

Nazwa przedmiotu: Obraz cyfrowy 3 - ogólnoplastyczna		Kod przedmiotu: GM.SJO709
Nazwa uczelni prowadzącej przedmiot / moduł: Instytut Nowych Mediów i Kompozycji		
Nazwa kierunku: grafika		
Forma studiów: Jednolite magisterskie, Stacjonarne	Profil kształcenia: ogólnoakademicki	Specjalność: wszystkie
Grupa przedmiotów: podstawowe	Rok / semestr: IV / 7	Język przedmiotu / modułu: polski

Forma zajęć	Wymiar zajęć
Ćwiczenia	120

Koordynator przedmiotu / modułu	dr Krzysztof Guzek
Wymagania wstępne	Zaliczona sesja egzaminacyjna w ramach 6 semestru studiów. Zalecane jest przygotowanie z zakresu technik i technologii cyfrowych zdobyte w ramach zajęć z Podstaw Mediów Cyfrowych. Umiejętność logicznego i analitycznego myślenia, podstawowa wiedza matematyczna w zakresie arytmetyki i geometrii na poziomie szkoły średniej.
Forma zaliczenia	egzamin
Typ oceny	numeryczna
Metody dydaktyczne	Wykład z wykorzystaniem środków audiowizualnych Konsultacje Ćwiczenia projektowe

Lp.	Założenie i cele przedmiotu
1.	Celem dydaktycznym przedmiotu jest poszerzanie wiedzy na temat mediów elektronicznych oraz praktyczne zastosowanie specyficznych cech obrazu cyfrowego do realizacji utworów wizualnych. Student powinien uzyskać wiedzę i umiejętności posługiwania się nowymi technikami i technologiami cyfrowymi w tworzeniu oryginalnego języka multimedialnej wypowiedzi artystycznej.

EFEKTY UCZENIA SIĘ	
Wiedza	
zna i rozumie podstawy kreacji artystycznej umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej w zakresie kreacji obrazu cyfrowego w kontekście twórczości indywidualnej, a także funkcjonowania w określonej rzeczywistości zawodowej artysty grafika	Symbol: Efekty kierunkowe: GJ_W07a Metody weryfikacji: C: Egzamin
Umiejętności	
potrafi w oparciu o swoją świadomość, kreatywność, poczucie estetyki i światopogląd być kreatorem oryginalnych realizacji w obrębie sztuk wizualnych ze szczególnym uwzględnieniem obrazu cyfrowego	Symbol: Efekty kierunkowe: GJ_U04a Metody weryfikacji: C: Egzamin
potrafi posługiwać się warsztatem artysty-grafika lub artysty projektanta multimedialnego w zakresie elektronicznych technik generowania i przetwarzania obrazu cyfrowego	Symbol: Efekty kierunkowe: GJ_U09a Metody C: Egzamin

	weryfikacji:
posiada umiejętność gromadzenia, analizowania i interpretowania informacji potrzebnych do realizacji obrazów cyfrowych, a także do rozwiązywania podstawowych problemów technologicznych i technicznych w obrębie użytkowanego sprzętu i oprogramowania komputerowego	Symbol: Efekty kierunkowe: GJ_U12.. Metody weryfikacji: C: Egzamin
ma świadomość odpowiedzialności z jaką należy podchodzić do publicznych wystąpień związanych z prezentacjami artystycznymi w tym z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych i nowych mediów	Symbol: Efekty kierunkowe: GJ_U17.. Metody weryfikacji: C: Egzamin
Kompetencje społeczne	
posiada kompetencje merytoryczne i praktyczne zakorzenione w obrębie uprawianej dyscypliny artystycznej, w szczególności w zakresie tworzenia obrazów cyfrowych, rozumie znaczenie myślenia i działania w sposób efektywny i przedsiębiorczy	Symbol: Efekty kierunkowe: GJ_K01.. Metody weryfikacji: C: Egzamin

AKTYWNOŚĆ STUDENTA	LICZBA GODZIN
Godziny kontaktowe z nauczycielami akademickimi	
udział w ćwiczeniach projektowych	60
udział w dyskusjach projektowych	58
udział w egzaminach	2
Samodzielna praca studenta	
ŁĄCZNY nakład pracy studenta w godz.	120
Liczba punktów ECTS	4

Wersja	Forma zajęć	Treści programowe	Dodatkowe informacje	
2024 Z	Ćwiczenia	<p>W obszarze nowych mediów elektronicznych obraz cyfrowy jest podstawowym środkiem wyrazu artystycznego, nośnikiem formy wizualnej. Treści programowe przedmiotu koncentrują się wokół pogłębionej wiedzy na temat unikalnych cech obrazu cyfrowego, jakimi są: zmienność w czasie, generatywność i interaktywność. Interaktywność w sztuce jest problemem znanym, jednak media cyfrowe stwarzają w tym obszarze zupełnie nowe możliwości (np. obraz współtworzony przez widza; zmieniający się, „reagujący” na dźwięk, na światło czy na ruch).</p> <p>Problematyka poruszana w ramach realizowanych zadań obejmuje w związku z powyższym: generowanie obrazów cyfrowych na podstawie zbioru reguł; pseudolosowość w sztuce; rejestrację, przetwarzanie i wizualizację danych jako formę wypowiedzi</p>	Liczba godzin: 120 Cele: 1 Efekty uczenia się:	

Wersja	Forma zajęć	Metoda weryfikacji	Waga
2024 Z	Ćwiczenia	Egzamin	100

Wersja	Literatura obowiązkowa	Literatura uzupełniająca
2024 Z	1. Marcin Składanek, Sztuka Generatywna. Metoda i praktyki, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2017 2. Diana Domańska, Krzysztof Gdawiec, Nauka programowania dla początkujących: podejście graficzne, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, 2017 3. Philip Galanter, What is generative art? Complexity theory as a context for art theory, GA2003 – 6th Generative Art Conference, 2003. 4. Matt Pearson, Generative Art. Manning Publications, March 2011	1. Sol LeWitt, Paragraphs on Conceptual Art, 19672. 2. Daniel Shiffman: Learning Processing, Second Edition: A Beginner's Guide to Programming Images, Animation, and Interaction. Morgan Kaufmann, 2 edition, 2015 3. Ruth Leavitt, Artist and Computer, Harmony Books, 1976 4. Hartmut Bohnacker, Benedikt Gross, Julia Laub, and Claudius Lazzaroni, Generative Design: Visualize, Program, and Create with JavaScript in p5.js, Princeton Architectural Press, 2018

Kryteria ocen w procesie weryfikacji efektów uczenia się	
Ocena	Opis wymagań
celujący (5,5)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte w sposób wykraczający ponad program nauczania
bardzo dobry (5,0)	zakładane efekty uczenia się zostały w pełni osiągnięte
dobry plus (4,5)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami
dobry (4,0)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte z pewnymi brakami, które można uzupełnić
dostateczny plus (3,5)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte z istotnymi brakami
dostateczny (3,0)	zakładane efekty zostały osiągnięte z poważnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym poziomie
niedostateczny (2,0)	zakładane efekty uczenia się nie zostały uzyskane