

## KARTA PRZEDMIOTU

### I. Informacje ogólne

**1) Nazwa przedmiotu:**

Warsztaty komputerowe

**2) Prowadzący przedmiot:**

mgr Piotr Kacprzak

**3) Kod przedmiotu:**

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

G\_GP – ST – J –War\_kom – ĆW – 1,2,3,4

**4) Kierunek, zakres:**

GRAFIKA, Grafika projektowa

**5) Wydział:**

Wydział Grafiki i Komunikacji Wizualnej

**6) Forma** (*stacjonarne ST, niestacjonarne NST*):

stacjonarne

**7) Profil** (*ogólnoakademicki / praktyczny*):

ogólnoakademicki

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

jednolite magisterskie

**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, 4

### 2) Liczba punktów ECTS

10

### 3) Poziom przedmiotu (*podstawowy / średniozaawansowany / zaawansowany*)

podstawowy/średniozaawansowany

### 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 – 45 godz.

2 – 45 godz.

3 – 30 godz.

4 – 30 godz.

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

- 1 – 3 godz.
- 2 – 3 godz.
- 3 – 2 godz.
- 4 – 2 godz.

## IV. Wymagania wstępne

1. Zdany egzamin wstępny na studia

## 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	Zapoznanie z wiedzą dotyczącą podstaw kreacji artystycznej przy użyciu narzędzi cyfrowych	P_W01
C_02	Przekazanie umiejętności związanych z procesem tworzenia przy pomocy narzędzi cyfrowych, takich jak programy graficzne Ai, Ps, ID oraz stosowania efektywnych technik ćwiczenia zaawansowanego warsztatu graficznego	P_U01 P_U02
C_03	Przekazanie kompetencji w zakresie rozwiązywania zaawansowanych problemów warsztatowych i teoretycznych oraz współpracy i krytycznej dyskusji z ekspertami w pracy graficzno-projektowej, przy użyciu cyfrowych narzędzi	P_K01

### 2) Treści merytoryczne przedmiotu:

Wiedza dotycząca podstaw kreacji artystycznej przy użyciu narzędzi cyfrowych. Nabycie umiejętności praktycznych związanych z procesem tworzenia przy programów graficznych Ai, Ps, ID.

### 3) Metody dydaktyczne:

Na metody dydaktyczne składają się ćwiczenia warsztatowe, pokazy, 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
<b>WIEDZA zna i rozumie:</b>											
K_W05	wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej i mechanizmy tworzenia dzieła, co ułatwia mu rozwój własnej twórczości	X	X	X	X						

<b>UMIEJĘTNOŚCI potrafi:</b>											
K_U02	precyzyjnie dobierać, stosować lub tworzyć odpowiednie metody i narzędzia graficzne do obrazowanych treści także z wykorzystaniem zaawansowanych technik informacyjno-komunikacyjnych	X	X	X	X						
K_U15	stosować efektywne techniki ćwiczenia zaawansowanych umiejętności warsztatowych, umożliwiające ciągły ich rozwój			X	X						
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE jest gotów do:</b>											
K_K02	uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu zaawansowanych problemów warsztatowych i teoretycznych oraz współpracy i krytycznej dyskusji z ekspertami w dziedzinie sztuki	X	X	X							

**5) Przedmiotowe efekty uczenia się (PEU) i metody ich weryfikacji:**

KOD PEU	OPIS PRZEDMIOTOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ	ODNIESIENIE NIE DO KIERUNKOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ	ODNIESIENIE DO SEMESTRÓW (ZAZNACZYĆ X)									
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<b>WIEDZA zna i rozumie:</b>												
P_W01	wzorce i mechanizmy leżące u podstaw kreacji artystycznej co wpływa na rozwój własnej twórczości	K_W05			X	X						

UMIĘTNOŚCI potrafi:												
P_U01	tworzyć przy pomocy narzędzi cyfrowych, takich jak programy graficzne: Ai, Ps, iD	K_U02	X	X	X	X						
P_U02	stosować efektywne techniki ćwiczenia zaawansowanych umiejętności warsztatowych, umożliwiające ciągły ich rozwój	K_U15			X	X						
KOMPETENCJE SPOŁECZNE jest gotów do:												
P_K01	uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu zaawansowanych problemów warsztatowych i teoretycznych oraz współpracy i krytycznej dyskusji z ekspertami w pracy artystycznej, przy użyciu cyfrowych narzędzi	K_K02				X						

KOD PEU	SZCZEGÓLWE KRYTERIA OCENY	METODA WERYFIKACJI
P_W01	Ocenie podlega wiedza z zakresu podstaw kreacji artystycznej przy użyciu narzędzi cyfrowych	ćwiczenia, realizacja prac, przegląd, konsultacje w pracowni, weryfikacja zadań domowych
P_U01	Ocenie podlega umiejętność stosowania efektywnych technik ćwiczenia zaawansowanego warsztatu graficznego, umożliwiających jego rozwój	ćwiczenia, realizacja prac, przegląd, konsultacje w pracowni, weryfikacja zadań domowych
P_U02	Ocenie podlega praktyczna znajomość zagadnień związanych z procesem tworzenia przy pomocy narzędzi cyfrowych, takich jak programy graficzne Ai, Ps, ID.	ćwiczenia, realizacja prac, przegląd, konsultacje w pracowni, weryfikacja zadań domowych
P_K01	Ocenie podlega rozwiązywanie zaawansowanych problemów warsztatowych i teoretycznych oraz współpracy i krytycznej dyskusji z ekspertami w pracy artystycznej, przy użyciu cyfrowych narzędzi	ćwiczenia, realizacja prac, przegląd, konsultacje w pracowni, prezentacje



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	2	2	1	1							6
zajęcia bez udziału nauczyciela akademickiego	1	1	1	1							4
<b>razem</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>2</b>							<b>10</b>

\* 1 punkt ECTS odpowiada 25-30 godzinom pracy studenta

## VIII. Spis zalecanych lektur

### 1) Wykaz lektur podstawowych

Robert Bringhurst, *Elementarz stylu w typografii*, Wydawnictwo D2D.pl, 2019

Quentin Newark, *Co to jest projektowanie graficzne?*, Wydawnictwo Arkady, 2021

Willberg Hans Peter, Forssman Friedrich, *Pierwsza pomoc w typografii*, Wydawnictwo Słowo / Obraz Terytoria, 2015

Adrian Frutiger, *Człowiek i jego znaki*, Wydawnictwo D2D.pl, 2015

Kimberly Elam, *Siatki czyli zasady kompozycji typograficznej*, Wydawnictwo D2D.pl, 2019

### 2) Wykaz lektur uzupełniających

Kimberly Elam, *Geometria w projektowaniu Studia z proporcji i kompozycji*, Wydawnictwo D2D.pl, 2019

Gavin Ambrose, Paul Harris, *Layout. Zasady/kompozycja/zastosowanie*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2008

AUTOR OPRACOWANIA  
Mgr Piotr Kacprzak