

KARTA PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	0213.2.GRAF.C.EO	
Nazwa przedmiotu w języku	polskim	Podstawy grafiki i druku cyfrowego
	angielskim	Basics of printmaking and digital print

1. USYTUOWANIE PRZEDMIOTU W SYSTEMIE STUDIÓW

1.1. Kierunek studiów	Grafika
1.2. Forma studiów	Stacjonarne/niestacjonarne
1.3. Poziom studiów	jednolite magisterskie
1.4. Profil studiów	ogólnoakademicki
1.5. Osoba przygotowująca kartę przedmiotu	dr Alicja Wieczorek
1.6. Kontakt	alicja.wieczorek@ujk.edu.pl

2. OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

2.1. Język wykładowy	polski
2.2. Wymagania wstępne	brak

3. SZCZEGÓŁOWA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

3.1. Forma zajęć	Ćwiczenia artystyczne (C)	
3.2. Miejsce realizacji zajęć	Specjalistyczne sale dydaktyczne - Instytut Sztuk Wizualnych	
3.3. Forma zaliczenia zajęć	Zaliczenie z oc. po sem. IV egz.	
3.4. Metody dydaktyczne	podające: wykład informacyjny, objaśnienie problemowe: dyskusja eksponujące: pokaz praktyczne: ćwiczenia przedmiotowe inne, wykraczające poza standardową ofertę: udział w konkursach, warsztatach, wystawach	
3.5. Wykaz literatury	podstawowa	- Glitschka, Von, Grafika vectorowa : szkolenie podstawowe Gliwice : HELION, 2012. - Adobe Illustrator CS5/CS5 PL : oficjalny podręcznik / tłumaczenie Joanna Zatorska., Gliwice : Wydawnictwo Helion, copyright © 2011. - Adobe Photoshop CS5/CS5 PL : oficjalny podręcznik / Adobe Creative Team ; tłumaczenie: Zbigniew Waśko, Gliwice : Wydawnictwo Helion, copyright © 2011. - Gądek T., Photoshop: od pomysłu do projektu, Gliwice, 2012
	uzupełniająca	- Heidelberg Polska, <i>Barwa i Jakość</i>, Warszawa 1999. R. Latham, <i>Leksykon grafiki komputerowej i rzeczywistości wirtualnej</i>, Warszawa 1997 - Arnheim R., <i>Sztuka i percepcja wzrokowa</i>, Warszawa 1978. - Kluszczyński R., <i>Społeczeństwo informacyjne. Cyberkultura. Sztuka multimedialna</i>, Kraków 2002

4. CELE, TREŚCI I EFEKTY UCZENIA SIĘ

4.1. Cele przedmiotu (z uwzględnieniem formy zajęć)
Ćwiczenia artystyczne
C1- Dostarczenie wiedzy z obszaru sztuki cyfrowej, przedstawienie najważniejszych twórców oraz ich dzieł.
C2- Kształcenie umiejętności posługiwania się cyfrowymi programami graficznymi oraz wykorzystywania ich efektów do własnej pracy twórczej.
C3- Kształcenie zdolności do integrowania wiedzy, doświadczeń twórczych z różnych obszarów, dziedzin życia tj. swobodnego czerpania z literatury, muzyki, filmu, teatru, życia społecznego i politycznego,

malarstwa, rysunku, grafiki, fotografii.
4.2. Treści programowe (z uwzględnieniem formy zajęć) Analiza medium grafiki cyfrowej, stosowanych w jej obrębie narzędzi, środków wyrazu plastycznego. Zapoznanie z technikami grafiki cyfrowej. Poznanie obszarów zastosowania grafiki rastrowej i wektorowej. Przyswojenie informacji odnośnie przygotowania projektów do druku. Łączenie pracy w różnych programach graficznych.

4.3. Przedmiotowe efekty uczenia się

Efekt	Student, który zaliczył przedmiot	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
w zakresie WIEDZY:		
W01	Ma wiedzę dotyczącą cyfrowych technik graficznych stosowanych w obszarze działalności artystycznej. Zna zasady tworzenia prac graficznych, kreowania działań artystycznych przy użyciu wybranych technik grafiki warsztatowej i cyfrowej	GRAF_W01
w zakresie UMIEJĘTNOŚCI:		
U01	tworzy samodzielne realizacje w obszarze grafiki wykorzystując szerokie możliwości łączenia różnych metod tworzenia obrazu w sposób tradycyjny oraz cyfrowy wykorzystując dostępne narzędzia	GRAF_U02
U02	Korzysta z umiejętności warsztatowych , które samodzielnie szkoli poprzez ćwiczenia. Samodzielnie podejmuje decyzje dotyczące tworzenia koncepcji i realizacji prac graficznych wykorzystując różnorodne techniki cyfrowe.	GRAF_U08
U03	Potrafi przygotować publiczne wystąpienia w formie prezentacji w przestrzeni publicznej wykazując się umiejętnością prowadzenia rozmów ze zróżnicowaną publicznością.	GRAF_U12
w zakresie KOMPETENCJI SPOŁECZNYCH:		
K01	otwarty na potrzebę uczenia się przez całe życie oraz proces rozwijania i doskonalenia umiejętności kreatywnych	GRAF_K01
K02	kreatywnie integruje nabytą wiedzę oraz podejmuje nowe działania twórcze, także w warunkach ograniczonego dostępu do informacji	GRAF_K02

