

Nazwa przedmiotu: <b>Obraz cyfrowy 5 - ogólnoplastyczna</b>		Kod przedmiotu: <b>GM.SJO907</b>
Nazwa uczelni prowadzącej przedmiot / moduł: <b>Instytut Nowych Mediów i Kompozycji</b>		
Nazwa kierunku: <b>grafika</b>		
Forma studiów: <b>Jednolite magisterskie, Stacjonarne</b>	Profil kształcenia: ogólnoakademicki	Specjalność: wszystkie
Grupa przedmiotów: podstawowe	Rok / semestr: V / 9	Język przedmiotu / modułu: polski

Forma zajęć	Wymiar zajęć
Ćwiczenia	120

Koordynator przedmiotu / modułu	dr Krzysztof Guzek
Wymagania wstępne	Zaliczona sesja egzaminacyjna w ramach 8 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	<b>Symbol:</b> <b>Efekty kierunkowe:</b> GJ_W07a <b>Metody weryfikacji:</b> C: Egzamin
Umiejętności	
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	<b>Symbol:</b> <b>Efekty kierunkowe:</b> GJ_U12.. <b>Metody weryfikacji:</b> C: Egzamin
potrafi w oparciu o swoją świadomość, kreatywność, poczucie estetyki i światopogląd być kreatorem oryginalnych realizacji w obrębie sztuk wizualnych ze szczególnym uwzględnieniem obrazu cyfrowego	<b>Symbol:</b> <b>Efekty kierunkowe:</b> GJ_U04a <b>Metody</b> C: Egzamin

	<b>weryfikacji:</b>
potrafi posługiwać się warsztatem artysty-grafika lub artysty projektanta multimedialnego w zakresie elektronicznych technik generowania i przetwarzania obrazu cyfrowego	<b>Symbol:</b> <b>Efekty kierunkowe:</b> GJ_U09a <b>Metody weryfikacji:</b> 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	<b>Symbol:</b> <b>Efekty kierunkowe:</b> GJ_U17.. <b>Metody weryfikacji:</b> C: Egzamin
<b>Kompetencje społeczne</b>	
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	<b>Symbol:</b> <b>Efekty kierunkowe:</b> GJ_K01.. <b>Metody weryfikacji:</b> C: Egzamin

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

<b>Wersja</b>	<b>Forma zajęć</b>	<b>Treści programowe</b>	<b>Dodatkowe informacje</b>
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>	<b>Liczba godzin:</b> 120 <b>Cele:</b> 1 <b>Efekty uczenia się:</b>

Wersja	Forma zajęć	Metoda weryfikacji	Waga
2024 Z	Ćwiczenia	Egzamin	100

Wersja	Literatura obowiązkowa	Literatura uzupełniająca
2024 Z	1. Daniel Shiffman, The Nature of Code: Simulating Natural Systems with Processing, 2012 2. Marek Hendrykowski, Język ruchomych obrazów, wyd. Ars Nova, Poznań 1999	1. Manfred Eigen, Ruthild Winkler, Gra, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa, 1983 2. James R. Parker, Generative Art: Algorithms as Artistic Tool, DURVILE, 2019 3. Matt Weisfeld, Myślenie obiektowe w programowaniu, Helion, Wydanie V, 2020 4. John Maeda: Creative Code: Aesthetics + Computation. Thames & Hudson, 2004

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