



Nazwa przedmiotu	Media Elektroniczne
Jednostka prowadząca	Wydział Malarstwa i Rzeźby, Katedra Malarstwa Architektonicznego i Multimediiów
Jednostka dla której przedmiot jest przygotowany	-
Rodzaj przedmiotu	Przedmiot obowiązkowy, grupa treści kierunkowych
Rok studiów/semestr; forma studiów	Rok II, semestr III i IV, jednolite studia magisterskie
Liczba punktów ECTS	2
Prowadzący	Ad Wojciech Pukocz
Cel zajęć	Celem kształcenia w Pracowni Mediów Elektronicznych jest pogłębianie wiedzy i umiejętności w zakresie edytowania obrazu cyfrowego. Poznanie i praktyczne zastosowanie technik umożliwiających swobodną wypowiedź formułowaną za pomocą cyfrowych narzędzi.
Wymagania wstępne	Podstawowa umiejętność opanowania obsługi komputera, aparatu fotograficznego, skanera. Student ma elementarną wiedzę dotyczącą specyfiki obszaru nowych mediów oraz ich roli we współczesnej sztuce, ukierunkowanej na świadome i aktywne jej rozpoznanie i uczestnictwo.
Efekty kształcenia w zakresie:	
– <i>wiedzy</i>	Student ma pogłębioną wiedzę w zakresie edycji oraz budowy struktury obrazu cyfrowego, zna i potrafi trafnie dobierać odpowiednie techniki do realizacji określonych zadań. Uzyskuje również pogłębioną wiedzę integrowania różnych środków wypowiedzi, łączącej techniki klasyczne z nowymi mediami.
– <i>umiejętności</i>	student świadomie potrafi posługiwać się narzędziami do edycji obrazu, potrafi zastosować i kreować obrazy wykorzystując programy graficzne, tworząc własną, oryginalną wypowiedź artystyczną. Student potrafi przygotować i opracować projekty do druku.
– <i>kompetencji personalnych i społecznych</i>	Student uzyskuje kompetencje w obszarze mediów elektronicznych, w zakresie specyfiki interdyscyplinarnego rozumienia sztuki.
Treść zajęć	Pogłębienie znajomości programów graficznych (grafika rastrowa i wektorowa) Poznanie technik kreacji obrazu cyfrowego Autorskie projekty wykonane technikami cyfrowymi (grafika rastrowa i wektorowa) Realizacja czterech zaproponowanych tematów , w postaci spójnego formalnie cyklu, z których każdy inspirowane do użycia różnych technik budowy obrazu. Wykonanie autorskiego projektu łączącego doświadczenia wywodzące się z klasycznych technik malarskich z technikami cyfrowymi. Wybrane zagadnienia z zakresu mediów elektronicznych
Forma i wymiar zajęć	Zajęcia w pracowni komputerowej, zajęcia indywidualne, konsultacje, korekty (60 godz/rok) Udział w warsztatach i wystawach.
Metody i kryteria oceny	50% wykonanie zadań/aktywność na zajęciach/ przeglądy robocze 50% otwarty przegląd prac
Sposób zaliczenia	Zaliczenie ze stopniem
Literatura	Photoshop CS5 PL. Ilustrowany przewodnik Autor: Anna Owczarz-Dadan Data wydania: 2010/10 Adobe Illustrator CS5/CS5 PL. Oficjalny podręcznik Autor: Adobe Creative Team Data wydania: 2011/02 ; Hockney David, Wiedza tajemna. Sekrety technik malarskich Dawnych Mistrzów, Kraków 2006
Uwagi	Pracownia komputerowa, rzutnik multimedialny, aparat cyfrowy
Język wykładowy	Polski, angielski