

Nazwa przedmiotu: Techniki cyfrowe 3		Kod przedmiotu: GA.SJS501
Nazwa uczelni prowadzącej przedmiot / moduł: Instytut Grafiki Artystycznej		
Nazwa kierunku: grafika		
Forma studiów: Jednolite magisterskie, Stacjonarne	Profil kształcenia: ogólnoakademicki	Specjalność: wszystkie
Grupa przedmiotów: kierunkowe	Rok / semestr: III / 5	Język przedmiotu / modułu: polski

Forma zajęć	Wymiar zajęć
Ćwiczenia	135

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 poszerzoną wiedzę na temat teoretycznych i praktycznych zagadnień związanych z technikami i technologiami wykorzystywanymi w tradycyjnej oraz współczesnej grafice artystycznej, w tym w obszarze technik cyfrowych.	Symbol: Efekty kierunkowe: GJ_W06b Metody weryfikacji: C: Egzamin Zaliczenie
Wykazuje zrozumienie wzajemnych relacji między teoretycznymi i praktycznymi aspektami grafiki artystycznej, łącząc tradycyjne metody warsztatowe z nowymi technikami i technologiami cyfrowymi, oraz świadomie wykorzystuje tę wiedzę w rozwoju własnej osobowości artystycznej.	Symbol: Efekty kierunkowe: GJ_W04a Metody weryfikacji: C: Egzamin Zaliczenie
Umiejętności	
Potrafi pozyskiwać, analizować i wykorzystywać informacje potrzebne do realizacji projektów artystycznych oraz do	Symbol:

rozwiązywania problemów technicznych i technologicznych w pracy z narzędziami cyfrowymi.	Efekty kierunkowe: GJ_ U12 Metody weryfikacji: C: Egzamin Zaliczenie
Potrafi samodzielnie rozwijać własne koncepcje artystyczne, wykorzystując nabyte umiejętności warsztatowe i praktyczne, zarówno w technikach tradycyjnych, jak i cyfrowych.	Symbol: Efekty kierunkowe: GJ_ U10b Metody weryfikacji: C: Egzamin Zaliczenie
Potrafi posługiwać się warsztatem artysty-grafika, wykorzystując zarówno techniki manualne, jak i cyfrowe metody przetwarzania obrazu w realizacji działań artystycznych.	Symbol: Efekty kierunkowe: GJ_ U09b Metody weryfikacji: C: Egzamin Zaliczenie
Kompetencje społeczne	
Świadomie rozwija swoje kompetencje artystyczne i technologiczne, rozumiejąc potrzebę uczenia się przez całe życie oraz możliwość dalszego kształcenia, w tym w ramach studiów podyplomowych i doktoranckich	Symbol: Efekty kierunkowe: GJ_ K02 Metody weryfikacji: C: Egzamin Zaliczenie
Posiada kompetencje w zakresie krytycznej oceny własnych działań artystycznych realizowanych z wykorzystaniem technik cyfrowych oraz potrafi analizować i oceniać współczesne przedsięwzięcia w kulturze i sztuce, ze szczególnym uwzględnieniem grafiki.	Symbol: Efekty kierunkowe: GJ_ K04 Metody weryfikacji: C: Egzamin Zaliczenie

AKTYWNOŚĆ STUDENTA	LICZBA GODZIN
Godziny kontaktowe z nauczycielami akademickimi	
udział w dyskusjach projektowych	60
udział w warsztatach	70
udział w egzaminach	5
Samodzielna praca studenta	
przygotowanie do zajęć projektowych	30
przygotowanie do zajęć technologicznych	30
realizacja projektów	45
ŁĄCZNY nakład pracy studenta w godz.	240
Liczba punktów ECTS	8

Wersja	Forma zajęć	Treści programowe	Dodatkowe informacje
2021 Z	Ćwiczenia	Student opracowuje założenia projektu	Liczba 50

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

Wersja	Literatura obowiązkowa	Literatura uzupełniająca
2021 Z	Dot. Historii sztuki i grafiki Arnheim R., Sztuka i percepcja wzrokowa; Barthes R., Mit i znak; Gołaszewska W., Estetyka i antyestetyka; Czartoryska U., Od pop-artu do sztuki konceptualnej; Czerniawska K., Piękno na co dzień. Idea i rzeczywistość; Fejkiel Jan., Polska grafika lat dziewięćdziesiątych; Frampton K., De Stijl; Frutiger A., Człowiek i jego znaki; Gombrich R., Sztuka i złudzenie; Kandynski W., Punkt, linia a płaszczyzna; McDermontt C., Design Museum. Sztuka projektowania; Piranesi Giovanni Battista Drawing and etchings; Rzepiński M., Historia koloru w dziejach malarstwa europejskiego;	1. Bain Steve, Nick Wilkinson CorelDraw 12. Oficjalny podręcznik Wydawnictwo Helion, Gliwice, 2004 r 2. Binkowski Marek Flash w grafice komputerowej. Techniki zaawansowane, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2002 r 3. Gregory G. Techniki obróbki zdjęć cyfrowych. Praktyczne projekty, Wydawnictwo Helion, Gliwice, 2003 r 4. Kelby S., Photoshop. Fotografia cyfrowa. Edycja zdjęć. Wydanie II, Wydawnictwo Helion, Gliwice, 2004 r 5. Kelby S., Photoshop. Efekty specjalne. Wydawnictwo Helion, Gliwice, 2004 r Ogórek Bolesław Corel PHOTO-PAINT 12. Ćwiczenia. Wydawnictwo Helion, Gliwice, 2004 r Owczarz Anna, Photoshop CS. Kurs, Wydawnictwo Helion, Gliwice, 2004 r

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