

| | | |
|---|--------------------------------------|-----------------------------------|
| Nazwa przedmiotu: Techniki cyfrowe 4 | | Kod przedmiotu: GA.SJS601 |
| 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 / 6 | 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 | |
| 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 |
| 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 |
| Umiejętności | |
| Potrafi posługiwać się warsztatem artysty-grafika, wykorzystując zarówno techniki manualne, jak i cyfrowe | Symbol: |

| | |
|---|---|
| metody przetwarzania obrazu w realizacji działań artystycznych. | Efekty kierunkowe: GJ_ U09b 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 pozyskiwać, analizować i wykorzystywać informacje potrzebne do realizacji projektów artystycznych oraz do rozwiązywania problemów technicznych i technologicznych w pracy z narzędziami cyfrowymi. | Symbol: Efekty kierunkowe: GJ_ U12 Metody weryfikacji: C: Egzamin Zaliczenie |
| Kompetencje społeczne | |
| 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 |
| 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 |

| 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 | Zaliczenie | 40 |
| | | Egzamin | 60 |

| Wersja | Literatura obowiązkowa | Literatura uzupełniająca |
|--------|---|--|
| 2021 Z | <p>Christiane Paul, Digital Art, Thames & Hudson, 2023.</p> <p>Michael Rush, New Media in Art, Thames & Hudson, 2005.</p> <p>Lev Manovich, The Language of New Media, MIT Press, 2001.</p> <p>Rudolf Arnheim, Sztuka i percepcja wzrokowa, Wydawnictwo Arkady, 2004.</p> <p>Adobe Creative Team, Adobe Photoshop Classroom in a Book, Adobe Press, najnowsze wydanie.</p> | <p>Nick Lambert, The Story of Digital Art, De Gruyter, 2021.</p> <p>Frank Popper, From Technological to Virtual Art, MIT Press, 2007.</p> <p>Edward Tufte, The Visual Display of Quantitative Information, Graphics Press, 2001.</p> <p>Casey Reas, Ben Fry, Processing: A Programming Handbook for Visual Designers and Artists, MIT Press, 2014.</p> <p>Joanna Zylinska, AI Art: Machine Visions and Warped Dreams, Open Humanities Press, 2020.</p> |

| 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 |