

SYLABUS
dotyczy cyklu kształcenia 2024/25-2026/27
(skrajne daty)
 Rok akademicki 2025/26

1. Podstawowe informacje o przedmiocie

Nazwa przedmiotu	Obrazowanie cyfrowe
Kod przedmiotu*	31
nazwa jednostki prowadzącej kierunek	Instytut Sztuk Pięknych
Nazwa jednostki realizującej przedmiot	Instytut Sztuk Pięknych
Kierunek studiów	Sztuki Wizualne
Poziom studiów	Studia pierwszego stopnia
Profil	Ogólnoakademicki
Forma studiów	Studia stacjonarne
Rok i semestr/y studiów	II rok (3, 4 semestr)
Rodzaj przedmiotu	Specjalnościowy
Język wykładowy	Polski
Koordinator	prof. zw. Tadeusz Boruta
Imię i nazwisko osoby prowadzącej / osób prowadzących	3 sem.: 4 sem.:

* -opcjonalnie, 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
3				45					2
4				30					2
razem				75					4

* - godziny realizowane w ramach rozszerzenia przedmiotu

1.2. Sposób realizacji zajęć

✓ zajęcia w formie tradycyjnej

zajęcia realizowane z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość

1.3 Forma zaliczenia przedmiotu (z toku) (egzamin, zaliczenie z oceną, zaliczenie bez oceny)
zaliczenie z oceną w sem.: 3, 4
egzamin w sem.: 4

2.Wymagania wstępne

Student powinien posiadać kompetencje w zakresie przedmiotowych efektów uczenia się przypisanych dla przedmiotu Malarstwo.

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

3.1 Cele przedmiotu

C1	Zapoznanie z podstawami malarstwa cyfrowego i zasadami działania oprogramowania graficznego.
C2	Rozwinięcie umiejętności tworzenia kompozycji, kolorystyki i faktury malarstwie oraz środowisku cyfrowym.
C3	Nauka pracy z różnymi narzędziami malarskimi i efektami dostępnymi w programach graficznych.
C4	Zrozumienie zasad rysunku cyfrowego oraz perspektywy w kontekście malarstwa.
C5	Rozwinięcie umiejętności komunikowania się za pomocą obrazu i adaptowanie ich do potrzeb klienta lub widza, praca w zespole.
C6	Doskonalenie umiejętności wyrażania własnej kreatywności i wrażliwości artystycznej poprzez medium malarstwa i malarstwa cyfrowego.

3.2 Efekty uczenia się dla przedmiotu

EK (efekt uczenia się)	Treść efektu uczenia się zdefiniowanego dla przedmiotu	Odniesienie do efektów kierunkowych
EK_01	Definiuje poszczególne techniki malarskie w tym cyfrowe oraz dobiera odpowiednie materiały do realizacji własnej pracy.	K_W01,
EK_02	Zna i rozumie pojęcia, technologię i techniki plastycznego jak i warsztatu nowych mediów.	K_W04,
EK_03	Potrafi zrealizować zadania malarskie w różnych technikach oraz właściwie dobrać środki formalno-warsztatowe do realizacji obrazu, kształtując przy tym swój język artystyczno-ekspresyjny.	K_U01,
EK_04	Potrafi sprawnie wykorzystywać tradycyjne i cyfrowe techniki malarskie, które stosuje do własnej koncepcji twórczej.	KU03,
EK_05	Potrafi wykorzystać wypracowane umiejętności warsztatowe do realizacji własnych koncepcji artystycznych	K_U05,

	i projektowych oraz stosować efektywne techniki ćwiczenia tych umiejętności, umożliwiające ciągły ich rozwój przez samodzielną pracę	
EK_o6	Dobiera rozwiązania technologiczne, jak i środki wyrazu zgodnie z własną intuicją i preferencjami, dążąc do jak najlepszych efektów w obrębie danego zagadnienia plastycznego	K_Uo9,
EK_o7	Jest zorientowany na indywidualne poszukiwania w celu kształtowania własnej wrażliwości i formowania indywidualnego „charakteru” języka wypowiedzi artystycznej, współpracując w tym względzie z wykładowcami, wykorzystując swoje uwarunkowania psychologiczno- emocjonalne radząc sobie w zmieniającej się rzeczywistości	K_Ko2,
EK_o8	Jest zdolny do krytycznej samooceny oraz konfrontacji z postawami innych osób. Potrafi analizować artystyczne działania innych osób i wyciągać z nich konstruktywne wnioski, jest otwarty na dyskusję oraz konfrontację własnej twórczości z postawami innych.	K_Ko4

3.3 Treści programowe

A. Problematyka wykładu

Treści merytoryczne
Nie dotyczy

B. Problematyka ćwiczeń, konwersatoryjnych, laboratoryjnych, zajęć praktycznych

Przedmiot Malarstwo Cyfrowe wprowadza studentów w techniki tworzenia dzieł sztuki przy użyciu narzędzi i technologii cyfrowych oraz malarskich. Przedmiot skupia się na rozwijaniu umiejętności malarskich i ich implementacji w środowisku komputerowym, zapewniając studentom możliwość eksperymentowania z różnymi stylami, technikami i efektami dostępnymi w oprogramowaniu do grafiki cyfrowej oraz klasycznym warsztacie. Poprzez praktyczne zajęcia i projekty, studenci zdobywają umiejętności potrzebne do tworzenia wysokiej, jakości obrazów.

Treści merytoryczne

Podstawy malarstwa cyfrowego:

- Definicja malarstwa cyfrowego i jego rola we współczesnej sztuce.
- Porównanie tradycyjnych technik malarskich z malarstwem cyfrowym.
- Wprowadzenie do oprogramowania graficznego do malowania.

