Liczba punktów ECTS
		Wykład	[h]	7 ECTS
		Pracownia artystyczna	40 [h]	
		
Powiązanie przedmiotu	z profilem studiów	Przedmiot związany z działalnością naukową w dyscyplinie: sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki		5 ECTS
	z uprawnieniami	-		ECTS
	z dyscypliną	Sztuki piękne i konserwacja dzieł sztuki		7 ECTS
Forma nauczania		Tradycyjna - zajęcia zorganizowane w Uczelni, zajęcia w przestrzeni miasta		
Wymagania wstępne		Studenci kontynuujący kształcenie na kierunku Sztuka Mediów i Edukacja Wizualna		
Jednostka prowadząca		Katedra Mediów Cyfrowych i Struktur Przestrzennych		
Koordynator		prof. Adam Romaniuk		
Osoby prowadzące		prof. Adam Romaniuk		
Adres strony internetowej pjo		media.uniwersytetradom.pl		
Adres e-mail, telefon koordynatora		adamrom@poczta.fm		

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

Cel kształcenia:	Celem przedmiotu jest zaznajomienie studentów z cyfrowymi mediami wykorzystywanymi w procesie tworzenia szeroko rozumianej grafiki. Przedmiot zarysowuje nową przestrzeń tworzenia dzieła artystycznego, wychodzącego poza techniki tradycyjne, wykorzystując nowe media. Ukazuje możliwości interdyscyplinarnego łączenia różnych gałęzi sztuki. Koncepcja prowadzenia przedmiotu polega na tworzeniu mocnego i przejrzystego pomostu pomiędzy tradycją a współczesnością w celu poszukiwania nowatorskich rozwiązań artystycznych w obszarze technik cyfrowych.
Treści programowe:	<p>Wykłady: Poznanie specyfiki warsztatu cyfrowego w aspekcie historycznym. Wykorzystanie możliwości druku cyfrowego we współczesnej grafice artystycznej.</p> <p>Ćwiczenia - Poznanie specyfiki warsztatu cyfrowego w aspekcie praktycznym:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Konstruowanie idei artystycznej na podstawie zadanego tematu z wykorzystaniem cyfrowych środków obróbki obrazu. Temat: Matryca Naturalna. Wykorzystanie programu Adobe Photoshop. 2. Wybór właściwych środków graficznych w budowie obrazu na zadany temat – Portret. Wykorzystanie programu Adobe Photoshop. 3. Stworzenie spójnego cyklu tematycznego składającego się z co najmniej 8 grafik cyfrowych na wybrany temat. Poznanie metod przygotowania matryc cyfrowych. 4. Poznanie metod druku cyfrowego i jego właściwości. Poznanie sposobów prezentacji obrazów graficznych.
Metody dydaktyczne (kształcenia):	<ul style="list-style-type: none"> • metody podające (wykład informacyjny) • metody problemowe (wykład problemowy, wykład konwersatoryjny) • metody aktywizujące (gry dydaktyczne, dyskusja dydaktyczna) • metody eksponujące (film, ekspozycja, pokaz) • metody programowane (z wykorzystaniem komputera) • metody praktyczne (pokaz, symulacja)
Rygor zaliczenia, kryteria oceny osiągniętych efektów uczenia się, sposób obliczania oceny końcowej:	Średnia uzyskana przez studenta z ocen za: uczestnictwo w zajęciach; scenariusz/storyboard; realizacja ćwiczeń (dokumentacja na płycie CD(DVD)).

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 związane z rozwojem cyfrowych technik graficznych i towarzyszących im problemów estetycznych w ujęciu historycznym oraz współczesnym.	K_WG01, K_WG02, K_WG03, K_WG08, K_WG09, K_WG10, K_WG11	wykład	projekt, rozmowa	rozmowa
W2	Zna i rozumie najważniejsze terminy związane z szeroko rozumianą grafiką cyfrową z uwzględnieniem najnowszych technologii.	K_WG01, K_WG02, K_WG03, K_WG08, K_WG09, K_WG10, K_WG11	wykład	projekt, rozmowa	rozmowa
U1	Potrafi konstruować szeroko rozumiany obraz graficzny w technikach cyfrowych.	K_UW01, K_UW02, K_UW03, K_UW04, K_UW05, K_UU11	Pracownia artystyczna	projekt, rozmowa	projekt
U2	Potrafi dokonywać świadomego wyboru medium cyfrowego do realizacji wybranej	K_UW01, K_UW02,	Pracownia artystyczna	projekt, rozmowa	projekt

