

KARTA PRZEDMIOTU (SYLABUS)

Opis przedmiotu

Kod przedmiotu		Nazwa przedmiotu	Cyfrografia	
UTH/GR/O/MGR/NST/C1.d2			Digitalgraph	
Język wykładowy		Jęz. polski		
Rok akademicki		2023/2024		
Kierunek		Grafika		
w zakresie		-		
Poziom studiów		jednolite studia magisterskie		
Profil studiów		ogólnoakademicki		
Forma studiów		Studia niestacjonarne		
Semestr / semestry		7, 8, 9		
Przynależność do grupy zajęć		C1.d2 Grupa zajęć obieralnych - Nowe Media II		
Status przedmiotu		Obowiązkowe		
Formy realizacji zajęć dydaktycznych, wymiar, punkty ECTS		Forma zajęć	Liczba godzin zajęć dydaktycznych	Liczba punktów ECTS
		Wykład	... [h]	8 ECTS
		Ćwiczenia	... [h]	
		Pracownia artystyczna	60 [h]	
Powiązanie przedmiotu	z profilem studiów	Przedmiot związany z działalnością naukową w dyscyplinie: sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki		3 ECTS
	z uprawnieniami	-		... ECTS
	z dyscypliną	Sztuki piękne i konserwacja dzieł sztuki		8 ECTS
Forma nauczania		Tradycyjna - zajęcia zorganizowane w Uczelni, zajęcia w przestrzeni miasta		
Wymagania wstępne		Wymagania formalne: znajomość oprogramowania graficznego do obróbki materiału rastrowego i wektorowego. Znajomość cyfrowych urządzeń peryferyjnych.		
Jednostka prowadząca		Katedra Mediów Cyfrowych i Struktur Przestrzennych		
Koordynator		Prof. Adam Romaniuk		
Osoby prowadzące		Prof. Adam Romaniuk		
Adres strony internetowej pjo		ws.uniwersytetradom.pl		
Adres e-mail, telefon koordynatora		adamrom@poczta.fm , 606267414		

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 (obrazu cyfrowego). 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. Wykorzystanie matrycy naturalnej, matrycy pośredniej, kolażu, fotografii. Wykorzystanie programów graficznych Adobe Photoshop, Illustrator. 2. Wybór właściwych środków graficznych w budowie idei artystycznej. Tematy do wyboru + temat własny. Wykorzystanie programów graficznych. 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 towarzyszącym im problemom estetycznym w ujęciu historycznym oraz współczesnym. Zna i rozumie najważniejsze terminy związane z szeroko rozumianą grafiką cyfrową z uwzględnieniem najnowszych technologii	K_WG01, K_WG02, K_WG03, K_WG04, K_WG05, K_WG06, K_WG07	Pracownia artystyczna	Rozmowa, zaliczenie z oceną/egzamin	Tradycyjne, oraz z wykorzystaniem technik cyfrowych
U1	Potrafi konstruować szeroko rozumiany obraz graficzny w technikach cyfrowych. Potrafi dokonywać świadomego wyboru medium cyfrowego do realizacji wybranej koncepcji.	K_UW01, K_UW03, K_UW04, K_UW05, K_UW06, K_UW08, K_UW10, K_UW11, K_UW12,	Pracownia artystyczna	Rozmowa przy pracach semestralnych, zaliczenie z oceną/egzamin	Tradycyjne, oraz z wykorzystaniem technik cyfrowych
K1	Jest gotów na merytoryczną dyskusję na temat współczesnych działań w obszarze grafiki cyfrowej i jej związków z tradycyjną grafiką warsztatową. Jest gotów uargumentować	K_KK01, K_KK02, K_KK03, K_KK04	Pracownia artystyczna	Rozmowa, zaliczenie z oceną/egzamin	Tradycyjne, oraz z wykorzystaniem technik cyfrowych

	zasadność użytych środków i/lub łączenia mediów.	K_KK05, K_KK06, K_KK07			

Literatura podstawowa, literatura uzupełniająca, pomoce naukowe

Literatura podstawowa:

Pamuła J., Pionier sztuki komputerowej w Polsce. Wyd. Muzeum Sztuki w Olomuńcu, 2020;
Ćwiek S., Katedra Grafiki Artystycznej ASP w Łodzi – 1971-2019, Wyd. ASP w Łodzi, 2020;
Danowski B., Komputerowy montaż wideo. Ćwiczenia praktyczne, Wyd. Helion, Gliwice 2006;
Huss D., Fotografia cyfrowa, Wyd. Edition 2000, Kraków 2004;
Olszewski A., Pamuła J., Dański M., Multimedia, Wyd. Politechniki Radomskiej, Radom 2008;
Rudny T., Multimedia i grafika komputerowa, Wyd. Helion, Gliwice 2010;
Steward W., Tajniki skanowania, Warszawa, Wydawnictwo Mikom 2002;
Tomaszewska-Adamarek A., ABC Photoshop CS3/CS3 PL, Gliwice, Helion 2007;
Tomaszewska-Adamarek A., Zimek Roland, ABC grafiki komputerowej i obróbki zdjęć, Wyd. Helion, Gliwice 2007;
Romaniuk A. „Zastosowanie druku cyfrowego w praktyce grafiki artystycznej”, ASP Katowice 2002

Literatura uzupełniająca:

Chrzęszcz J., Grafika komputerowa : metody i narzędzia, Wyd. WNT, Warszawa 1994;
Freenan N., Fotografia studyjna, Wydawnictwo Naukowo-Techniczne, Warszawa 1993;
Lourekas P., Wainmann Elaine, Po prostu Photoshop 6/6 CE, Wyd. Helion, Gliwice 2001;
Zabrodzki J. (red.), Grafika komputerowa, WNT 1995;
Zimek R., Oberlan Ł., ABC grafiki komputerowej, Wyd. Helion, Gliwice 2004;

Pomoce naukowe: Albumy sztuk plastycznych z naciskiem na grafikę warsztatową, katalogi wystaw, Projekcje multimedialne.

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 zajęciach w pracowni artystycznej	X	X	60 [h]
Udział w konsultacjach	10[h]	X	X
Przygotowanie do wykładów oraz zaliczenia / egzaminu	X	130[h]	X
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	10[h]/0,4 ECTS	130[h]/5,2 ECTS	60[h]/2.4 ECTS
Punkty ECTS za przedmiot	200 h /8 ECTS		

Informacje dodatkowe, uwagi

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.
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.

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