

Nazwa przedmiotu: <b>Seminarium dyplomowe - aneks z obrazu cyfrowego</b>		Kod przedmiotu: <b>GA.SJO1014</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 / 10	Język przedmiotu / modułu: polski

Forma zajęć	Wymiar zajęć
Ćwiczenia	60

Koordynator przedmiotu / modułu	dr Krzysztof Guzek
Wymagania wstępne	Zaliczona sesja egzaminacyjna w ramach 9 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	zaliczenie
Typ oceny	opisowa
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: Zaliczenie
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	<b>Symbol:</b> <b>Efekty kierunkowe:</b> GJ_U04a <b>Metody weryfikacji:</b> C: Zaliczenie
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: Zaliczenie
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: Zaliczenie
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: Zaliczenie
<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: Zaliczenie

AKTYWNOŚĆ STUDENTA	LICZBA GODZIN
<b>Godziny kontaktowe z nauczycielami akademickimi</b>	
udział w dyskusjach projektowych	18
udział w seminariach	40
udział w zaliczeniach	2
<b>Samodzielna praca studenta</b>	
samodzielne studiowanie literatury z zakresu kierunku	5
przygotowanie do seminariów	5
przygotowanie do zaliczenia lub egzaminu z przedmiotu	8
analiza i sformułowanie założeń projektowych	2
realizacja projektów	40
<b>ŁĄCZNY nakład pracy studenta w godz.</b>	120
<b>Liczba punktów ECTS</b>	4

Wersja	Forma zajęć	Treści programowe	Dodatkowe informacje
2025 L	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</p>	<b>Liczba godzin:</b> 120 <b>Cele:</b> 1 <b>Efekty uczenia się:</b>

--	--

Wersja	Forma zajęć	Metoda weryfikacji	Waga
2025 L	Ćwiczenia	Zaliczenie	100

Wersja	Literatura obowiązkowa	Literatura uzupełniająca
2025 L	1. Ryszard W. Kluszczyński: Sztuka interaktywna - Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu. Wydawnictwa akademickie i profesjonalne, Warszawa 2010	1. Katja Kwastek, Aesthetics of Interaction in Digital Art. The MIT Press, 2013 2. Roberto Simanowski, Digital Art and Meaning: Reading Kinetic Poetry, Text Machines, Mapping Art, and Interactive Installations, University Of Minnesota Press, 2011

Kryteria ocen w procesie weryfikacji efektów uczenia się	
Ocena	Opis wymagań
zaliczam (zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte
nie zaliczam (nzal)	zakładane efekty uczenia się nie zostały uzyskane