Załącznik nr 4 do Uchwały Senatu nr 430/01/2015

SYLABUS

DOTYCZY CYKLU KSZTAŁCENIA 2016/17 – 2017/18
(skrajne daty)

1.1 PODSTAWOWE INFORMACJE O PRZEDMIOCIE MODULE

Nazwa przedmiotu/ modułu	**Pracownia dyplomowa – Rysunek (Techniki cyfrowe w rysunku)**
Kod przedmiotu/ modułu*	**2SW16**
Wydział (nazwa jednostki prowadzącej kierunek)	**Wydział Sztuki**
Nazwa jednostki realizującej przedmiot	**Wydział Sztuki**
Kierunek studiów	**Sztuki wizualne**
Poziom kształcenia	**Studia drugiego stopnia**
Profil	**Ogólnoakademicki**
Forma studiów	**Studia stacjonarne**
Rok i semestr studiów	**I rok (3, 4 semestr)**
Rodzaj przedmiotu	**Kierunkowy**
Koordynator	**dr Paweł Bińczycki**
Imię i nazwisko osoby prowadzącej / osób prowadzących	**Sem. 3: dr Joanna Janowska-Augustyn, mgr Marcin Dudek** **Sem. 4: dr Joanna Janowska-Augustyn, mgr Marcin Dudek**

***-** zgodnie z ustaleniami na wydziale

1.2 FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH, WYMIAR GODZIN I PUNKTÓW ECTS

Wykł.	Ćw.	Konw.	Lab.	Sem.	ZP	Prakt.	Inne (jakie?)	**Liczba pkt ECTS**
			180 **godziny realizowane z I rokiem**					**24**

1.3 SPOSÓB REALIZACJI ZAJĘĆ

√ zajęcia w formie tradycyjnej
zajęcia realizowane z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość

1.4 FORMA ZALICZENIA PRZEDMIOTU/ MODUŁU (z toku): *(egzamin, zaliczenie z oceną, zaliczenie bez oceny)*

zaliczenie z oceną w sem.: **3, 4**
egzamin w sem.: **4**

2. WYMAGANIA WSTĘPNE

Umiejętności z zakresu rysunku. Szczególna wrażliwość i otwartość predysponująca do dalszego rozwoju w tej dyscyplinie sztuki z uwzględnieniem nowych technologii.

3. CELE, EFEKTY KSZTAŁCENIA, TREŚCI PROGRAMOWE I STOSOWANE METODY DYDAKTYCZNE

3.1 CELE PRZEDMIOTU/ MODUŁU

C1	Ugruntowanie świadomości różnic i podobieństw pomiędzy grafiką a rysunkiem oraz ich wzajemnych relacji.
C2	Dalsze poszerzanie wiadomości i umiejętności dotyczących grafiki cyfrowej oraz jej związków z rysunkiem.
C3	Dalsze rozwijanie umiejętności technologicznych w procesie kreacji artystycznej.
C4	Poznanie nowych możliwości warsztatu rysunkowego w oparciu o coraz bardziej zaawansowane technologie cyfrowe.
C5	Dalsze kształtowanie umiejętności pracy przy ograniczeniach formalnych, wynikających z tematów zadań.
C6	Nabycie i ugruntowanie umiejętności prawidłowego zapisu matrycy cyfrowej, przygotowania jej do druku oraz sygnowania wydrukowanych prac.
C7	Rozwijanie twórczego myślenia poprzez odniesienia do różnych problemów tematycznych i formalnych poruszanych w zadaniach.
C8	Doskonalenie umiejętności równoległej pracy w technice rysunku oraz druku cyfrowego; dostrzeganie powiązań pomiędzy obiema dyscyplinami i twórcze ich wykorzystanie.

