

KARTA PRZEDMIOTU (SYLABUS)

Opis przedmiotu

Kod przedmiotu		Nazwa przedmiotu	Malarstwo cyfrowe	
SM/O/I/ST/B2.1a			Digital painting	
Język wykładowy		Polski		
Rok akademicki		2024/2025		
Kierunek w zakresie		Sztuka Mediów		
		-		
Poziom studiów		studia pierwszego stopnia		
Profil studiów		ogólnoakademicki		
Forma studiów		studia stacjonarne		
Semestr / semestry		5, 6		
Przynależność do grupy zajęć		B2. Grupa zajęć kierunkowych – do wyboru		
Status przedmiotu		do wyboru		
Formy realizacji zajęć dydaktycznych, wymiar, punkty ECTS		Forma zajęć	Liczba godzin zajęć dydaktycznych	Liczba punktów ECTS
		Wykład	[h]	7 ECTS
		Ćwiczenia	[h]	
		Pracownia artystyczna	90 [h]	
Powiązanie przedmiotu	z profilem studiów	Przedmiot związany z działalnością naukową w dyscyplinie: sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki		7 ECTS
	z uprawnieniami			... ECTS
	z dyscypliną	Sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki		7 ECTS
Forma nauczania		Tradycyjna		
Wymagania wstępne		Studenci kierunku Sztuka Mediów wybierający przedmiot		
Jednostka prowadząca		Katedra Mediów Cyfrowych i Struktur Przestrzennych		
Koordynator		dr hab. Łukasz Rudecki		
Osoby prowadzące		dr hab. Łukasz Rudecki, mgr Lech Chłopecki		
Adres strony internetowej pjo		ws.uniwersytetradom.pl		
Adres e-mail, telefon koordynatora		l.rudecki@uthrad.pl		

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

Cel kształcenia:	<p>Celem zajęć jest wyposażenie studenta w wiedzę i umiejętności, które umożliwią mu kreację artystyczną z wykorzystaniem współczesnych (cyfrowych) mediów malarskich.</p> <p>Studenci podczas pracy poznają fachową terminologię oraz oprogramowanie wykorzystywane w malarstwie cyfrowym. Zapoznają się z różnicami wynikające z zastosowania różnych technologii w doświadczeniu artystycznym.</p>
Treści programowe:	<p>Student:</p> <ul style="list-style-type: none"> • pozna i zidentyfikuje narzędzia w cyfrowym oprogramowaniu malarskim (m.in. Adobe Photoshop, Corel Painter, itp.), • nauczy się z biegłością tworzyć, modyfikować i używać cyfrowych narzędzi malarskich, • pozna zasady tworzenia cieniowania i perspektywy w przestrzeni cyfrowej, • nauczy się wykorzystywać do pracy tablet, • będzie tworzył tekstury za pomocą oprogramowania graficznego. <p>W pracowni artystycznej z malarstwa cyfrowego zajęcia odbywać się będą w czasie dwóch semestrów, będą to zajęcia praktyczne.</p> <p>Podstawą zajęć będzie analiza zagadnień dotyczących spójności kompozycji malarskich, kontrastów, głębi, planów, koloru, światła, budowy materii obrazu w środowisku cyfrowym.</p> <p>W każdym semestrze, aby uzyskać ocenę pozytywną, student będzie zobowiązany wykonać zestaw prac graficznych (min. 5) przygotowanych do wydruku w formacie 50x70 cm (jedna prac musi zostać wydrukowana).</p> <p>Przykładowe tematy:</p> <p>Semestr 5 i 6</p> <p>Opracuj zestaw cyfrowych prac malarskich na (min. 5) przygotowanych do wydruku w formacie 50x70 cm (jedna prac musi zostać wydrukowana).</p> <p>Przykładowe tematy:</p> <p>Martwa natura, portret, technokracja, krzyk, przyszłość,</p>
Metody dydaktyczne (kształcenia):	<p>–metody podające (wykład informacyjny),</p> <p>–metody aktywizujące (dyskusja dydaktyczna),</p> <p>–metody eksponujące (film, pokaz, katalog i wystaw, albumy z dziedziny sztuk plastycznych),</p> <p>–metody praktyczne (pokaz, ćwiczenia warsztatowe, realizacja prac)</p>
Rygor zaliczenia, kryteria oceny osiągniętych efektów uczenia się, sposób obliczania oceny końcowej:	<p>Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest osiągnięcie wszystkich wymaganych efektów kształcenia określonych dla danego przedmiotu. Uzyskanie pozytywnych ocen ze wszystkich form zajęć wchodzących w skład danego przedmiotu jest równoznaczne z jego zaliczeniem i zdobyciem przez studenta liczby punktów ECTS przyporządkowanej temu przedmiotowi.</p> <p>Ćwiczenia kończą się prezentacją zrealizowanych prac, omówieniem ich i wystawieniem oceny. Częstkowe oceny wystawione po zakończeniu każdego zadania stanowią jeden z podstawowych składników zaliczenia semestru i uzyskania końcowej oceny pracy studenta.</p> <p>Zaliczenie odbywa się na podstawie aktywności i obecności studenta na zajęciach oraz sumy częściowych ocen semestralnych. Kryteria oceny, terminy oraz forma zaliczenia podane są do wiadomości studentów na początku semestru.</p>

