

## Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-G60c-V-9
Przedmiot:	<b>Pracownia dyplomowa - sztuka mediów cyfrowych</b>
Kierunek:	Grafika, jednolite magisterskie [10 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2013
Specjalność:	sztuka mediów cyfrowych
Rok/Semestr:	V/9
Liczba godzin:	60,0
Nauczyciel:	<b>Mazurek Grzegorz, prof. dr hab.</b>
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
Wstępne wymagania:	<ol style="list-style-type: none"> <li>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)</li> <li>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.</li> <li>3. Student powinien wykazywać umiejętność pogłębionej samooceny własnej pracy twórczej, a także być otwartym na konstruktywną krytykę.</li> <li>4. Student powinni posiadać umiejętności analizy i formułowania propozycji realizacji własnych pomysłów uwzględniających możliwości otwartego i kreatywnego łączenia mediów opartych na technologii cyfrowej.</li> </ol>
Metody dydaktyczne:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• autoekspresja twórcza</li> <li>• ćwiczenia laboratoryjne</li> <li>• dyskusja dydaktyczna</li> <li>• konsultacje</li> <li>• korekta prac</li> <li>• z użyciem komputera</li> </ul>
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"> <li>1. filmu animowanego</li> <li>2. realizacji video</li> <li>3. filmu (etiudy) dokumentalnej</li> <li>4. filmu (etiudy) etiudy reportażowej</li> <li>5. instalacji interaktywnych</li> <li>6. mappingu</li> <li>7. artystycznego druku cyfrowego</li> </ol>
Forma oceniania:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• obecność na zajęciach</li> <li>• ocena ciągła (bieżące przygotowanie do zajęć i aktywność)</li> <li>• realizacja projektu</li> </ul>
Warunki zaliczenia:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Uczestnictwo i aktywny udział w zajęciach.</li> <li>2. Uczestnictwo w wielokrotnej konsultacji projektów w celu bieżącej analizy postępów prac.</li> <li>3. Umiejętność zdefiniowania własnego języka wypowiedzi artystycznej (w formie teoretycznej jak i praktycznej).</li> </ol>

Literatura:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L. Manovich, Język Nowych Mediów, Oficyna Wydawnicza ŁośGraf 2012</li> <li>2. R. W. Kluszczyński - „Społeczeństwo informacyjne. Cyberkultura. Sztuka multimedialnych, wyd. Rabid, Kraków 2001</li> <li>3. R. W. Kluszczyński, Film - wideo - multimedia. Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej, Instytut Kultury, Warszawa 1999.</li> <li>4. R. W. Kluszczyński, Sztuka interaktywna. Od dzieła - instrumentu do interaktywnego spektaklu, Wyd. Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2010.</li> <li>5. D. Bordwell, K. Thompson, Film Art. Sztuka Filmowa. Wprowadzenie, Filmowe Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2014</li> <li>6. B. Block, Opowiadanie obrazem. Tworzenie wizualnej struktury w filmie, telewizji i mediach cyfrowych, Filmowe Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2010</li> <li>7. T. Lanier, C. Nichols, Filmowanie, Filmowe Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2010</li> <li>8. D. Arijon, Gramatyka języka filmowego, Filmowe Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2008</li> <li>9. J. V. Mascelli, 5 tajemnic warsztatu filmowego, Filmowe Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2007</li> <li>10. L. Grobel, Sztuka wywiadu. Lekcje mistrza, Filmowe Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2006</li> <li>11. B. Brown, Światło w filmie, Filmowe Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa, 2008</li> <li>12. E. A. Shanken, Art and Electronic Media, Phaidon, New York 2014</li> <li>13. Ch. Paul, Digital Art. Third edition, Thames &amp; Hudson, London 2014</li> <li>14. M. Rush, New Media in Art (World of Art) Thames &amp; Hudson, London 2015</li> </ol>
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>