3.2 EFEKTY KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU/ MODUŁU

EK (efekt kształcenia)	Treść efektu kształcenia zdefiniowanego dla przedmiotu (modułu)	Odniesienie do efektów kierunkowych **(KEK)**
EK_01	Potrafi umiejscowić własną twórczość w zakresie druku cyfrowego w szerszym kontekście twórczości innych artystów – zarówno współczesnych, jak i dawnych – umiejętnie z nimi dialogując i czerpiąc inspiracje.	K_W03
EK_02	Rozumie dzieło sztuki wieloaspektowo. Tworzy dojrzałą wypowiedź artystyczną w sposób złożony. W swoich pracach równoważy formę i treść.	K_W04
EK_03	Potrafi dyscyplinować własne działania twórcze, dokonując świadomych wyborów środków wyrazu, rezygnując z powierzchownych efektów, dostępnych w technologiach cyfrowych na rzecz wysokich walorów artystycznych. Realizuje cykl prac z uwzględnieniem dialogu z mistrzami. Potrafi wartościować różne postawy w sztuce i odnosić je konstruktywnie do własnej twórczości.	K_U03
EK_ 04	Poszerza znajomość technologii cyfrowych oraz umiejętności warsztatowych w oparciu o realizowane w pracowni zadania przygotowujące do dyplomu.	K_U07
EK_05	Samodzielnie poszukuje nowych inspiracji twórczych w różnych dziedzinach szeroko rozumianej kultury (film, literatura, muzyka).	K_K03

3.3 TREŚCI PROGRAMOWE

A. Problematyka wykładu – nie dotyczy

B. Problematyka ćwiczeń audytoryjnych, konwersatoryjnych, laboratoryjnych, zajęć praktycznych

Treści merytoryczne
Pracownia ma na celu inspirowanie studentów do kreatywnego myślenia poprzez wzbogacenie technik klasycznego rysunku o nowe media (technologie komputerowe). Studenci zapoznają się z zasadami budowania grafiki cyfrowej oraz łączenia jej z klasycznym rysunkiem na różnorakie sposoby. Realizują zadania, gdzie grafika powstaje poprzez wprowadzanie elementów klasycznego rysunku (grafiki warsztatowej) do komputera za pomocą aparatu fotograficznego bądź skanera, a następnie poddawanie go obróbce cyfrowej w programach graficznych (tu głównie: Adobe Photoshop). Studenci mają również możliwość rysowania bezpośrednio w komputerze przy użyciu tabletu. Mogą też pracować w programach wektorowych (Adobe Ilustrator), które operują charakterystycznymi dla rysunku wartościami, jak linia czy plama. Istotne, obok poznawania technicznych możliwości jest uświadomienie sobie roli komputera jako narzędzia – jednego ze środków wiodących do celu, a nie celu samego w sobie. Ważny jest przy tym charakter kreacyjny medium (komputera) i zasadność użycia takiej, a nie innej techniki (tzw. adekwatność pomysłu do sposobu jego realizacji). Student powinien przede wszystkim kształtować własną świadomość artystyczną i w oparciu o nią realizować postawione przed nim zadania. **W roku dyplomowym student jest zobowiązany do przedstawienia (po konsultacjach z promotorem) wstępnej propozycji, która będzie ewoluować w kierunku ostatecznej koncepcji dyplomu artystycznego. W zależności od potrzeb studenci mogą realizować dodatkowe zadania odpowiednio ukierunkowujące ich sposób myślenia.** Zadania są tak pomyślane, że przenikają się ze sobą zarówno pod względem zagadnień formalnych, treściowych, jak i technologicznych. **Przykłady zadań do wyboru realizowanych w pracowni:** **1. Przestrzeń.** Format: 70 x 100 cm x 2, rozdzielczość: 150 dpi. Narzędzie pracy: program Adobe Photoshop. Kompozycja o charakterze kolażu cyfrowego, budowana z elementów wprowadzanych do komputera przy użyciu skanera bądź aparatu cyfrowego, takich jak fragmenty rysunków (grafik warsztatowych) własnego autorstwa, które następnie zostaną poddane obróbce cyfrowej. W kompozycji można dodatkowo użyć elementów generowanych bezpośrednio w komputerze. Obróbka cyfrowa powinna mieć charakter nadrzędny dla budowania obrazu. Zadanie stanowi próbę poszukiwania relacji pomiędzy indywidualnym charakterem

warsztatowych działań i zręczności manualnej oraz zdolnością kreatywnego myślenia – a szerokim spectrum możliwości, jakie daje narzędzie w postaci komputera.

Dwie wersje zadania:

w skali szarości
w kolorze

Kompozycje powinny być ze sobą powiązane, a jednocześnie zróżnicowane ze względu na odmienny charakter działań monochromatycznych i działań w kolorze.

