

Sylabus ku kurzu

"Výučba denných študentov všetkých študijných programov v zimnom semestri AR 2018/19 sa bude realizovať kombinovanou metódou.

Kombinovaná metóda výučby znamená striedanie prezenčnej a dištančnej metódy výučby. **Prezenčná metóda výučby** bude realizovaná priamou účasťou študentov na výučbe podľa rozvrhu. **Dištančná metóda výučby** bude realizovaná najmä na základe komunikácie vyučujúcich so študentmi elektronickou formou (napr. prostredníctvom univerzitného e-learningového prostredia moodle na moodle.uniba.sk, e-mailovou komunikáciou) a konzultáciami s vyučujúcimi v priestoroch, ktoré sú pridelené katedrám.

Absencia študentov počas prezenčnej výučby sa bude tolerovať len z vážnych zdravotných dôvodov, ktoré študent musí dokladovať lekársym potvrdením."

Kód: B-VVJd-028/2014 B-VVKd-028/2014		Názov: Počítačová grafika	
<p>Študijný program: Učiteľstvo umelecko-výchovných a výchovných predmetov, bakalársky študijný program</p> <p>Študijný odbor: Výtvarná edukácia, alebo Výtvarná edukácia v kombinácii</p> <p>Garant odboru: Prof. PaedDr. Jaroslava Šicková, akad.soch, PhD. , alebo doc. PaedDr. Daniela Valachová, PhD.,</p> <p>Kontakt a konzultačné hodiny: Mgr. art. Anabela Sládek ArtD., sladek@fedu.uniba.sk streda 08.00 – 10.15 hod. 10.10./24.10./21.11. 2018. Miestnosť č. PDF R-4, Račianska 59</p>			
Gestor kurzu:		Zabezpečuje: Mgr.art. Anabela Sládek ArtD.	
Obdobie štúdia predmetu: Semester ZS Šk.r. 2018/2019	Forma výučby (prednáška, seminár, lab. cvičenia...): seminár Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): 3 hodiny seminár, za semester 39 hodín, prezenčne prezenčne 10.10./24.10./24.11. 2018, účasť povinná distančne (podľa dohovoru elektronicky)	Počet kreditov: 3 kredity B-VVJd 2 kredity B-VVKd	
Podmieňujúce predmety: - B-VVJd-014/2014 Základy vizuálnej komunikácie			
<p>Spôsob hodnotenia a skončenia predmetu: hodnotenie</p> <p>Priebežné hodnotenie (napr. test, samostatná práca...): priebežná práca, seminárna práca, účasť na prednáškach (max 3 absencie aj z dôvodu ochorenia) a dodržanie termínov jednotlivých prác sa počítajú do celkového záverečného hodnotenia.</p> <p>Záverečné hodnotenie (napr. skúška, záverečná práca...): prezentácia a obhajoba práce</p> <p>Hodnotenie kurzu: maximálny počet získaných bodov je 100</p> <p>Klasifikácia: A najmenej 91 b / B 90-81 b / C 80-71 b / D 70-61 b / E 60-51 b / FX 50-0 b Kredity nebudú udelené študentovi, ktorý niektorú zo zadaných tém nezrealizuje a nebude prítomný na kurze. Ukončenie kurzu je hodnotením v jednom termíne podľa štúdijného harmonogramu.</p>			

Cieľ predmetu:

Formálnou praktickou časťou práce je výskum technického digitálneho obrazu a jeho cielená manipulácia prostredníctvom softvéru určeného na bitmapovú alebo vektorovú úpravu (napr. Photoshop, Illustrator, Gimp, Affinity). Primárnym nástrojom pri riešení zadaných úloh je počítač.

Obsahová časť predmetu má za cieľ vzbudiť u študenta tvorivý prístup a koncepčné myslenie v intenciách súčasného vizuálneho umenia.

U študenta sa predpokladá zvládnutie zadaných tém a to po formálnej i po obsahovej stránke. Cieľom je individuálny prejav, prostredníctvom ktorého študent reaguje na zadané témy.

Reflexia vo forme počítačovej grafiky nemá byť samoučelná a lineárna, ale študent pri práci zisťuje, že médium digitálneho obrazu je samotnou matricou idey ktorú znázorňuje.

