

Nazwa przedmiotu: <b>Techniki cyfrowe 3 - ogólnoplastyczna</b>		Kod przedmiotu: <b>GM.SJO713</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: IV / 7	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 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.	<b>Symbol:</b> <b>Efekty kierunkowe:</b> GJ_W06b <b>Metody weryfikacji:</b> 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.	<b>Symbol:</b> <b>Efekty kierunkowe:</b> GJ_W04a <b>Metody weryfikacji:</b> C: Egzamin Zaliczenie
Umiejętności	
Potrafi samodzielnie rozwijać własne koncepcje artystyczne, wykorzystując nabyte umiejętności warsztatowe i praktyczne,	<b>Symbol:</b>

zarówno w technikach tradycyjnych, jak i cyfrowych.	<b>Efekty kierunkowe:</b> GJ_ U10b <b>Metody weryfikacji:</b> C: Egzamin Zaliczenie
Potrafi posługiwać się warsztatem artysty-grafika, wykorzystując zarówno techniki manualne, jak i cyfrowe metody przetwarzania obrazu w realizacji działań artystycznych.	<b>Symbol:</b> <b>Efekty kierunkowe:</b> GJ_ U09b <b>Metody weryfikacji:</b> 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.	<b>Symbol:</b> <b>Efekty kierunkowe:</b> GJ_ U12 <b>Metody weryfikacji:</b> C: Egzamin Zaliczenie
<b>Kompetencje społeczne</b>	
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	<b>Symbol:</b> <b>Efekty kierunkowe:</b> GJ_ K02 <b>Metody weryfikacji:</b> 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.	<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	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	<b>Liczba godzin:</b>	40
			<b>Cele:</b>	2
				1

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

Wersja	Literatura obowiązkowa	Literatura uzupełniająca
2021 Z		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