*Załącznik nr 1.5 do Zarządzenia Rektora UR nr 7/2023*

**SYLABUS**

**dotyczy cyklu kształcenia *2023 /2024 - 2027/2028***

*(skrajne daty*)

**Rok akademicki 2023/2024, 2024/2025, 2025/2026, 2026/2027**

1. Podstawowe informacje o przedmiocie

|  |  |
| --- | --- |
| Nazwa przedmiotu | Cyfrowe narzędzia kreacji artystycznej |
| Kod przedmiotu\* | MK\_15 |
| nazwa jednostki prowadzącej kierunek | Kolegium Nauk Humanistycznych UR |
| Nazwa jednostki realizującej przedmiot | Instytut Sztuk Pięknych |
| Kierunek studiów | Malarstwo |
| Poziom studiów | Jednolite magisterskie 5l |
| Profil | Ogólnoakademicki |
| Forma studiów | Stacjonarne |
| Rok i semestr/y studiów | I, II, III, IV Rok; Semestry: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 |
| Rodzaj przedmiotu | Podstawowy |
| Język wykładowy | Polski |
| Koordynator | dr Ondrej Revický |
| Imię i nazwisko osoby prowadzącej / osób prowadzących | dr Ondrej Revický; mgr Aneta Suslinnikow |

\* *-opcjonalni*e, *zgodnie z ustaleniami w Jednostce*

1.1.Formy zajęć dydaktycznych, wymiar godzin i punktów ECTS

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Semestr  (nr) | Wykł. | Ćw. | Konw. | Lab. | Sem. | ZP | Prakt. | Inne (jakie?) | **Liczba pkt. ECTS** |
| 1 |  |  |  | 30 |  |  |  |  | 2 |
| 2 |  |  |  | 30 |  |  |  |  | 2 |
| 3 |  |  |  | 30 |  |  |  |  | 2 |
| 4 |  |  |  | 30 |  |  |  |  | 2 |
| 5 |  |  |  | 30 |  |  |  |  | 2 |
| 6 |  |  |  | 30 |  |  |  |  | 2 |
| 7 |  |  |  | 30 |  |  |  |  | 2 |
| **Razem** |  |  |  | **210** |  |  |  |  | **14** |

1.2. Sposób realizacji zajęć

zajęcia w formie tradycyjnej

1.3 Forma zaliczenia przedmiotu (z toku)

Semestry: 1,2, 3, 4, 5, 6, 7 – zaliczenie z oceną

2.Wymagania wstępne

|  |
| --- |
| Podstawowa umiejętność obsługi komputera oraz jego urządzeń peryferyjnych. |

3. cele, efekty uczenia się , treści Programowe i stosowane metody Dydaktyczne

3.1 Cele przedmiotu

|  |  |
| --- | --- |
| C1 | Doskonalenie umiejętności wykorzystywania narzędzi cyfrowych w procesie twórczym. |
| C2 | Nabycie oraz doskonalenie umiejętności obsługi programów komputerowych do tworzenia i obróbki grafiki wektorowej, grafiki rastrowej oraz animacji. |
| C3 | Przekazanie wiedzy z zakresu pracy z grafiką wektorową i rastrową. |
| C4 | Zapoznanie studentów z możliwościami jak i ograniczeniami pracy w środowiskach cyfrowych. |
| C5 | Przygotowanie do samodzielnego dobierania narzędzi cyfrowych. |
| C6 | Zapoznanie studentów z procesami produkcyjnymi bazujących na grafice wektorowej oraz rastrowej. |

