

Nazwa przedmiotu: <b>Seminarium dyplomowe - techniki cyfrowe</b>		Kod przedmiotu: <b>GA.SJS1001</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: kierunkowe	Rok / semestr: V / 10	Język przedmiotu / modułu: polski

Forma zajęć	Wymiar zajęć
Ćwiczenia	150

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	zaliczenie
Typ oceny	opisowa
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: 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: Zaliczenie
Umie twórczo wykorzystywać tradycyjne i cyfrowe techniki graficzne oraz narzędzia przetwarzania obrazu w realizacji projektów artystycznych i multimedialnych.	<b>Symbol:</b> <b>Efekty kierunkowe:</b> GJ_U09a

	<b>Metody weryfikacji:</b> C: 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: Zaliczenie

AKTYWNOŚĆ STUDENTA	LICZBA GODZIN
<b>Godziny kontaktowe z nauczycielami akademickimi</b>	
udział w dyskusjach projektowych	145
udział w zaliczeniach	5
<b>Samodzielna praca studenta</b>	
przygotowanie do zajęć projektowych	75
realizacja projektów	75
<b>ŁĄCZNY nakład pracy studenta w godz.</b>	300
<b>Liczba punktów ECTS</b>	10

Wersja	Forma zajęć	Treści programowe	Dodatkowe informacje	
2025 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 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.	<b>Liczba godzin:</b>	50
			<b>Cele:</b>	1 3 2
			<b>Efekty uczenia się:</b>	
		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.	<b>Liczba godzin:</b>	100
			<b>Cele:</b>	3 1 2
			<b>Efekty uczenia się:</b>	

Wersja	Forma zajęć	Metoda weryfikacji	Waga
2025 Z	Ćwiczenia	Zaliczenie	100

<b>Wersja</b>	<b>Literatura obowiązkowa</b>	<b>Literatura uzupełniająca</b>
2025 Z	<p>Christiane Paul, Digital Art, Thames &amp; Hudson, 2023.</p> <p>Michael Rush, New Media in Art, Thames &amp; 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 Zylińska, AI Art: Machine Visions and Warped Dreams, Open Humanities Press, 2020.</p>

<b>Kryteria ocen w procesie weryfikacji efektów uczenia się</b>	
<b>Ocena</b>	<b>Opis wymagań</b>
zaliczam (zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte
nie zaliczam (nzal)	zakładane efekty uczenia się nie zostały uzyskane