2. Dialog z mistrzem.
Próba odniesienia się (zarówno w warstwie treściowej, jak i formalnej) do wybranego dzieła (dzieł) sztuki dawnej (przedstawiającej) i nawiązania z nim (nimi) relacji w postaci cyklu prac (może to być np. próba analizy kompozycji danego dzieła ze względu na układ poszczególnych form konstytuujących te kompozycję). Prace mają być realizowane zarówno w technice klasycznego rysunku, jak i druku cyfrowego. Ważne, aby znaleźć wspólny aspekt i twórczo wykorzystać przenikanie obu technik, co powinno być widoczne w efekcie finalnym.

Ma powstać zestaw minimum 3 prac (w tym: 2 prace cyfrowe i 1 klasyczna lub odwrotnie – 2 prace klasyczne i 1 cyfrowa).

3. Multiplikacja. Części i całość.
Format: 100x70 cm, rozdzielczość 150 dpi.
Narzędzie pracy: program Adobe Photoshop, Adobe Ilustrator / Corel Draw

Próba stworzenia interesującej formalnie kompozycji wieloelementowej z zastosowaniem powtarzalności danego motywu (nie musi być to dokładnie ten sam motyw, można posłużyć się np. metamorfozą) zwrócenie uwagi na wzajemne relacje pomiędzy konstytuującymi ją modułami i odniesieniem ich do całości.

4. Zewnętrze – wnętrze.
Format: 100x70 cm x2, rozdzielczość 150 dpi.
Narzędzie pracy: program Adobe Photoshop, Adobe Ilustrator / Corel Draw

Kontynuacja ćwiczenia pt. „Przestrzeń". Należy stworzyć dwie kompozycje:

1. Kompozycja będąca całościowym oglądem jakiejś struktury / przestrzeni (widokiem z zewnątrz), np. miasto widziane z lotu ptaka (kompozycja może np. zawierać wiele drobnych form tworzących pewną całość).
2. Kompozycja będąca fragmentarycznym wycinkiem danej struktury / przestrzeni (spojrzeniem z wewnątrz), np. to samo miasto widziane z perspektywy ulicy (kompozycja może zawierać mniejszą ilość bardziej monumentalnych form).

Prace mają być powiązane ze sobą tematycznie i formalnie, z uwzględnieniem różnych punktów widzenia tego samego motywu. Kompozycja może mieć zarówno charakter abstrakcyjny, jak i przedstawiający (do wyboru).

5. Dźwięk – punkt – linia. Utwór muzyczny i dzieło plastyczne – wzajemne relacje. Próba transpozycji wybranego utworu muzycznego na działanie plastyczne. Cykl 4 prac. Wzajemne relacje pomiędzy temporalnością utworu muzycznego a sekwencyjnością poszczególnych kadrów / etapów cyklu kompozycji plastycznych. W warstwie formalnej – próba łączenia grafiki bitmapowej z grafiką wektorową.

6. Cztery żywioły. Próba interpretacji i wizualizacji. W efekcie końcowym ma powstać cykl 4 prac, z których każda odnosi się do poszczególnego żywiołu. Środki formalne – dowolne.

7. Ciało – fragment – materia. Próba innego spojrzenia na ciało poprzez odejście od „przedmiotowości" i tradycyjnego ujęcia całościowego wizerunku ciała na rzecz posługiwania się kadrem, nietypowym ujęciem i poprzez to działania formą oraz materią – niejako samą w sobie, już na poziomie ujęcia abstrakcyjnego - odnoszącą się do czegoś żywego, sensualnego. Cykl 4 prac. Środki formalne – dowolne.

Podane powyżej zadania są jedynie przykładami ćwiczeń (do wyboru) realizowanych w danym roku akademickim i mogą ulec zmianie. Czas realizacji ćwiczeń ma także charakter orientacyjny i w zależności od postępów w pracy studentów może być modyfikowany. Poszczególne zadania są często prowadzone równolegle, gdyż poruszane w nich zagadnienia przenikają się i uzupełniają nawzajem.