**3.2 Efekty uczenia się dla przedmiotu**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| EK (efekt uczenia się) | Treść efektu uczenia się zdefiniowanego dla przedmiotu | Odniesienie do efektów kierunkowych [[1]](#footnote-1) |
| EK\_01 | Absolwent/absolwentka rozróżnia i charakteryzuje rodzaje grafiki cyfrowej oraz rozumie technologiczne możliwości i ograniczenia ich stosowania w kreacji artystycznej. | K\_W01 |
| EK\_02 | Absolwent/absolwentka rozumie mechanizmy psychofizjologii widzenia, wyciąga z nich wnioski oraz wykorzystuje je w swojej pracy w środowisku cyfrowym. | K\_W02, K\_U01 |
| EK\_03 | Absolwent/absolwentka posługuje się narzędziami do tworzenia i obróbki grafiki wektorowej, grafiki rastrowej oraz animacji. Samodzielnie dobiera narzędzia oraz operacje, które pozwalają na osiągnięcie celów projektowych i artystycznych zgodnie ze swoją osobowością, wrażliwością i preferencjami artystycznymi. | K\_U01, K\_U04 |
| EK\_04 | Absolwent/absolwentka planuje proces twórczy  z uwzględnieniem możliwości technologicznych stosowanych narzędzi cyfrowych, dba o organizację pojedynczych etapów oraz przewiduje możne zagrożenia. Dobór narzędzi świadomie poddaje krytyce tworząc własny warsztat cyfrowy. | K\_U02, K\_U05 |
| EK\_05 | Absolwent/absolwentka samodzielnie ocenia i rozwija swoje umiejętności pracy z narzędziami cyfrowymi oraz ich wykorzystywaniu w tworzeniu dzieł artystycznych. Chętnie podejmuje się także pracy w zespole, docenia zdanie członków zespołu oraz jest otwarty/otwarta na krytykę. Konsultuje się z specjalistami w konkretnych rozwiązaniach produkcyjnych oraz softwarowych jak i samodzielnie zdobywa wiedzę na ich temat. | K\_K05, K\_K06 |
| EK\_06 | Absolwent/absolwentka rozumie specyfikę i zmienność technologii cyfrowych, śledzi nowe trendy i rozwiązania cyfrowe dbając o aktualność posiadanej wiedzy jak i umiejętności praktycznych. | K\_K07 |

**3.3 Treści programowe**

1. Problematyka wykładu

|  |
| --- |
| Treści merytoryczne |
| Nie dotyczy |

1. Problematyka ćwiczeń, konwersatoriów, laboratoriów, zajęć praktycznych

|  |
| --- |
| Treści merytoryczne |
| Semestr 1 **Podstawy grafiki wektorowej:** – zasady działania  – krzywe Beziera, narzędzie pióro – operacje boolowskie  – warstwy, obszary robocie  **Podstawy grafiki rastrowej:** – zasady działania  – warstwy – selekcje  – maski  – tryby nakładania |
| Semestr 2 **Podstawy grafiki wektorowej II:** – zaawansowane operacje i funkcje  – formaty grafiki wektorowej i eksport – własne kompozycje wektorowe – znak graficzny i typografia  – podstawy przygotowania do druku  **Podstawy grafiki rastrowej II:** – zaawansowane operacje i funkcje  – własne kompozycje rastrowe – kolaż i fotomontaż – formaty grafiki bitmapowej i eksport  – podstawy przygotowania do druku |
| Semestr 3 **Podstawy animacji:**  – timeline i FPS  – importowanie materiałów – animacja poklatkowa  – animacja za pomocą klatek kluczowych  – eksport i renderowanie |
| Semestr 4 **Podstawy animacji II:**  – animacja za pomocą wyrażeń (expression) – efekty i postprodukcja  – praca z dźwiękiem  – maski i tryby nakładania |
| Semestr 5 **Zaawansowana obróbka materiałów cyfrowych oraz przygotowanie do produkcji**  – przygotowanie materiałów na ploter tnący i laser tnący  – przygotowanie do druku w różnych technologiach  – zaawansowana obróbka materiałów bitmapowych  – projekt wykorzystujący narzędzia cyfrowe i produkcyjne  **Podstawy pracy z mediami interaktywnymi** – AR i VR – techniki generatywne |
| Semestr 6  Praca z tekstem oraz podstawy tworzenia publikacji  – podstawy pracy z typografią  – podstawy tworzenia publikacji wielostronicowych  – tworzenie materiałów towarzyszącym prezentacji dzieł artystycznych  – obróbka tekstów i ich skład  – automatyzacja oraz personalizacja projektów z wykorzystaniem arkuszy csv |
| Semestr 7  **Podstawy pracy z mediami interaktywnymi II** – narzędzia i technologie internetowe  – działania cyfrowe w czasie rzeczywistym – AR i VR |

