

KARTA PRZEDMIOTU

I. Informacje ogólne

1) Nazwa przedmiotu:

Warsztaty komputerowe

2) Prowadzący przedmiot:

mgr Anna Sobczyk, asyst.
mgr Marcin Taras

3) Kod przedmiotu:

kierunek – forma – tryb – nazwa przedmiotu – rodzaj zajęć – semestr/y ...

G_GA – NST – 1ST – War_kom – ĆW – 1,2,3

4) Kierunek, zakres:

GRAFIKA, Grafika artystyczna

5) Wydział:

Wydział Grafiki i Komunikacji Wizualnej

6) Forma (stacjonarne ST, niestacjonarne NST):

niestacjonarne NST

7) Profil (ogólnoakademicki / praktyczny):

ogólnoakademicki

8) Tryb (I stopnia licencjackie, II stopnia magisterskie, jednolite magisterskie, III stopnia doktoranckie, podyplomowe)

I stopnia licencjackie

9) Nazwa jednostki uczelnianej realizującej przedmiot (wydział / zakład języków obcych):

Wydział Grafiki i Komunikacji Wizualnej

II. Informacje o przedmiocie

1) Semestr/y

1,2,3

2) Liczba punktów ECTS

6

3) Poziom przedmiotu (podstawowy / średniozaawansowany / zaawansowany)

podstawowy

4) Grupa treści, do której należy przedmiot (ogólnouczelniane teoretyczne główne / ogólnouczelniane teoretyczne uzupełniające / ogólnouczelniane praktyczne główne / ogólnouczelniane praktyczne uzupełniające / kierunkowe teoretyczne główne / kierunkowe teoretyczne uzupełniające / kierunkowe praktyczne główne / kierunkowe praktyczne uzupełniające):

przedmioty kierunkowe praktyczne uzupełniające

5) Typ przedmiotu (obowiązkowy, fakultatywny, nadobowiązkowy)

obowiązkowy

6) Język/i wykładowy/e

polski

III. Forma zajęć

1) Forma zajęć

ćwiczenia ĆW

2) Liczba godzin w semestrze (rozpisać wszystkie semestry w cyklu kształcenia)

1 – 24 godz.

2 – 24 godz.

3 – 24 godz.

3) Liczba godzin w tygodniu (rozpisać wszystkie semestry w cyklu kształcenia)

1 – 2 godz.

2 – 2 godz.

3 – 2 godz.

IV. Wymagania wstępne

1. Zdanie egzaminu kwalifikacyjnego na dany kierunek
2. Umiejętność posługiwania się technikami rysunkowymi i malarskimi
3. Kreatywność, niezależne myślenie
4. Wysoko rozwinięta osobowość twórcza

V. Cele, treści merytoryczne, metody dydaktyczne, efekty uczenia się i ich weryfikacja

1) Cel przedmiotu (odpowiadający uzyskiwanym przedmiotowym efektom uczenia się):

KOD CELU PRZEDMIOTOWEGO	TREŚĆ	KOD SPEŁNIANEGO EFEKTU PRZEDMIOTOWEGO
C_01	Celem przedmiotu jest poznanie podstawowej wiedzy dotyczącej umiejętności pracy z wykorzystaniem programów graficznych (Ai, Ps, Id) oraz samodzielnego podejmowania nowych i kompleksowych działań, także w warunkach ograniczonego dostępu do informacji	P_W01
C_02	Celem przedmiotu jest zdobycie umiejętności precyzyjnego dobierania, stosowania lub tworzenia odpowiednich metody i narzędzi graficznych do obrazowanych treści także z wykorzystaniem zaawansowanych narzędzi cyfrowych	P_U01
C_03	Celem przedmiotu jest zdobycie kompetencji społecznych umożliwiających gotowość do stosowania wiedzy w	P_K01

	rozwiązywaniu szczegółowych problemów warsztatowych i teoretycznych oraz współpracy i krytycznej dyskusji z ekspertami przy tworzeniu obrazów cyfrowych	
--	---	--

2) Treści merytoryczne przedmiotu:

Przedmiot ma za zadanie przekazać studentom odpowiednie narzędzia (podstawowa oraz szczegółowa znajomość programów Illustrator i Photoshop, InDesign) do realizacji prac graficznych pomocnych w wyrażaniu własnych myśli, idei. Warsztaty komputerowe są początkiem do działań bardziej złożonych, które będą pomocne w dalszym etapie nauki, głównie w pracowniach graficznych, gdzie projekty wstępne mogą być wykonywane w wersji cyfrowej, a następnie przełożone na matrycę.

3) Metody dydaktyczne:

Na metody dydaktyczne składają się ćwiczenia warsztatowe, pokazy, plenery, wykłady, konsultacje oraz korekty indywidualne dotyczące realizowanych ćwiczeń i prac.