3.4 METODY DYDAKTYCZNE

- realizacja ćwiczeń w pracowniach komputerowych i rysunkowych oraz kontynuacja ćwiczeń w domu;

- korekta indywidualna (zarówno merytoryczna dotycząca zagadnień czysto plastycznych, jak i techniczna);

- korekta zbiorowa; porównanie uzyskanych efektów pracy studentów;

- wykład z prezentacją multimedialną;

- analiza i omówienie przykładów prac innych artystów (pokaz multimedialny, przegląd katalogów, przegląd prac w internecie);

- wycieczki dydaktyczne – wyjazdy grupowe na interesujące wystawy (zwłaszcza rysunkowe i graficzne); np. na Międzynarodowe Triennale Grafiki w Krakowie, Triennale Grafiki Polskiej w Katowicach, itp.

- dyskusje wokół wybranych zagadnień kultury;

- praca samodzielna studenta – lektura literatury obowiązkowej i uzupełniającej, dyskusja na temat przeczytanych pozycji.

4. METODY I KRYTERIA OCENY

Zaliczenie semestrów odbywa się:

- na podstawie przeglądu wykonanych ćwiczeń przedłożonych do oceny zarówno w formie cyfrowej jak i w postaci wydruku.

Wymagana jest obecność na zajęciach oraz samodzielna praca studenta.

Na całokształt oceny składają się:

- obecności,

- zrealizowane ćwiczenia,
- sposób ich wykonania,
- wynalazczość i twórcza interpretacja przy realizacji zadanych tematów,
- aktywność, systematyczność pracy.

4.1 SPOSOBY WERYFIKACJI EFEKTÓW KSZTAŁCENIA

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	Obserwacja w trakcie zajęć, przegląd prac realizowanych na zajęciach oraz projektów domowych.	Lab.
EK_02	Obserwacja w trakcie zajęć, przegląd prac realizowanych na zajęciach oraz projektów domowych.	Lab.
EK_03	Obserwacja w trakcie zajęć, przegląd prac realizowanych na zajęciach oraz projektów domowych.	Lab.
EK_04	Obserwacja w trakcie zajęć, przegląd prac realizowanych na zajęciach oraz projektów domowych.	Lab.
EK_05	Obserwacja w trakcie zajęć, przegląd prac realizowanych na zajęciach oraz projektów domowych.	Lab.

4.2 WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU (KRYTERIA OCENIANIA)

Ocena bardzo dobra:
- bardzo wysoka aktywność, zaangażowanie i dociekliwość w trakcie zajęć
- zrealizowanie wymaganego minimum ćwiczeń w stopniu bardzo dobrym;
- obecność na co najmniej 4/5 ogólnego wymiaru zajęć;
- wyróżniająca się pomysłowość i wynalazczość przy realizacji zadań;
- wprowadzanie do realizacji indywidualnych, kreatywnych metod pracy;
- bardzo duża samodzielność przy wykonywaniu zadań;
- dojrzałość twórcza i świadomość własnej postawy artystycznej;

Ocena plus dobra:
- wysoka aktywność w trakcie zajęć
- zrealizowanie wymaganego minimum ćwiczeń w stopniu wyżej niż dobrym;
- obecność na co najmniej 4/5 ogólnego wymiaru zajęć;
- pomysłowość i wynalazczość przy realizacji zadań;
- wprowadzanie do realizacji indywidualnych, kreatywnych metod pracy;
- duża samodzielność przy wykonywaniu zadań;
- przejawy pewnej dojrzałości twórczej i świadomości własnej postawy artystycznej.

Ocena dobra:
- większa aktywność w trakcie zajęć
- zrealizowanie wymaganego minimum ćwiczeń w stopniu dobrym;
- obecność na co najmniej 4/5 ogólnego wymiaru zajęć;

- częstsza pomysłowość i wynalazczość przy realizacji zadań;
- wprowadzanie do realizacji indywidualnych, kreatywnych metod pracy.

Ocena plus dostateczna:
- względny stopień aktywności w trakcie zajęć
- zrealizowanie wymaganego minimum ćwiczeń w stopniu wyżej niż zadowalającym, rokującym na poprawę;
- obecność na co najmniej 3/5 ogólnego wymiaru zajęć;
- niekiedy pomysłowość i wynalazczość przy realizacji zadań.

Ocena dostateczna:
- mały stopień aktywności w trakcie zajęciach
- zrealizowanie wymaganego minimum ćwiczeń w stopniu zadowalającym;
- obecność na co najmniej 3/5 ogólnego wymiaru zajęć.

