

Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-G59c-IV-8
Przedmiot:	Druk cyfrowy
Kierunek:	Grafika, jednolite magisterskie [10 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2012
Specjalność:	sztuka mediów cyfrowych
Rok/Semestr:	IV/8
Liczba godzin:	45,0
Nauczyciel:	Plewko Sławomir, dr
Forma zajęć:	laboratorium
Rodzaj zaliczenia:	zaliczenie na ocenę
Punkty ECTS:	3,0
Godzinowe ekwiwalenty punktów ECTS (łącznie liczba godzin w semestrze):	0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie konsultacji 30,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie zajęć dydaktycznych 0 Przygotowanie się studenta do zajęć dydaktycznych 0 Przygotowanie się studenta do zaliczeń i/lub egzaminów 0 Studiowanie przez studenta literatury przedmiotu
Poziom trudności:	zaawansowany
Wstępne wymagania:	- Średniozaawansowana znajomość programów Adobe Photoshop, Adobe Illustrator (środowisko bitmapowe oraz wektorowe oraz ich wzajemna korelacja). - Średniozaawansowana znajomość z zakresu cyfrowej edycji obrazu (szparowanie na kanałach; techniki importowania i skanowania; dopasowanie obrazów do parametrów przygotowywanego projektu; digitalizacja obrazu wytworzonego technikami analogowymi; etc.). – korelacja z zajęciami Cyfrowa Przetwarzanie Obrazu II i III rok. - Student potrafi dobierać odpowiednie narzędzia programów graficznych w celu uzyskania założonych hybrydowych kompozycji. - Student potrafi zidentyfikować artystyczne techniki druku graficznego.
Metody dydaktyczne:	• autoekspresja twórcza • ćwiczenia laboratoryjne • ekspozycja • konsultacje • korekta prac • pokaz • wykład problemowy • z użyciem komputera
Zakres tematów:	Kompozycyjna Koncepcja Przestrzeni – cykl prac (minimum trzy) o charakterze przestrzennej prezentacji. Grafiki muszą aranżować przestrzeń ekspozycyjną. Prace mają być powiązane tematycznie jak i formalnie. Kompozycja może mieć zarówno charakter abstrakcyjny, jak i przedstawiający (do wyboru).
Forma oceniania:	• ćwiczenia praktyczne/laboratoryjne • obecność na zajęciach • praca semestralna
Warunki zaliczenia:	Wymagana jest obecność na zajęciach, aktywne uczestnictwo oraz oraz samodzielna praca studenta. Zaliczenie semestru odbywa się: • na podstawie przeglądu wykonanych prac przedłożonych do oceny – w formie cyfrowej jak i w postaci gotowego wydruku. • zaaranżowania ekspozycji przewidzianej do tego celu w pracowni.
Literatura:	Literatura podstawowa: 1. W. Kandinsky O duchowości w sztuce, tłum. S. Fijałkowski, Łódź 1996. 2. W. Kandinsky Punkt i linia na płaszczyźnie. Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1986 3. T. Pavlidis, Grafika i przetwarzanie obrazów, WNT, Warszawa, 1987. 4. W. Strzemiński Teoria widzenia, Muzeum Sztuki w Łodzi, 2016 5. R. Arnheim, Sztuka i percepcja wzrokowa. Psychologia twórczego oka, Słowo/Obraz Terytoria 2005. 6. C.D. Watkins i in., Nowoczesne metody przetwarzania obrazu, WNT, Warszawa 1995. 7. W. Skarbek, Metody reprezentacji obrazów cyfrowych, PLJ, Warszawa, 1993. 8. J. T. Drew, Color Management For Digital Arts, Wydawnictwo RotoVision, 2006. 9. L. Bhaskaran, What is Digital publication?, Wydawnictwo RotoVision, 2008. 10. A. Frutiger, Człowiek i jego znaki, Wydawnictwo d2d.pl, 2015 Literatura pomocnicza: 1. Katalogi i wydawnictwa związane z cyklicznymi wystawami graficznych: Międzynarodowe Triennale Grafiki Kraków, Triennale Grafiki Polskiej Katowice, Międzynarodowe Biennale Grafiki Cyfrowej Gdynia, Biennale Kolor w Grafice Toruń, Biennale Grafiki Studenckiej Poznań, etc.

Modułowe efekty kształcenia:	01W Student, który zaliczył moduł, posiada gruntowną wiedzę dotyczącą technik i technologii w obszarze grafiki cyfrowej, graficznych programów komputerowych oraz przygotowania do druku 02W posiada zaawansowaną wiedzę o realizacji prac w zakresie druku cyfrowego 03U realizuje własne koncepcje artystyczne na gruncie grafiki cyfrowej: posiada umiejętność kreatywnego poszukiwania rozwiązań plastycznych, tworzenia cykli graficznych jednorodnych ideowo i formalnie 04U umiejętnie posługuje się nowoczesnymi narzędziami warsztatowymi takimi jak: komputer, fotografia cyfrowa, tablet, skaner, graficzne oprogramowanie (głównie pakiet Adobe) 05U potrafi zapisywać obrazy w różnych trybach i formatach, zna zasady zarządzania kolorem, potrafi przypisać odpowiedni profil barwny 06U ma umiejętność przygotowania swoich prace do druku i do ekspozycji, potrafi urządzić wystawę, dokumentować oraz prezentować własne dokonania artystyczne 07K jest niezależny w rozwijaniu własnych idei i koncepcji artystycznych oraz formułowaniu krytycznej argumentacji 08K jest zdolny do rozwiązywania problemów artystycznych i technologicznych 09K ma świadomość zakresu możliwości jakie wnosi do grafiki artystycznej druk cyfrowy i umie je zastosować
-------------------------------------	---