

Państwowa Wyższa Szkoła Zawodowa w Raciborzu

KARTA PRZEDMIOTU

1. Nazwa przedmiotu:	<i>Kształtowanie obrazu cyfrowego</i>				
2. Kod przedmiotu:	03.9				
3. Okres ważności karty:	<i>Ważna od roku akademickiego 2015/2016</i>				
4. Poziom kształcenia:	<i>Studia pierwszego stopnia</i>				
5. Forma studiów:	<i>Studia stacjonarne/niestacjonarne</i>				
6. Kierunek studiów:	<i>Edukacja artystyczna w zakresie sztuk plastycznych</i>				
7. Profil kształcenia:	<i>ogólnoakademicki</i>				
8. Specjalność:	<i>Obraz cyfrowy i fotograficzny</i>				
9. Semestr:	III, IV				
Jedn. prowadz. przedmiot:	<i>Instytut Studiów Edukacyjnych i Sztuki</i>				
11. Prowadzący przedmiot:	<i>dr hab. Kazimierz Frączek</i>				
12. Grupa przedmiotów:	<i>specjalnościowych</i>				
13. Status przedmiotu:	<i>do wyboru</i>				
14. Język prowadzenia zajęć:	<i>polski</i>				
15. Przedmioty wprowadzające oraz wymagania wstępne:					
Elementarne zainteresowanie grafiką komputerową i elementami grafiki projektowej. Świadomość kreacji plastycznej, warsztat twórczy z zakresu wstępnego projektowania graficznego.					
16. Cel przedmiotu:					
Celem kształcenia jest przygotowanie studenta do podejmowania samodzielnych działań na polu fotografii. Wprowadza studenta w całokształt zagadnień związanych z systemem informacji wizualnej. Uczy umiejętności kreowania obrazu analogowego i cyfrowego od prostych elementów do złożonych i skomplikowanych twórczych przeobrażeń cyfrowego obrazu.					
17. Efekty kształcenia:					
Ozn.	Opis efektu kształcenia	Metody realizacji modułów kształcenia	Metody weryfikacji zakładanych efektów kształcenia	Forma prowadzenia zajęć	Odniesienie do efektów dla kierunku studiów
W1	Student posiada podstawową wiedzę z zakresu realizacji prac artystycznych z obszaru obrazu analogowego i cyfrowego. Zna szeroko pojęty system informacji wizualnej. Zna takie pojęcia jak: istota obrazu cyfrowego, rejestrowanie obrazu cyfrowego, zapis obrazu cyfrowego i obróbki obrazu cyfrowego poprzez nieograniczoną modyfikacje i zamianę pikseli: zwiększanie lub zmniejszanie liczby pikseli, przekształcanie koloru, gradientu, zmianę położenia poszczególnych pikseli w obrazie.	-realizacje warsztatowe, -korekty indywidualne i grupowe, podczas oraz po zakończeniu zadania, -obserwacja, -dyskusja -przeгляд i selekcja prac.	Przedstawienie i omówienia zestawu prac w formie wydruków cyfrowych, uwzględniających realizacje powstałe w czasie zajęć oraz wykonane w ramach pracy własnej. Weryfikacji i	-pracownia artystyczna -podstawową formą prowadzenia zajęć jest wykład oraz praca w pracowni komputerowej Wszystkie projekty (ćwiczenia.	W_01