Ocena niedostateczna:
- brak aktywności w trakcie zajęć
- bardzo słaba wartość merytoryczna zrealizowanych prac
- niezrealizowanie wymaganego minimum ćwiczeń w stopniu dostatecznym;
- nieobecność na ponad 3/5 ogólnego wymiaru zajęć.

Ze względu na szczególną niewymierność oceniania w dziedzinie sztuk pięknych, kryteria te w uzasadnionych przypadkach mogą ulec zmianom.

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

Aktywność	Liczba godzin/ nakład pracy studenta
godziny zajęć wg planu z nauczycielem	**180**
przygotowanie do zajęć	150
udział w konsultacjach	150
czas na napisanie referatu/eseju	
przygotowanie do egzaminu	50
udział w egzaminie	20
przygotowanie ekspozycji	50
SUMA GODZIN	**600**
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS	**24**

6. PRAKTYKI ZAWODOWE W RAMACH PRZEDMIOTU/ MODUŁU

wymiar godzinowy	--
zasady i formy odbywania praktyk	--

7. LITERATURA

Literatura podstawowa:

1. Katalogi cyklicznych wystaw rysunkowych oraz graficznych (różne edycje); m. in.

Międzynarodowe Triennale Grafiki Kraków, Międzynarodowe Biennale Grafiki Cyfrowej Gdynia, Triennale Grafiki Polskiej Katowice, Międzynarodowe Triennale Sztuk graficznych IMPRINT Warszawa, Wirtualne Muzeum Grafiki – Icon Data (na stronach www. MTG), itp.

2. Katalogi indywidualnych wystaw artystów zajmujących się rysunkiem, grafiką cyfrową oraz szeroko pojmowaną grafiką artystyczną.
3. Czasopisma o sztuce (np. *Format, Wiadomości ASP, Arteon, Art&Bussines*, itp.).
4. Albumy z twórczością rysunkową i graficzną dawnych mistrzów oraz artystów współczesnych;
5. Katalogi wystaw grafiki i rysunku, np. kolejne edycje Międzynarodowego Triennale Rysunku w Lubaczowie, Międzynarodowego Konkursu Rysunku we Wrocławiu, Międzynarodowego Biennale Rysunku w Pilźnie, Międzynarodowego Triennale Grafiki w Krakowie, Triennale Grafiki Polskiej w Katowicach, itp.;
6. Atlas anatomiczny dla artystów (różne wydania; np. Barcsay J., *Anatomia dla artysty*, Wydawnictwo ZNiO, Wrocław 1988).

Literatura uzupełniająca:

1. W. Kandinsky *O duchowości w sztuce*, tłum. S. Fijałkowski, Łódź 1996.
2. W. Kandinsky *Punkt i linia na płaszczyźnie.*
3. W. Strzemiński *Teoria widzenia*, Kraków 1958.
   Leszek Brogowski *Powidoki i po... Unizm i „Teoria widzenia" Władysława Strzemińskiego,* słowo/obraz terytoria 2001.
4. Ruolf Arnhein *Sztuka i percepcja wzrokowa. Psychologia twórczego oka,* słowo/obraz terytoria 2005.
5. John Gage *Kolor i kultura. Teoria i znaczenie koloru od antyku do abstrakcji.* Universitas, Kraków 2008.
6. David Hornung *Kolor: kurs dla artystów i projektantów*, Universitas, Kraków 2009.
7. Podręczniki do nauki programów graficznych, czasopisma poświęcone grafice komputerowej
8. Clark K., *Akt. Studium idealnej formy*, Warszawa 1998.
9. Pignatti T., *Historia rysunku. Od Altamiry do Picassa,* Warszawa 2006.
10. Wierzchowska W., *Współczesny rysunek polski,* Warszawa 1982.
11. Czasopisma o sztuce: *Format*, *Odra*, *Znak*, *Projekt*, *Sztuka.pl*., *Wiadomości ASP*, itp.;
12. Kowalska B., *Rysunek bez granic*. Materiały Triennale Polskiego Rysunku w Lubaczowie;
13. Gadamer H. G., *Aktualność piękna*, Warszawa 1993.

Akceptacja Kierownika Jednostki lub osoby upoważnionej

Dziekan Wydziału Sztuki
dr hab. Antoni Nikiel prof. UR