

KARTA PRZEDMIOTU (SYLABUS)

Opis przedmiotu

Kod przedmiotu		Nazwa przedm iot	Cyfrografia	
SM/O/II/ST/B1.3			Digitalgraph	
Język wykładowy		Polski		
Rok akademicki		2024/2025		
Kierunek		Sztuka Mediów		
w zakresie		-		
Poziom studiów		studia drugiego stopnia		
Profil studiów		ogólnoakademicki		
Forma studiów		stacjonarna		
Semestr / semestry		1, 2		
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]	4 ECTS
		Pracownia artystyczna	60 [h]	
		
Powiązanie przedmiotu	z profilem studiów	związany z prowadzoną działalnością naukową w dyscyplinie, do której przyporządkowany jest kierunek studiów		4 ECTS
	z uprawnieniami	-		ECTS
	z dyscypliną	Sztuki piękne i konserwacja dzieł sztuki		4 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>Część teoretyczna: 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:	<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>Szczegółowe warunki zaliczenia semestru: Przed rozpoczęciem realizacji wybranego ćwiczenia należy u prowadzącego uzyskać pozytywną ocenę dostarczonego scenariusza (storyboardu). Realizacja możliwa jest wyłącznie po zaakceptowaniu projektu przez prowadzącego. Forma realizacji (każdy z etapów) musi być omówiona z prowadzącym zajęcia. Wykonanie ćwiczenia jest jednoznaczne z przedstawieniem gotowej pracy do zaliczenia.</p>

	<p>Kolejność wykonywanych ćwiczeń jest uzależniona od indywidualnych rozmów i ustaleń pomiędzy wykładowcą, a studentem.</p> <p>Terminy zaliczeń (daty dzienne i godziny) podawane są studentom na drugich zajęciach.</p> <p>Sposób obliczania oceny z poszczególnych form zajęć przedstawia się następująco: przygotowanie projektu oraz jego prezentacja (80%), aktywny udział w zajęciach (20%).</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 w stopniu pogłębionym zagadnienia związane z rozwojem cyfrowych technik graficznych i towarzyszących im problemów estetycznych w ujęciu historycznym oraz współczesnym.	K_WG01 K_WG02 K_WG03 K_WG05 K_WG07 K_WG08 K_WG10 K_WK12	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_WG05 K_WG07 K_WG08 K_WG10	wykład	projekt, rozmowa	rozmowa
U1	Potrafi konstruować szeroko rozumiany obraz graficzny w technikach cyfrowych.	K_UW01 K_UW02 K_UW03 K_UW04 K_UK07 K_UU10	pracownia artystyczna	projekt, rozmowa	projekt
U2	Potrafi dokonywać świadomego wyboru medium cyfrowego do realizacji wybranej koncepcji.	K_UW01 K_UW02 K_UW03 K_UW04 K_UK07 K_UU10	pracownia artystyczna	projekt, rozmowa	projekt
K1	Jest gotów na merytoryczną dyskusję na temat współczesnych działań w obszarze grafiki cyfrowej.	K_KK01 K_KK02 K_KO03 K_KR04	pracownia artystyczna	projekt, rozmowa	projekt
K2	Jest gotów uargumentować zasadność użytych środków i/lub łączenia mediów.	K_KK01 K_KK02 K_KO03 K_KR04	pracownia artystyczna	projekt, rozmowa	projekt

Literatura podstawowa, literatura uzupełniająca, pomoce naukowe

Literatura podstawowa:

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;

Tomaszewska-Adamarek A., Zimek Roland, ABC grafiki komputerowej i obróbki zdjęć, Wyd. Helion, Gliwice 2007;

Literatura uzupełniająca:

Chrzęszcz J., Grafika komputerowa : metody i narzędzia, Wyd. WNT, Warszawa 1994;
 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	Zajęcia dydaktyczne
Udział w wykładach	X	X	[h]
Samodzielne studiowanie tematyki ... wykładów	X	[h]	X
Udział w ćwiczeniach / ćwiczeniach laboratoryjnych	X	X	60 [h]
Samodzielne przygotowanie się do ćwiczeń	X	35 [h]	X
Udział w konsultacjach	3[h]	X	X
Przygotowanie do zaliczenia / egzaminu	X	x	X
Udział w egzaminie / zaliczeniu	2[h]	X	X
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	5[h]/ 0,2 ECTS	35[h]/ 1,4 ECTS	60[h]/ 2,4 ECTS
Punkty ECTS za przedmiot	4 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>