W2	Student nabył elementarną wiedzę z zakresu pokrewnych dyscyplin artystycznych. Zna techniki i technologie stosowane w projektowaniu komputerowym. Zna wszelkie pojęcia związane z kompozycją dzieła (m.in. obrazu cyfrowego).				W_04
W3	Student wie jak eksperymentować w technikach grafiki, rysunku, struktur wizualnych, malarstwa ora wie jak nowatorsko dobierać i łączyć narzędzia i materiały niezbędne do wykonywanych zadań i koncepcji z wykorzystaniem fotografii.				W_06
U1	Student potrafi wybierać elementy z dziedzin pokrewnych: malarskich, rysunkowych, komputerowych i fotograficznych przydatnych do tworzenia i realizowania własnych koncepcji artystycznych.	-realizacje warsztatowe, -korekty indywidualne i grupowe, podczas oraz po zakończeniu zadania, -obserwacja, -dyskusja -przeгляд i selekcja prac, -wystawy.	Przedstawienie i omówienia zestawu prac w formie wydruków cyfrowych uwzględniających realizacje powstałe w czasie zajęć oraz wykonane w ramach pracy własnej. Weryfikacji i ocenie podlega także stopień wiedzy teoretycznej oraz umiejętność analizowania projektów i opisanie ich struktury formalnej.	-pracownia artystyczna -podstawową formą prowadzenia zajęć jest wykład oraz praca w pracowni komputerowej. Wszystkie projekty (ćwiczenia, zadania) analizowane są pod względem artystycznym i technicznym na wszystkich etapach pracy.	K_U01
U2	Posiada umiejętności wybierania z otaczającej go rzeczywistości inspiracji mogących być źródłem dzieła plastycznego.				K_U02
U3	Posiada elementarne umiejętności w procesie kreowania obrazu analogowego i cyfrowego od prostych elementów do złożonych i skomplikowanych twórczych przeobrażeń cyfrowego obrazu.				K_U03
U4	Posiada szeroki zakres umiejętności warsztatowych poprzez stosowanie różnorodnych technik: techniki rysunkowe i graficzne: (patyk, pędzel, piórko, grafit) grafika komputerowa : (wektorowa i rastrowa).				K_U04
U5	Student posiadał elementarne umiejętności obsługi komputera oraz wykorzystania jego zasobów, szczególnie programu Adobe Photoshop jako narzędzia niezbędnego w procesie tworzenia graficznych elementów i systemów informacji.				K_U05
U6	Student eksperymentuje przy wykonywaniu prac projektowych.				K_U06

U7	Posiada umiejętność przygotowania typowych prac pisemnych i wystąpień ustnych, dotyczących zagadnień szczegółowych na temat projektowania graficznego.				K_U8
U8	Student posiadał kwalifikacje niezbędne w przyszłej pracy zawodowej, szczególnie w obszarze zagadnień związanych z grafiką użytkową.				K_U10
Ks1	Student samodzielnie tworzy i realizuje własne koncepcje artystyczne oraz dysponuje umiejętnościami potrzebnymi do ich wyrażania.				K_Ks02
Ks2	Student podejmuje samodzielnie decyzje odnośnie realizacji i projektowania własnych prac artystycznych oraz jest przygotowany do współdziałania i pracy z innymi osobami w ramach prac zespołowych.	-realizacje warsztatowe, -korekty indywidualne i grupowe, podczas oraz po zakończeniu zadania, -obserwacja, -dyskusja -przeгляд i selekcja prac, -wystawy.	Przedstawienie i omówienia zestawu prac w formie wydruków cyfrowych, uwzględniających realizacje powstałe w czasie zajęć oraz wykonane w ramach pracy własnej. Weryfikacji i ocenie podlega także stopień wiedzy teoretycznej oraz umiejętność analizowania projektów i opisanie ich struktury formalnej.	-pracownia artystyczna -podstawową formą prowadzenia zajęć jest wykład oraz praca w pracowni komputerowej. Wszystkie projekty (ćwiczenia, zadania) analizowane są pod względem artystycznym i technicznym na wszystkich etapach pracy.	K_Ks03
Ks3	Potrafi wykorzystać własną wyobraźnię, intuicję i emocjonalność do realizacji różnych form aktywności artystycznej.				K_Ks04
Ks4	Potrafi wykazywać się zdolnością twórczego, elastycznego myślenia w trakcie rozwiązywania problemów artystycznych.				K_Ks05
Ks5	Student uczestnicząc w wydarzeniach prezentujących działalność artystyczną wykładowców oraz studentów Instytutu adaptuje się do nowych i zmieniających okoliczności oraz umiejętności kontrolowania własnych zachowań i przeciwdziałania lękom i stresom, jak również sprostania warunków związanych z publicznymi występami.				K_Ks06
Ks6	Student samodzielnie przygotowując prezentacje swoich prac, posiada umiejętność samooceny w trakcie omawiania poszczególnych ćwiczeń.				K_Ks07
Ks7	Student posiada umiejętność konstruktywnej krytyki w stosunku do prac innych osób w trakcie omawiania poszczególnych ćwiczeń.				K_Ks08
Ks8	Student posiada umiejętności komunikacji i przygotowanie poprzez technologie informacyjne dzieła plastycznego.				K_Ks14
18. Formy i wymiar zajęć:					Stacjonarne
		Pracownia artystyczna:	75 h	Pracownia artystyczna:	75 h

19. Treści kształcenia:

Student realizujący specjalizację „Obraz cyfrowy i fotograficzny” zapoznaje się z obszarem obrazu cyfrowego. Dzięki wprowadzeniu określonych zagadnień, student przygotowuje się do wielu zadań z zakresu systemów informacji wizualnej.

