

Nazwa przedmiotu: <b>Podstawy mediów cyfrowych 2</b>		Kod przedmiotu: <b>GA.SJO404</b>
Nazwa uczelni prowadzącej przedmiot / moduł: <b>Instytut Nowych Mediów i Kompozycji</b>		
Nazwa kierunku: <b>grafika</b>		
Forma studiów: <b>Jednolite magisterskie, Stacjonarne</b>	Profil kształcenia: ogólnoakademicki	Specjalność: wszystkie
Grupa przedmiotów: podstawowe	Rok / semestr: II / 4	Język przedmiotu / modułu: polski

Forma zajęć	Wymiar zajęć
Ćwiczenia	45

Koordynator przedmiotu / modułu	dr Piotr Gryz
Wymagania wstępne	Ukończony pozytywnie kurs Podstawy Mediów Cyfrowych 1. Podstawowa znajomość rysunku, zagadnień kompozycyjnych, fotografii.
Forma zaliczenia	egzamin
Typ oceny	numeryczna
Metody dydaktyczne	Wykład z wykorzystaniem środków audiowizualnych Ćwiczenia laboratoryjno-warsztatowe Konsultacje

Lp.	Założenie i cele przedmiotu
1.	Poznanie możliwości komputera i urządzeń peryferyjnych (tablet, mysz, ekran dotykowy) jako narzędzia kreacji. Pogłębienie wiedzy o specyfice obrazu cyfrowego w zależności od docelowego medium (druk, Internet, media mobilne).
2.	Nabycie umiejętności tworzenia utworu wizualnego w określonej konwencji i technice, spełniającego postawione wymagania dotyczące przekazu konkretnego komunikatu oraz warunki techniczne dla określonego kanału komunikacji.
3.	Wykorzystanie zdobytej podstawowej wiedzy technicznej w realizacji bardziej złożonych, samodzielnych zadań ze szczególnym uwzględnieniem wykorzystania mediów cyfrowych.

EFEKTY UCZENIA SIĘ	
Wiedza	
Zna rozumie podstawy kreacji artystycznej umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej w zakresie grafiki warsztatowej lub nowych mediów w kontekście twórczości indywidualnej, a także funkcjonowania w określonej rzeczywistości zawodowej grafika-artysty.	<b>Symbol:</b> <b>Efekty kierunkowe:</b> GJ_W07a. <b>Metody weryfikacji:</b> C: Przegląd prac Egzamin
Umiejętności	
posiada umiejętności wykorzystywania wzorców leżących u podstaw kreacji artystycznej, polegających na swobodnym wykorzystaniu wyobraźni do niezależnej, autorskiej wypowiedzi artystycznej w dyscyplinie grafiki i dyscyplinach pokrewnych ze szczególnym uwzględnieniem narzędzi z obszaru mediów cyfrowych	<b>Symbol:</b> <b>Efekty kierunkowe:</b> GJ_U08 <b>Metody weryfikacji:</b> C: Przegląd prac Egzamin
Kompetencje społeczne	

posiada kompetencje merytoryczne i praktyczne zakorzenione w obrębie uprawianej dyscypliny artystycznej, rozumie znaczenie myślenia i działania w sposób efektywny i przedsiębiorczy	<b>Symbol:</b> <b>Efekty kierunkowe:</b> GJ_K01... <b>Metody weryfikacji:</b> C: Przegląd prac Egzamin
--	---

AKTYWNOŚĆ STUDENTA	LICZBA GODZIN
<b>Godziny kontaktowe z nauczycielami akademickimi</b>	
udział w ćwiczeniach laboratoryjnych	17
udział w dyskusjach projektowych	12
udział w wykładach	8
udział w egzaminach	2
<b>Samodzielna praca studenta</b>	
samodzielne studiowanie tematyki wykładów	2
samodzielne studiowanie literatury z zakresu kierunku	2
przygotowanie do zaliczenia lub egzaminu z przedmiotu	2
analiza i sformułowanie założeń projektowych	1
realizacja projektów	14
<b>ŁĄCZNY nakład pracy studenta w godz.</b>	60
<b>Liczba punktów ECTS</b>	2

Wersja	Forma zajęć	Treści programowe	Dodatkowe informacje	
2025 L	Ćwiczenia	Zagadnienia malarstwa cyfrowego.	<b>Liczba godzin:</b>	20
			<b>Cele:</b>	2
				1
				3
		Wykorzystanie przykładowego oprogramowania do tworzenia grafiki rastrowej oraz projektowania do druku w celu stworzenia kompletnego utworu wizualnego o określonej konwencji i założeniach.	<b>Efekty uczenia się:</b>	
			<b>Liczba godzin:</b>	20
			<b>Cele:</b>	2
				1
				3
		Podstawowe zagadnienia przygotowania do druku.	<b>Efekty uczenia się:</b>	
			<b>Liczba godzin:</b>	16
			<b>Cele:</b>	3
				1
				2
			<b>Efekty</b>	

Wersja	Forma zajęć	Metoda weryfikacji	Waga
2025 L	Ćwiczenia	Przegląd prac	20
		Egzamin	80

Wersja	Literatura obowiązkowa	Literatura uzupełniająca
2025 L	„Photoshop Studio. Obrazy malowane cyfrowo” (wybór), Bert Monroy, Helion, 2009 "Typografia książki. Podręcznik projektanta" (wybór), Mitchell Michael Wightman Susan, 212	"Historia projektowania graficznego", red. Mrowczyk Jacek, Karakter, 2018 „Digital Painting Techniques”, praca zbiorowa, Focal Press, 2009 “Beginner's Guide to Digital Painting in Photoshop”, Nykolai Aleksander, Richard Tilbury, 3D Total Publishing, 2012 “Big Bad World of Concept Art for Video Games: An Insider's Guide for Students”, Eliott J. Lilly, 2015 Magazyny: “2D+3D”, “Computer Arts”, Internet

Kryteria ocen w procesie weryfikacji efektów uczenia się	
Ocena	Opis wymagań
celujący (5,5)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte w sposób wykraczający ponad program nauczania
bardzo dobry (5,0)	zakładane efekty uczenia się zostały w pełni osiągnięte
dobry plus (4,5)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami
dobry (4,0)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte z pewnymi brakami, które można uzupełnić
dostateczny plus (3,5)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte z istotnymi brakami
dostateczny (3,0)	zakładane efekty zostały osiągnięte z poważnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym poziomie
niedostateczny (2,0)	zakładane efekty uczenia się nie zostały uzyskane