	koncepcji.	K_UW03, K_UW04, K_UW05, K_UU11			
K1	Jest gotów na merytoryczną dyskusję na temat współczesnych działań w obszarze grafiki cyfrowej.	K_KK01, K_KK02	Pracownia artystyczna	projekt, rozmowa	projekt
K2	Jest gotów uargumentować zasadność użytych środków i/lub łączenia mediów.	K_KK01, K_KK02	Pracownia artystyczna	projekt, rozmowa	projekt
Stopień osiągnięcia kierunkowych efektów uczenia się: K_WG01++, K_WG02+, K_WG03+, K_WG08++, K_WG09++, K_WG10++, K_WG11++, K_UW01++, K_UW02++, K_UW03++, K_UW04++, K_UW05++, K_UU11++, K_KK01++, K_KK02+++					

Literatura podstawowa, literatura uzupełniająca, pomoce naukowe	
<p>Literatura podstawowa:</p> <p>Danowski B., Komputerowy montaż wideo. Ćwiczenia praktyczne, Wyd. Helion, Gliwice 2006;</p> <p>Huss D., Fotografia cyfrowa, Wyd. Edition 2000, Kraków 2004;</p> <p>Olszewski A., Pamuła J., Dański M., Multimedia, Wyd. Politechniki Radomskiej, Radom 2008;</p> <p>Rudny T., Multimedia i grafika komputerowa, Wyd. Helion, Gliwice 2010;</p> <p>Steward W., Tajniki skanowania, Warszawa, Wydawnictwo Mikom 2002;</p> <p>Tomaszewska-Adamarek A., ABC Photoshop CS3/CS3 PL, Gliwice, Helion 2007;</p> <p>Tomaszewska-Adamarek A., Zimek Roland, ABC grafiki komputerowej i obróbki zdjęć, Wyd. Helion, Gliwice 2007;</p> <p>Literatura uzupełniająca:</p> <p>Chrzęszcz J., Grafika komputerowa : metody i narzędzia, Wyd. WNT, Warszawa 1994;</p> <p>Freenan N., Fotografia studyjna, Wydawnictwo Naukowo-Techniczne, Warszawa 1993;</p> <p>Lourekas P., Wainmann Elaine, Po prostu Photoshop 6/6 CE, Wyd. Helion, Gliwice 2001;</p> <p>Zabrodzki J. (red.), Grafika komputerowa, WNT 1995;</p> <p>Zimek R., Oberlan Ł., ABC grafiki komputerowej, Wyd. Helion, Gliwice 2004;</p> <p>Pomoce naukowe: Albumy sztuk plastycznych z naciskiem na grafikę warsztatową, 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 wykładach	X	X	[h]
Samodzielne studiowanie tematyki ... wykładów	X	[h]	X
Udział w ćwiczeniach / ćwiczeniach laboratoryjnych	X	X	40 [h]
Samodzielne przygotowanie się do ćwiczeń	X	105[h]	X
Udział w konsultacjach	20[h]	X	X
Przygotowanie do zaliczenia / egzaminu	X	15[h]	X
Udział w egzaminie / zaliczeniu	5[h]	X	X
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	25[h]/ 1 ECTS	120 [h]/ 4,7 ECTS	40[h]/ 1,3 ECTS
Punkty ECTS za przedmiot	7 ECTS		

Informacje dodatkowe, uwagi
<p>W przypadku studentów ze szczególnymi potrzebami, w tym: z niepełnosprawnością, przewlekle chorych, określone powyżej (w karcie) metody i formy weryfikacji efektów uczenia się dostosowuje się odpowiednio do indywidualnych potrzeb tych studentów.</p> <p>Szczegółowe zasady i formy wsparcia studentów ze szczególnymi potrzebami: w tym z niepełnosprawnością, przewlekle chorych podczas zajęć, zaliczeń i egzaminów określono w: Regulaminie Studiów, Zasadach Studiowania, Procedurze dotyczącej zapewnienia dostępności procesu kształcenia studentom ze szczególnymi potrzebami, w tym: z niepełnosprawnością, przewlekle chorych.</p>