Zadanie:

1. Vírus, baktéria - formy

Študent vytvorí pattern -vzor v ilustrátore. Inšpiráciou mu môže byť mikrobiologický svet (reálny či fiktívny vymyslený autorom). Vzor má byť použiteľný napr. ako návrh na látku, potlač ...

min.1ks grafiky /jednoodboroví aj kombinační

2. Štruktúra mesta, vizuálny smog, ja a mesto, pamäť miesta (výber jednej témy)

Téma má byť spracovaná voľne, koncepčne.

(konceptcia zadanej témy počíta s ideovým i formálnym vrstvením, možnosť práce s médium vlastnej fotografie vo photoshope za účelom obrazovej manipulácie, vrstvenia, rasterizácie, vymazávania ...).

séria 4ks prác. /jednoodboroví, 2ks prác kombinační

- študent reaguje na elektronickú komunikáciu vyučujúceho
- zúčastňuje sa na všetkých stretnutiach s pedagógom v daný dátum a čas
- študent pracuje samostatne na hľadani podkladov a vhodného obsahu na spracovanie
- vlastný rešerš k danej téme
- oboznámenie sa s témou, príprava podkladov k daným témam, obsahové individuálne naštudovanie vybraného problému.
- skice a zápisky, ručné kresebné prípravy
- fotografické záznamy určené pre spracovanie témy
- postprodukcia v médiu počítačovej grafiky, možnosť výberu vektorovej kresebnej formy, alebo bitmapového spracovania (manipulácia, vrstvenie, pixelizácia...).
- práca na finálnej verzii práce.

Harmonogram zadaní

10.10. Študent prinesie najmenej 1 realizovanú prácu zo zadaní plus skice, fotografie a načrtnuté nápady riešení 2. zadania

24.10. Študent prinesie finálnu prácu 1. zadania +všetky 2 finálne práce z 2. zadania

21.11. Študent prinesie kompletnú finálnu úlohu z druhého zadania na poslednú konzultáciu a úpravy

Hodnotený je priebežne!

Hodnotiaci týždeň v dohodnutý dátum a čas prinesie študent finálne výstupy t.j. v tlači dve A2 na kvalitnejší papier + všetky výstupy elektronicky.

Výstupná práca sa odovzdáva v stanovenom termíne hodnotenia ako:

- tlač vo formáte A2 pre každé zadanie zvlášť jedenkrát,
- elektronicky: meno_priezvisko1_PG_2018.jpg (náhľad cca 3MB),
meno_priezvisko2_PG_2018.jpg (náhľad cca 3MB) ...
meno_priezvisko_PG_2018.pdf (print format zmenšený na A4).

Literatúra:

BUSCHER, Barbara. *Umění a nová média*. Brno: Masarykova univerzita. 2011 ISBN 9788021056398.

GERŽOVÁ, Jana (ed.). *Slovník svetového a slovenskeho výtvarneho umenia druhej polovice 20. storočia. Od abstraktného umenia k virtualnej realite. Idey, pojmy, hnutia*. Bratislava: 1999.

GRANT, John, VYSNIAUSKAS, Audre. *Digital art for the 21st century : Renderosity*. London: Harper Design International, 2006.

HUYSSSEN, A.; KOŘÍNEK, O.: *Prítomnosť minulého: urbánne palimpsesty a politika pamäti*. 2005. ISBN 9788096818983.

PUTIŠOVÁ, Mira. *Teritória súčasnej slovenskej grafiky*. In: *Dart*, VII, č.2, 2005.

ŠPERKA, Martin, BARTKOVÁ, Zuzana. *Počítačová grafika vo výtvarnom umení*.

Computer graphic in fine arts. (Kat.). Banská Bystrica, 1992.

VRBANOVÁ, Alena (ed.). *Súčasná slovenská grafika XVI*. Banská Bystrica: Štátna galéria Banská Bystrica, 2005.

Časopisy: Profil, Ateliér, Flashart, Labyrint.

Katalógy z výstav.

Príručky pre programy Adobe Photoshop, Adobe Illustrator a iné.