

Nazwa przedmiotu: <b>Techniki cyfrowe 1 - ogólnoplastyczna</b>		Kod przedmiotu: <b>GM.SJO509</b>
Nazwa uczelni prowadzącej przedmiot / moduł: <b>Instytut Grafiki Artystycznej</b>		
Nazwa kierunku: <b>grafika</b>		
Forma studiów: <b>Jednolite magisterskie, Stacjonarne</b>	Profil kształcenia: ogólnoakademicki	Specjalność: wszystkie
Grupa przedmiotów: podstawowe	Rok / semestr: III / 5	Język przedmiotu / modułu: polski

Forma zajęć	Wymiar zajęć
Ćwiczenia	120

Koordynator przedmiotu / modułu	dr hab. Robert Jundo, prof. uczelni
Wymagania wstępne	Student powinien posiadać podstawową wiedzę z zakresu sztuk plastycznych, w tym znajomość zasad kompozycji, koloru, światła, perspektywy i typografii. Wymagana jest umiejętność obsługi komputera oraz przynajmniej jednego programu graficznego (np. Adobe Photoshop, Illustrator, Procreate, Krita, Blender).
Forma zaliczenia	egzamin
Typ oceny	numeryczna
Metody dydaktyczne	Ćwiczenia projektowe

Lp.	Założenie i cele przedmiotu
1.	Rozwija umiejętności samodzielnego posługiwania się współczesnym oprogramowaniem graficznym (grafika rastrowa, wektorowa, 3D) oraz urządzeniami peryferyjnymi (skaner, aparat cyfrowy, tablet, ploter), niezbędne do realizacji projektów artystycznych i multimedialnych.
2.	Kształtuje umiejętności świadomego integrowania narzędzi cyfrowych z własnym warsztatem artystycznym, wspierając tworzenie spójnych, przemyślanych i autorskich projektów graficznych.
3.	Wzmacnia umiejętności samodzielnej pracy twórczej poprzez analizę, eksperyment oraz świadome wykorzystanie technik cyfrowych w procesie projektowania i rozwiązywania problemów technologicznych.

EFEKTY UCZENIA SIĘ	
Wiedza	
Posiada gruntowną wiedzę z zakresu teorii i praktyki technik cyfrowych stosowanych w grafice artystycznej oraz znajomość zagadnień z pokrewnych dziedzin sztuki i nauki, niezbędną do twórczego wykorzystania technologii cyfrowych w procesie artystycznym.	<b>Symbol:</b> <b>Efekty kierunkowe:</b> GJ_W05... <b>Metody weryfikacji:</b> C: Egzamin Zaliczenie
Umiejętności	
Potrafi pozyskiwać i analizować informacje potrzebne do realizacji projektów artystycznych oraz rozwiązywać problemy techniczne i technologiczne związane z użytkowaniem narzędzi cyfrowych.	<b>Symbol:</b> <b>Efekty kierunkowe:</b> GJ_U12... <b>Metody weryfikacji:</b> C: Egzamin Zaliczenie
Umie twórczo wykorzystywać tradycyjne i cyfrowe techniki graficzne oraz narzędzia przetwarzania obrazu w realizacji	<b>Symbol:</b>

projektów artystycznych i multimedialnych.	<b>Efekty kierunkowe:</b> GJ_U09b <b>Metody weryfikacji:</b> C: Egzamin Zaliczenie
<b>Kompetencje społeczne</b>	
Potrafi krytycznie analizować i oceniać własne projekty realizowane z użyciem narzędzi cyfrowych oraz świadomie interpretować współczesne zjawiska w obszarze sztuki i grafiki cyfrowej.	<b>Symbol:</b> <b>Efekty kierunkowe:</b> GJ_K04... <b>Metody weryfikacji:</b> C: Egzamin Zaliczenie

AKTYWNOŚĆ STUDENTA	LICZBA GODZIN
<b>Godziny kontaktowe z nauczycielami akademickimi</b>	
udział w dyskusjach projektowych	55
udział w warsztatach	60
udział w egzaminach	5
<b>Samodzielna praca studenta</b>	
<b>ŁĄCZNY nakład pracy studenta w godz.</b>	120
<b>Liczba punktów ECTS</b>	4

Wersja	Forma zajęć	Treści programowe	Dodatkowe informacje	
2021 Z	Ćwiczenia	<p>Student opracowuje założenia projektu artystycznego, przygotowując szkice koncepcyjne, rysunki odręczne lub cyfrowe projekty wstępne. Materiały te stanowią podstawę do konsultacji z pedagogiem i służą do zatwierdzenia kierunku dalszej realizacji. Na tym etapie student definiuje główne założenia formalne i ideowe pracy, dobiera środki wyrazu oraz planuje sposób wykorzystania technik manualnych i cyfrowych.</p>	<p><b>Liczba godzin:</b> 40</p> <p><b>Cele:</b> 3 2 1</p> <p><b>Efekty uczenia się:</b></p>	
		<p>Na etapie realizacji student rozwija zatwierdzoną koncepcję, stosując adekwatne techniki manualne i elektroniczne przetwarzania obrazu. Poziom wymagań jest odpowiednio wyższy — oczekuje się samodzielności w podejmowaniu decyzji artystycznych, świadomego korzystania z narzędzi cyfrowych i warsztatowych, a także umiejętności budowania spójnej formy plastycznej. Student doskonali własny, indywidualny język artystyczny oraz umiejętność łączenia tradycji graficznej z nowymi mediami.</p>	<p><b>Liczba godzin:</b> 80</p> <p><b>Cele:</b> 3 2 1</p> <p><b>Efekty uczenia się:</b></p>	

Wersja	Forma zajęć	Metoda weryfikacji	Waga
2021 Z	Ćwiczenia	Zaliczenie	40
		Egzamin	60

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