Dzięki uczestnictwu w ćwiczeniach rozpoznaje elementarne pojęcia: istota, rejestrowanie i zapis obrazu cyfrowego, możliwości obróbki obrazu cyfrowego poprzez nieograniczoną modyfikację i zamianę pikseli (zwiększanie lub zmniejszanie ich liczby, przekształcanie koloru, gradientu, zmianę położenia poszczególnych pikseli w obrazie).

Szczegółowy program zajęć

Tematyka zajęć - ćwiczenia

1. Omówienie zagadnień i ćwiczeń w szeroko rozumianym obszarze identyfikacji wizualnej. Pojęcie obrazu: analogowego i cyfrowego, grafika wektorowa i rastrowa itd.

Liczba godzin: ST: 2/ NST: 2

2. Praktyczna nauka zastosowania programu graficznego – Adobe Photoshop:

Interfejs programu Adobe Photoshop,
technika pracy na warstwach,
selekcje,
podstawowe narzędzia malarskie,
praca z tekstem,
podstawy edycji i tonowania obrazu,
korekta kolorystyczna obrazu,
ścieżki - tworzenie i edycja.

Liczba godzin: ST: 20 /NST: 20

3. Tematyka ćwiczenia „Akcent kolorystyczny”. Modyfikacje i zamianę pikseli: zwiększanie lub zmniejszanie liczby pikseli, przekształcanie koloru, gradientu.

Liczba godzin: ST: 8 / NST: 8

4. Tematyka ćwiczenia „Multiplikacja”. Modyfikacje i zamianę pikseli: zwiększanie lub zmniejszanie liczby pikseli, zmianę położenia poszczególnych pikseli w obrazie.

Liczba godzin: ST: 8/ NST: 8

5. Obraz filmowy jako źródło wiedzy i możliwości budowy obrazu - analiza i inspiracji inscenizacja (scenografia, rekwizyty, oświetlenie) praca kamery (kadr, ujęcie, punkt i kont widzenia, barwa, tonacja, kontrast)

„Kreacja artystyczna” na podstawie określonego obrazu filmowego „Andriej Rublow” Andrzeja Tarkowskiego. Omówienie i samodzielne przygotowanie plakatu filmowego wykonanie fotografii nawiązującej do warstw artystycznych filmu, wykorzystując spektrum i możliwości cyfrowej obróbki obrazu.

Liczba godzin: ST: 20/ NST: 20

6. Przekład intersemiotyczny. Kompozycja obrazu filmowego widziana przez pryzmat obrazu malarskiego. Wielu reżyserów i operatorów czerpie inspiracje z malarstwa. W swoich filmach odtwarza czy reinterpretuje konkretne kompozycje malarskie. Warto przywołać filmy (m.in. „Brzezina”, „Panny z Wilka”, „Wesele” czy „Tatarak”), w których pojawia się wiele dosłownych cytatów z malarstwa choćby Leona Wyczółkowskiego, Jacka Malczewskiego czy Stanisława Wyspiańskiego.

Student musi znaleźć własny przykład przekładu intersemiotycznego i dokonać analizy porównawczej.