4.4 Sposoby weryfikacji osiągnięcia przedmiotowych efektów uczenia się				
Efekty przedmiotowe (symbol)	Sposób weryfikacji (+/-)			
	Aktywność na zajęciach	Praca własna	Inne (udział w dodatkowych projektach towarzyszących dydaktyce: wystawy, konkursy, warsztaty)	Egzamin ustny
	Forma zajęć	Forma zajęć	Forma zajęć	Forma zajęć
	C	C	C	C
W01	+	+	+	+
U01	+	+	+	
U02	+	+	+	
U03	+	+	+	+
K01	+	+	+	
K02	+	+	+	

4.5. Kryteria oceny stopnia osiągnięcia efektów uczenia się

Forma zajęć	Ocena	Kryterium oceny <i>Waga zadań (ćwiczenia):</i> <i>60% Realizacja założonych w programie kształcenia zadań. Jakość artystyczna i estetyczna realizacji.</i> <i>40% Aktywność studenta na zajęciach, zaangażowanie w proces projektowy, interakcja podczas dyskusji, korekt dydaktycznych.</i>
ćwiczenia (C)	3	Aktywnie uczestniczy w zajęciach (co najmniej 50% obecności), ma wiedzę dotyczącą cyfrowych technik graficznych stosowanych w obszarze działalności artystycznej. Zna zasady tworzenia prac graficznych, kreowania działań artystycznych przy użyciu wybranych technik grafiki cyfrowej.
	3,5	Aktywnie uczestniczy w zajęciach (co najmniej 60% obecności), ma wiedzę dotyczącą cyfrowych technik graficznych stosowanych w obszarze działalności artystycznej. Zna zasady tworzenia prac graficznych, kreowania działań artystycznych przy użyciu wybranych technik grafiki cyfrowej. Podejmuje dyskusję o realizowanej pracy.
	4	Aktywnie uczestniczy w zajęciach (co najmniej 70% obecności), ma wiedzę dotyczącą cyfrowych technik graficznych stosowanych w obszarze działalności artystycznej. Zna zasady tworzenia prac graficznych, kreowania działań artystycznych przy użyciu wybranych technik grafiki cyfrowej. Podejmuje dyskusję o realizowanej pracy. Zna fachową terminologię i pojęcia z zakresu grafiki cyfrowej.
	4,5	Aktywnie uczestniczy w zajęciach (co najmniej 80% obecności), ma wiedzę dotyczącą cyfrowych technik graficznych stosowanych w obszarze działalności artystycznej. Zna zasady tworzenia prac graficznych, kreowania działań artystycznych przy użyciu wybranych technik grafiki cyfrowej. Podejmuje dyskusję o realizowanej pracy oraz na obszary pokrewne. Zna fachową terminologię i pojęcia z zakresu grafiki cyfrowej. Tworzy samodzielne realizacje w obszarze grafiki wykorzystując szerokie możliwości łączenia różnych metod tworzenia.
	5	Aktywnie uczestniczy w zajęciach (co najmniej 90% obecności), ma wiedzę dotyczącą cyfrowych technik graficznych stosowanych w obszarze działalności artystycznej. Zna zasady tworzenia prac graficznych, kreowania działań artystycznych przy użyciu wybranych technik grafiki cyfrowej. Podejmuje dyskusję o realizowanej pracy oraz na obszary pokrewne. Zna fachową terminologię i pojęcia z zakresu grafiki cyfrowej. Tworzy samodzielne realizacje w obszarze grafiki wykorzystując szerokie możliwości łączenia różnych metod tworzenia. Kreatywnie integruje nabytą wiedzę oraz podejmuje dodatkowe działania twórcze.

4. BILANS PUNKTÓW ECTS – NAKŁAD PRACY STUDENTA

Kategoria	Obciążenie studenta	
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne
LICZBA GODZIN REALIZOWANYCH PRZY BEZPOŚREDNIM UDZIALE NAUCZYCIELA /GODZINY KONTAKTOWE/	96	40
Udział w ćwiczeniach	96	40
SAMODZIELNA PRACA STUDENTA /GODZINY NIEKONTAKTOWE/	4	60
Przygotowanie do ćwiczeń	2	50
Przygotowanie do egzaminu	2	10
ŁĄCZNA LICZBA GODZIN	100	100
PUNKTY ECTS za przedmiot	4	4

Przyjmuję do realizacji (data i czytelne podpisy osób prowadzących przedmiot w danym roku akademickim)

.....