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	**Techniki cyfrowe w rysunku**
Kod przedmiotu/ modułu*	**2SW15**
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 (1, 2 semestr)**
Rodzaj przedmiotu	**Kierunkowy**
Koordynator	**dr Paweł Bińczycki**
Imię i nazwisko osoby prowadzącej / osób prowadzących	**1 sem.: dr Joanna Janowska-Augustyn, mgr Marcin Dudek, mgr Marcin Stachow** **2 sem.: dr Joanna Janowska-Augustyn, mgr Marcin Dudek, mgr Marcin Stachow**

***-** 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					**9**

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.: **1, 2**
egzamin w sem.: **2**

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	Rozwijanie świadomości różnic i podobieństw pomiędzy grafiką a rysunkiem
C2	Poszerzanie wiadomości i umiejętności dotyczących grafiki cyfrowej oraz jej związków z rysunkiem
C3	Rozwijanie umiejętności technologicznych w procesie kreacji artystycznej
C4	Rozwijanie nowych możliwości warsztatu rysunkowego w oparciu o technologie cyfrowe
C5	Kształtowanie umiejętności pracy przy ograniczeniach formalnych, wynikających z tematów zadań
C6	Doskonalenie 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	Poszerza znajomość technologii cyfrowych oraz umiejętności warsztatowych w oparciu o realizowane w pracowni zadania.	K_U07
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.	K_U08
EK_04	Jest świadomy konieczności dalszego rozwoju, zarówno technologicznego, jak i artystycznego w oparciu o konfrontację z innymi postawami twórczymi.	K_K02
EK_05	Samodzielnie poszukuje nowych inspiracji twórczych w różnych dziedzinach szeroko rozumianej kultury (film, literatura, muzyka).	K_K03
EK_06	Potrafi wartościować różne postawy w sztuce i odnosić je konstruktywnie do własnej twórczości.	K_K06

3.3 TREŚCI PROGRAMOWE

A. Problematyka wykładu – nie dotyczy.

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

Treści merytoryczne
Pracownia ma na celu zapoznanie studentów z możliwością wzbogacenia technik klasycznego rysunku o nowe media (technologie komputerowe). Studenci poznają zasady 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). 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. 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:

1) w skali szarości
2) 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 2 prac (w tym: 1 cyfrowa i 1 klasyczna)

6. Studium aktu.
Zadanie realizowane w pracowni.

7. Temat dowolny.
Realizowany komputerowo lub klasycznie – w zależności od preferencji.

7. Zadania domowe.
Inspiracja naturą. Szkicownik. Motywy architektoniczne, drzewa, postać. Studium głowy.

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	Dyskusja, przegląd prac realizowanych na zajęciach oraz projektów domowych	Lab.
EK_06	Dyskusja, 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	60

udział w konsultacjach	30
czas na napisanie referatu/eseju	
przygotowanie do egzaminu	
udział w egzaminie	
inne (jakie?)	
SUMA GODZIN	**270**
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS	**9**

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