- **Kolorystyka i światłocień:**
 - Zasady kolorystyki: teoria koloru, harmonia barw, kontrast.
 - Malowanie światłocienia: modelowanie formy, rozkład światła i cienia.
 - Tworzenie atmosfery i nastroju za pomocą koloru i światła.
- **Rysunek cyfrowy i perspektywa:**
 - Rysowanie cyfrowe: używanie tabletu graficznego.
- **Eksperymentowanie i rozwijanie własnego stylu artystycznego**

3.4 Metody dydaktyczne

Laboratorium: Korekta indywidualna i zbiorowa, konsultacje, pokaz reprodukcji, dyskusje inspirowane wybranymi zagadnieniami dotyczącymi współczesnych zjawisk w kulturze, elementy wykładu.

4. METODY I KRYTERIA OCENY

4.1 Sposoby weryfikacji efektów uczenia się

Symbol efektu	Metody oceny efektów kształcenia (np.: kolokwium, egzamin ustny, egzamin pisemny, projekt, sprawozdanie, obserwacja w trakcie zajęć)	Formy zajęć dydaktycznych (w, ćw,)
EK_01, EK_08	Rozmowa przed przystąpieniem do realizacji zadania mająca wykazać posiadanie wiedzy i świadomości studenta niezbędnej do wykonania projektu	Wykład wprowadzający, ćwiczenia i indywidualne konsultacje
EK_01, EK_02	Analiza zadania od strony technologiczno-warsztatowej. Zastanowienie się nad uwarunkowaniami podłoża i właściwościami narzędzi w kontekście zastosowania odpowiednich środków do realizacji pracy.	Wykład wprowadzający, ćwiczenia i indywidualne konsultacje
EK_03, EK_04, EK_08	Dyskusja mająca na celu wykazanie świadomości wyboru artystycznych środków formalno-wyrazowych w kontekście adresata pracy i jej funkcjonowania. Wyodrębnienie koniecznych etapów realizacji	Wykład wprowadzający, ćwiczenia i indywidualne konsultacje
EK_01, EK_02, EK_04	Dyskusja nad konkretną realizacją ujawniająca stopień świadomości wybranej postawy artystycznej oraz adekwatność użytych środków formalno-warsztatowych w realizacji zadania	Ćwiczenia pod kierunkiem prowadzącego pedagoga
EK_05, EK_06, EK_07	Prezentacja wykonanych w trakcie zajęć prac malarskich, które są odpowiedzią na formułowane przez prowadzącego zadania.	Ćwiczenia pod kierunkiem prowadzącego pedagoga

4.2 Warunki zaliczenia przedmiotu (kryteria oceniania)

Uzyskanie wszystkich efektów kształcenia w ramach zajęć z przedmiotu **Obrazowanie cyfrowe** jest rozłożone na dwa semestry. Kształcenie w ramach poszczególnego semestru kończy się zaliczeniem z oceną. Na obu następujących po sobie semestrach realizowane są te same efekty kształcenia, a zaliczenie oraz ocena (na koniec semestru) wynikają ze stopnia uzyskanych przez studenta kompetencji odzwierciedlających nakład pracy na danym poziomie/semestrze studiów. Na poziomie wyższym wymagany jest progres jakościowy (w stosunku do semestru pierwszego) uzyskanych kompetencji w ramach przypisanych efektów kształcenia.

Ocena bardzo dobra - duże zaangażowanie studenta w prowadzone w pracowni zadania oraz wybitne efekty artystyczne wykonanych prac

Ocena plus dobry - duże zaangażowanie studenta w prowadzone w pracowni zadania oraz dobre rezultaty artystyczne wykonanych prac

Ocena dobry – duże zaangażowanie studenta w prowadzone w pracowni zadania, lecz przeciętne rezultaty artystyczne wykonanych prac

Ocena plus dostateczna - średnia aktywność studenta w prowadzone w pracowni zadania i przeciętny poziom wykonanych prac

Ocena dostateczna – mała aktywność studenta i przeciętny poziom wykonanych prac

Ocena niedostateczna – brak jakiejkolwiek aktywności wynikłej z postawionych studentowi zadań, lub niedostateczne efekty jakościowe wykonanych prac.

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	75
Inne z udziałem nauczyciela akademickiego (udział w konsultacjach, egzaminie)	5
Godziny niekontaktowe – praca własna studenta (przygotowanie do zajęć, egzaminu, napisanie referatu itp.)	40
SUMA GODZIN	120
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS	4

** 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:

- R. Arnheim „Myślenie wzrokowe”
- Monografie wielkich mistrzów
- Albumy zbiorów muzealnych
- Katalogi z wystaw, periodyki o sztuce

Literatura uzupełniająca:

- R. Arnheim „Sztuka i percepcja wzrokowa. Psychologia twórczego oka”
- R. Arnheim „Myślenie wzrokowe”
- T. Boruta „Szkoła Patrzenia”
- T. Boruta „O malowaniu duszy i ciała”
- W. Kandyński „O duchowości w sztuce”
- Umberto Eco (red.), „Historia piękna”
- J.E. Cirlot, Słownik symboli
- J. Derrida, Prawda w malarstwie
- Praca zbiorowa, Sztuka w świecie znaków
- Praca zbiorowa, „Techniki wielkich mistrzów malarstwa”
- J. Clair, De Immundo
- Charles Sterling, „Martwa natura”
- D. Arasse, Detal. Historia malarstwa w zbliżeniu
- E. Panofsky, Studia z historii sztuki
- W. Stróżewski, „Dialektyka twórczości”
- M. Rzepińska „Historia koloru w dziejach malarstwa europejskiego”
- W. Stróżewski „Wokół piękna. Szkice z estetyki. ”

Akceptacja Kierownika Jednostki lub osoby upoważnionej