

Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-G60c-V-9
Przedmiot:	Pracownia dyplomowa - sztuka mediów cyfrowych
Kierunek:	Grafika, jednolite magisterskie [10 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2012
Specjalność:	sztuka mediów cyfrowych
Rok/Semestr:	V/9
Liczba godzin:	60,0
Nauczyciel:	Mazurek Grzegorz, prof. dr hab.
Forma zajęć:	laboratorium
Rodzaj zaliczenia:	zaliczenie na ocenę
Punkty ECTS:	13,0
Godzinowe ekwiwalenty punktów ECTS (łącznie liczba godzin w semestrze):	0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie konsultacji 60,0 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:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Student powinien posiadać zaawansowane umiejętności z obszaru sztuki mediów cyfrowych: techniki animacji, techniki rejestracji, edycji, przetwarzania, montażu i emisji obrazu oraz dźwięku. (Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Premiere Pro, Adobe AfterEffects, Adobe Audition, ToonBoom Harmony) 2. Student powinien być przygotowany w stopniu zaawansowanym do kreowania świadomego przekazu multimedialnego w postaci własnej oryginalnej wypowiedzi artystycznej, która powinna uwzględniać estetyczne wartości wizualno-plastyczne oraz uwarunkowania technologiczne w obrębie przekazu wizualnego. 3. Student powinien wykazywać umiejętność pogłębionej samooceny własnej pracy twórczej, a także być otwartym na konstruktywną krytykę. 4. Student powinni posiadać umiejętności analizy i formułowania propozycji realizacji własnych pomysłów uwzględniających możliwości otwartego i kreatywnego łączenia mediów opartych na technologii cyfrowej.
Metody dydaktyczne:	<ul style="list-style-type: none"> • autoekspresja twórcza • ćwiczenia laboratoryjne • dyskusja dydaktyczna • konsultacje • korekta prac • z użyciem komputera
Zakres tematów:	<p>Wybór i realizacja semestralna autorskiego projektu dyplomowego z zakresu (pojedynczego, jak i kreatywnego łączenia poniższych mediów):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. filmu animowanego 2. realizacji video 3. filmu (etiudy) dokumentalnej 4. filmu (etiudy) etiudy reportażowej 5. instalacji interaktywnych 6. mappingu 7. artystycznego druku cyfrowego
Forma oceniania:	<ul style="list-style-type: none"> • obecność na zajęciach • ocena ciągła (bieżące przygotowanie do zajęć i aktywność) • realizacja projektu
Warunki zaliczenia:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Uczestnictwo i aktywny udział w zajęciach. 2. Uczestnictwo w wielokrotnej konsultacji projektów w celu bieżącej analizy postępów prac. 3. Umiejętność zdefiniowania własnego języka wypowiedzi artystycznej (w formie teoretycznej jak i praktycznej).

Literatura:	<ol style="list-style-type: none"> 1. L. Manovich, Język Nowych Mediów, Oficyna Wydawnicza ŁośGraf 2012 2. R. W. Kluszczyński - „Społeczeństwo informacyjne. Cyberkultura. Sztuka multimedialnych, wyd. Rabid, Kraków 2001 3. R. W. Kluszczyński, Film - wideo - multimedia. Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej, Instytut Kultury, Warszawa 1999. 4. R. W. Kluszczyński, Sztuka interaktywna. Od dzieła - instrumentu do interaktywnego spektaklu, Wyd. Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2010. 5. D. Bordwell, K. Thompson, Film Art. Sztuka Filmowa. Wprowadzenie, Filmowe Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2014 6. B. Block, Opowiadanie obrazem. Tworzenie wizualnej struktury w filmie, telewizji i mediach cyfrowych, Filmowe Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2010 7. T. Lanier, C. Nichols, Filmowanie, Filmowe Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2010 8. D. Arijon, Gramatyka języka filmowego, Filmowe Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2008 9. J. V. Mascelli, 5 tajemnic warsztatu filmowego, Filmowe Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2007 10. L. Grobel, Sztuka wywiadu. Lekcje mistrza, Filmowe Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2006 11. B. Brown, Światło w filmie, Filmowe Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa, 2008 12. E. A. Shanken, Art and Electronic Media, Phaidon, New York 2014 13. Ch. Paul, Digital Art. Third edition, Thames & Hudson, London 2014 14. M. Rush, New Media in Art (World of Art) Thames & Hudson, London 2015
Modułowe efekty kształcenia:	<p>01W Student, który zaliczył moduł, posiada gruntowną wiedzę dotyczącą technik i technologii w obszarze sztuki mediów cyfrowych obejmującą znajomość warsztatu, programów komputerowych oraz nowoczesnych technik multimedialnych</p> <p>02W jest przygotowany do formułowania i rozwiązywania w teorii i praktyce złożonych zagadnień związanych ze sztuką mediów cyfrowych oraz ich miejscem w obszarze współczesnej kultury i sztuki</p> <p>03U potrafi przygotować koncepcję i założenia ideowe pracy dyplomowej, wybrać właściwe metody realizacji, samodzielnie dobrać i modyfikować techniki i technologie oraz narzędzia i materiały niezbędne do wykonywanych zadań</p> <p>04U potrafi rzeczowo i logicznie uzasadnić koncepcję i sposób realizacji pracy dyplomowej</p> <p>05U posiada rozwiniętą osobowość artystyczną umożliwiającą tworzenie i wyrażanie własnych koncepcji artystycznych w zakresie sztuki mediów cyfrowych</p> <p>06U świadomie i w sposób kreatywny posługuje się artystycznymi środkami ekspresji wykorzystując możliwości jakie dają media cyfrowe</p> <p>07U realizuje własne koncepcje artystyczne na gruncie sztuki mediów cyfrowych umiejętnie posługując się nowoczesnymi narzędziami i oprogramowaniem</p> <p>08U potrafi tworzyć prace w zakresie druku cyfrowego, multimedialnych i animacji, oparte na cyfrowym przetwarzaniu obrazu i dźwięku</p> <p>09U umie planować efekty pracy, biorąc pod uwagę odbiorcę, czas i przestrzeń, aspekty estetyczne, społeczne i prawne</p> <p>10U realizuje prace artystyczne ze świadomością zasad etyki, ze szczególnym uwzględnieniem odpowiedzialności artysty za dzieło i prawa autorskiego</p> <p>12U umie efektywnie ćwiczyć i rozwijać umiejętności warsztatowe w zakresie sztuki mediów cyfrowych, nieustannie podnosząc kwalifikacje zawodowe</p> <p>13U posiada umiejętność kreatywnego poszukiwania rozwiązań plastycznych w oparciu o komputer i urządzenia peryferyjne takie jak: kamery cyfrowe, drukarki, plotery skanery i odpowiednie oprogramowanie</p> <p>14K potrafi przygotować swoje prace do druku, edycji ekranowej lub internetowej, potrafi umiejętnie dokumentować oraz w sposób komunikatywny prezentować własne dokonania artystyczne na forum publicznym</p> <p>15K ma świadomość zakresu możliwości jakie wnoszą do współczesnego warsztatu artystycznego nowe media, umie zastosować je w obszarze sztuki</p> <p>16K jest niezależny w rozwijaniu własnych idei i koncepcji artystycznych oraz formułowaniu krytycznej argumentacji</p> <p>17K inicjuje działania grupowe oraz potrafi organizować pracę i działać w zespole przy realizacji projektu</p>