4) Kierunkowe efekty uczenia się (KEU) (spełniane przez przedmiot, należy uzupełnić tabelę dla semestrów, w których występuje przedmiot):

KOD KEU	OPIS KIERUNKOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ	ODNIESIENIE DO SEMESTRÓW (ZAZNACZYĆ X)									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
WIEDZA zna i rozumie:											
K_W07	wzorcy leżące u podstaw kreacji artystycznej i mechanizmy tworzenia dzieła, co ułatwia mu rozwój własnej twórczości		x	x							
K_W08	integracji nabytej wiedzy oraz samodzielnego podejmowania nowych i kompleksowych działań, także w warunkach ograniczonego dostępu do informacji	x	x	x							
UMIĘJĘTNOŚCI potrafi:											
K_U02	precyzyjnie dobierać, stosować lub tworzyć odpowiednie metody i narzędzia graficzne do obrazowanych treści także z wykorzystaniem zaawansowanych technik informacyjno-komunikacyjnych		x	x							

KOD PEU	SZCZEGÓŁOWE KRYTERIA OCENY	METODA WERYFIKACJI
P_W01	Ocenie podlega znajomość podstaw kreacji artystycznej i mechanizmów tworzenia dzieła, integracji nabytej wiedzy oraz samodzielnego podejmowania nowych i kompleksowych działań, także w warunkach ograniczonego dostępu do informacji	ćwiczenia, realizacja prac, przegląd, konsultacje w pracowni, weryfikacja zadań domowych, konsultacje online, przeglądy online
P_U01	Ocenie podlega umiejętność precyzyjnego dobierania, stosowania lub tworzenia odpowiednich metody i narzędzi graficznych do obrazowanych treści także z wykorzystaniem zaawansowanych narzędzi cyfrowych	ćwiczenia, realizacja prac, przegląd, konsultacje w pracowni, weryfikacja zadań domowych, konsultacje online, przeglądy online
P_K01	Ocenie podlega gotowość do stosowania wiedzy w rozwiązywaniu szczegółowych problemów warsztatowych i teoretycznych oraz współpracy i krytycznej dyskusji z ekspertami przy tworzeniu obrazów cyfrowych	ćwiczenia, realizacja prac, przegląd, konsultacje w pracowni, weryfikacja zadań domowych, konsultacje online, przeglądy online

VI. Forma i warunki zaliczenia, kryteria oceny

1. Forma zaliczenia:

semestr 1; zaliczenie
semestr 2; zaliczenie
semestr 3; zaliczenie

2. Warunki zaliczenia wg skali stosowanej na UAP

zaliczenie (ZAL) – Obecność studenta na 80% zajęciach, aktywność na zajęciach, rozumienie i realizacja zadań, jakość prac i ćwiczeń prezentowanych podczas śródsemestralnych i końcowosemestralnych przeglądów prac;

brak zaliczenia (NZAL) – nieobecność studenta na 20% zajęć lub niedostateczna aktywność na zajęciach, brak rozumienia i realizacji zadań, niedostateczna jakość prac i ćwiczeń prezentowanych podczas śródsemestralnych i końcowosemestralnych przeglądów prac.

VII. Obciążenie pracą, punkty ECTS

rozpisać wszystkie semestry w cyklu kształcenia

A. obciążenie pracą	sem I h	sem II h	sem III h	sem IV h	sem V h	sem VI h	sem VII h	sem VIII h	sem IX h	sem X h	razem h
godziny kontaktowe (udział w zajęciach zgodnie z planem)	24	24	24								72
samodzielna praca studenta (poza udziałem w zajęciach)	24	24	30								78
razem	48	48	54								150

B. punkty ECTS*	sem I h	sem II h	sem III h	sem IV h	sem V h	sem VI h	sem VII h	sem VIII h	sem IX h	sem X h	razem h
zajęcia z udziałem nauczyciela akademickiego	1	1	1								3
zajęcia bez udziału nauczyciela akademickiego	1	1	1								3
razem	2	2	2								6

* 1 punkt ECTS odpowiada 25-30 godzinom pracy studenta

VIII. Spis zalecanych lektur

1) Wykaz lektur podstawowych

„Szkoła projektowania graficznego: zasady i praktyka, nowe programy i technologie:

podręcznik dla projektantów”, David Dabner, Krzysztof Wojciechowski, wyd. Arkady.
Podręcznik genialnych pomysłów - od inspiracji po realizacji, Cameron Chapnam, wyd.
Helion.

2) Wykaz lektur uzupełniających

„Adobe Photoshop CC. Oficjalny podręcznik. Wydanie II”, Andrew Faulkner, Conrad
Chavez, wyd. Helion.

„Adobe Illustrator CC. Oficjalny podręcznik. Wydanie II”, Brian Wood, wyd. Helion.
Książki, katalogi, podręczniki programów komputerowych, wydawnictwa i czasopisma z
zakresu projektowania graficznego m.in.: czasopismo „2D+3D”, „Visual Communication”,
„Press” i inne.

AUTOR OPRACOWANIA

mgr Anna Sobczyk, asyst.