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 analizą i syntezą natury oraz możliwością jej przekształceń cyfrowych.	K_WG02 K_WG05 K_WG07 K_WG10 K_WG11 K_WG12	Wykład	rozmowa	egzamin ustny (pytania otwarte)
W2	Zna i rozumie zagadnienia koloru w przestrzeni cyfrowej oraz wzajemnych relacji i oddziaływań barw wpływających na charakter obrazowanego materiału oraz jego umiejscowienie w przestrzeni.	K_WG02 K_WG05 K_WG07 K_WG10 K_WG11 K_WG12	Wykład	rozmowa	egzamin ustny (pytania otwarte)
U1	Potrafi przełożyć teoretyczną wiedzę dotyczącą obserwacji, analizy i syntetyzowania natury na praktyczne realizacje cyfrowe.	K_UW01 K_UW02 K_UW03 K_UW05 K_UW06	Pracownia artystyczna	projekt	projekt
U2	Potrafi zastosować odpowiednią technikę i narzędzia cyfrowe do realizacji własnych prac o cechach indywidualnych, oraz ocenić je pod względem umiejętności i formy i stylu.	K_UW01 K_UW02 K_UW03 K_UW04 K_UW05 K_UW06	Pracownia artystyczna	projekt	projekt
K1	Jest gotów świadomie interpretować i odwzorowywać rzeczywistość, wykorzystując nabyte umiejętności wnikliwej obserwacji i analizy natury jako punktu wyjścia do dalszych rozwiązań twórczych.	K_KK02	Pracownia artystyczna	projekt, rozmowa	rozmowa
K2	Jest gotów do realizować własne zamierzenia twórcze z wykorzystaniem odpowiednich środków formalnych.	K_KO03 K_KR04	Pracownia artystyczna	projekt, rozmowa	rozmowa

Literatura podstawowa, literatura uzupełniająca, pomoce naukowe

Literatura podstawowa:

Domański M., Obraz cyfrowy, Wydawnictwa Komunikacji i Łączności, 2011.

Monroy B., Photoshop Studio. Obrazy malowane cyfrowo, wyd. Helion, Gliwice 2009.

Drew J. T., Meyer S. A., Zarządzanie kolorem, wyd. Arkady, 2014.

Literatura uzupełniająca:

Lethen H., CIENÍ FOTOGRAFA. OBRAZY I ICH RZECZYWISTOŚĆ, wyd. AiWPN Universitas, Kraków 2016.

Schuy E., FOTOGRAFIA PRODUKTOWA. OD PRZEDMIOTU DO MARTWEJ NATURY. WYDANIE ROZSZERZONE I ZAKTUALIZOWANE, wyd. Galaktyka, 2013.

ART AND DESIGN IN PHOTOSHOP, wyd. Focal Press.

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	x
Samodzielne studiowanie tematyki ... wykładów	X	X	X
Udział w ćwiczeniach / ćwiczeniach laboratoryjnych	X	X	90 [h]
Samodzielne przygotowanie się do ćwiczeń	X	65 [h]	X
Udział w konsultacjach	5 [h]	X	X
Przygotowanie do zaliczenia / egzaminu	X	10 [h]	X
Udział w egzaminie / zaliczeniu	5 [h]	X	X
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	10 [h]/ 0,4 ECTS	75 [h]/ 3 ECTS	90 [h]/ 3,6 ECTS
Punkty ECTS za przedmiot	7 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.