3.4 Metody dydaktyczne

*Projekt praktyczny, praca w grupach, dyskusja*

4. METODY I KRYTERIA OCENY

4.1 Sposoby weryfikacji efektów uczenia się

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Symbol efektu | Metody oceny efektów uczenia się  (np.: kolokwium, egzamin ustny, egzamin pisemny, projekt, sprawozdanie, obserwacja w trakcie zajęć) | Forma zajęć dydaktycznych  (w, ćw, …) |
| ek\_ 01 | projekt | Lab. |
| Ek\_ 02 | projekt | Lab. |
| Ek\_ 03 | projekt | Lab. |
| Ek\_ 04 | projekt | Lab. |
| Ek\_ 05 | projekt | Lab. |
| Ek\_ 06 | projekt | Lab. |

4.2 Warunki zaliczenia przedmiotu (kryteria oceniania)

|  |
| --- |
| Podstawą zaliczenia jest zrealizowanie i przedstawienie wszystkich prac wykonanych w semestrze na przeglądzie końcowym. Każde zadanie powinno być oddane na poziomie co najmniej dostatecznym.  Student ma obowiązek uczestniczenia w konsultacjach.  Na ocenę ma wpływ: –zgodność z tematem, – planowanie procesu twórczego i jego realizacja, – jakość wykonania prac, – kreatywność, – koncepcja, jej rozwój i proces tworzenia, – konsultacje, – terminowość, – systematyczność, – aktywność na zajęciach, – samodzielność,  **Ocena bardzo dobra** – realizacja spełnia wszystkie w/w kryteria; student/studentka wykazuje samodzielność myślenia i zaangażowanie w trakcie zajęć.  **Ocena plus dobry** – realizacja spełnia wszystkie w/w kryteria z niewielkimi zastrzeżeniami, student/studentka wykazuje samodzielność myślenia i zaangażowanie w trakcie zajęć.  **Ocena dobry** – realizacja spełnia wszystkie w/w kryteria z niewielkimi zastrzeżeniami, co do jakości pracy lub zaangażowania oraz frekwencji.  **Ocena plus dostateczna** – realizacja nie spełnia kilku kryteriów jakościowych, zastrzeżenia co do zaangażowania oraz frekwencji.  **Ocena dostateczna** – realizacja nie spełnia kilku kryteriów jakościowych, poważne zastrzeżenia co do zaangażowania oraz frekwencji.  Ocena niedostateczna – brak realizacji lub praca niezgodna z zadaniem, nieusprawiedliwione nieobecności, brak kontaktu. |

**5. CAŁKOWITY NAKŁAD PRACY STUDENTA POTRZEBNY DO OSIĄGNIĘCIA ZAŁOŻONYCH EFEKTÓW W GODZINACH ORAZ PUNKTACH ECTS**

|  |  |
| --- | --- |
| **Forma aktywności** | **Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności** |
| Godziny kontaktowe wynikające z harmonogramu studiów | 210 |
| Inne z udziałem nauczyciela akademickiego  (udział w konsultacjach, egzaminie) |  |
| Godziny niekontaktowe – praca własna studenta  (przygotowanie do zajęć, egzaminu, napisanie referatu itp.) | 140 |
| SUMA GODZIN | 350 |
| **SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS** | **14** |

*\* Należy uwzględnić, że 1 pkt ECTS odpowiada 25-30 godzin całkowitego nakładu pracy studenta.*

6. PRAKTYKI ZAWODOWE W RAMACH PRZEDMIOTU

|  |  |
| --- | --- |
| wymiar godzinowy | Nie dotyczy |
| zasady i formy odbywania praktyk | Nie dotyczy |

7. LITERATURA

|  |
| --- |
| Literatura podstawowa:  B. Bergstrom, *Komunikacja wizualna*, Warszawa 2009  E. Wójtowicz, *Sztuka w kulturze postmedialnej*, Gdańsk 2016  H.P Willberg, F. Frossman, *Pierwsza pomoc w typografii*, Gdańsk 2008  L. Manovich, *Język nowych mediów*, Warszawa 2006 |
| Literatura uzupełniająca:  A. Frutiger, *Człowiek i jego znaki*, Kraków 2015  R. Arnheim, *Sztuka i percepcja wzrokowa. Psychologia twórczego oka*, Łódź 2019 |

Akceptacja Kierownika Jednostki lub osoby upoważnionej

1. W przypadku ścieżki kształcenia prowadzącej do uzyskania kwalifikacji nauczycielskich uwzględnić również efekty uczenia się ze standardów kształcenia przygotowującego do wykonywania zawodu nauczyciela. [↑](#footnote-ref-1)