Liczba godzin: ST: 17/ NST: 17

Łączna liczba godzin- ST: 75/NST: 75

20. Egzamin:	Nie		
21. Literatura podstawowa:			
<p>Zack L., <i>Techniki obróbki zdjęć cyfrowych w 40 ujęciach</i>, Gliwice 2005. Busch D., <i>Fotografia cyfrowa i obróbka obrazu : wprowadzenie</i>, tłum. M. Arent, W. Kurylak, P. Zielniok, Gliwice 2002. Owczarz-Dadan A., <i>Fotografia cyfrowa i obróbka zdjęć : ćwiczenia praktyczne</i>, Gliwice 2002. Wróblewski P., <i>ABC komputera</i>, Gliwice 2002. Konrad Z., <i>ABC CORELAE</i>, Kraków 2002. Zimek R., <i>CorelDraw – ćwiczenia praktyczne</i>, Gliwice 2002. Buczyński L., <i>Skanery i skanowanie</i>, Warszawa 2005. Long B., <i>Fotografia cyfrowa</i>, tłum. W. Pazdur, Ł. Oberlan, Gliwice 2002. Georges G., <i>Techniki obróbki zdjęć cyfrowych. Praktyczne projekty</i>, tłum. M. Samodulski, Gliwice 2003. Owczarz A., <i>Fotografia cyfrowa. Ilustrowany przewodnik</i>, Gliwice 2007. Davis H., <i>Fotografia cyfrowa. Przewodnik</i>, tłum. P. Cieślak, Gliwice 2006. Newark Q., <i>Design i grafika dzisiaj</i>, tłum. K. i P. Broma, Warszawa 2006. Michałowska M., <i>Obraz utajony. Szkice o fotografii i pamięć</i>, Łódź 2007. Eismann K., Duggan S., Grey T., <i>Fotografia cyfrowa. Świat w obiektywie</i>, tłum. Sławińska E., Samodulski M., P. Cieślak, Gliwice 2004. Frutiger A., <i>Człowiek i jego znaki</i>, Warszawa 2003. Stopa-Pielesz E., <i>Corporate design, czyli jak sprawić by estetyka pracowała na sukces firmy</i>, Warszawa 2003. Tomaszewski A., <i>Leksykon pism drukarskich</i>, Warszawa 1996. Wojeński J., <i>Technika Liternictwa</i>, Warszawa 1955. Chwałowski R., <i>Typografia typowej książki</i>, Gliwice 2002. Morant de H., <i>Historia Sztuki Zdobniczej</i>, Warszawa 1981. Bernaciński S., <i>Liternictwo</i>, Warszawa 1978. Goślicki J., <i>Sztuka Reklamy</i>, Kraków 1994. Szanto T., <i>Pismo i Styl</i>, Wrocław 1986. Gdowicz W., „Kaligrafia”, Pismo dla drugiej klasy PLSP Katowice numery 1-11 Katowice 1998/1999.</p>			
21. Literatura uzupełniająca:			
<p>Arnheim R., <i>Sztuka i percepcja wzrokowa</i>, tłum. J. Mach., Warszawa 1978. Strzemiński W., <i>Teoria widzenia</i>, Kraków 1974. Read H., <i>O pochodzeniu formy w sztuce</i>, Warszawa 1973. Read H., <i>Sens Sztuki</i>, Warszawa 1964. Oseka A., <i>Spojrzenie na sztukę</i>, Warszawa 1990.</p>			
Czasopisma:			
Kwartalnik, <i>ARTLUK czasopismo o sztuce</i> , Wydawca: Związek Polskich Artystów Plastyków ZG ZPAP, Warszawa			
Magazyn, <i>ART EON, magazyn o sztuce</i> , Wydawca: Dom Wydawniczy „Kruszona” Sp. z o.o., Poznań			
Biuletyn Fotograficzny, <i>SWIAT OBRAZU</i> , Wydawca: KAF B. Słota Sp. Komandytowa, Kraków			
Kwartalnik, <i>EXIT nowa sztuka w Polsce</i> , Wydawnictwo Exit Warszawa			
Magazine <i>GRAPHIS</i> , Public house: Scheufeln Horth America. Inc. USA			
Magazine <i>NOVUM, World of Graphic Design</i> , Public house: Verlag GmbH, Munchen			
Kwartalnik Ogólnopolski, <i>Sztuka Sakralna</i> , Sztuka Sakralna – Wydawnictwo, Kraków			
23. Nakład pracy studenta potrzebny do osiągnięcia efektów kształcenia:			
Lp.	Forma zajęć	STACJONARNE Liczba godzin kontaktowych / pracy studenta	NIESTACJONARNE Liczba godzin kontaktowych / pracy studenta
1	Wykład	-/-	-/-
2	Ćwiczenia	-/-	-/-

3	Inne: Konsultacje Pracownia artystyczna Plener	10/0 75/35	10/0 75/35
	Suma godzin	85/35	85/35
24. Suma wszystkich godzin:	ST 120	NST 120	25. Liczba punktów ECTS:
			4
26. Uwagi:			

Zatwierdzono

16.11.2012 JZM MM

.....
(data i podpis prowadzącego)

.....
(data i podpis)