

KARTA PRZEDMIOTU

I. Informacje ogólne

1) Nazwa przedmiotu:

Warsztaty komputerowe

2) Prowadzący przedmiot:

mgr Wojciech Mazur

3) Kod przedmiotu:

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

G_GP – NST – 1st – War_kom – CW – 1,2

4) Kierunek, zakres:

GRAFIKA, Grafika projektowa

5) Wydział:

Wydział Grafiki i Komunikacji Wizualnej

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

niestacjonarne

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*):

II. Informacje o przedmiocie

1) Semestr/y

1, 2

2) Liczba punktów ECTS

4

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

podstawowy

4) Grupa treści, do której należy przedmiot (*ogólnouczelniarne teoretyczne główne / ogólnouczelniarne teoretyczne uzupełniające / ogólnouczelniarne praktyczne główne / ogólnouczelniarne 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) Liczba godzin w tygodniu (rozpisać wszystkie semestry w cyklu kształcenia)

1 – 2 godz.

2 – 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 P_W02
C_02	Przekazanie umiejętności związanych z procesem tworzenia przy pomocy narzędzi cyfrowych, takich jak programy graficzne Ai, Ps, ID.	P_U01 P_U02 P_U03
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 P_K02

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
WIEDZA zna i rozumie:											
K_W07	przebieg rozwoju technik graficznych oraz analizuje wpływ zmian technologicznych na sposób kreacji graficznej	X	X								
K_W08	powiązania i zależności pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami dotyczącymi kreacji artystycznej i jej rozwoju	X	X								

UMIĘJĘTNOŚCI potrafi:											
K_U02	dobierać i stosować odpowiednie metody i narzędzia graficzne do obrazowanych treści także z wykorzystaniem zaawansowanych technik informacyjno-komunikacyjnych	X	X								
K_U13	właściwie posługiwać się narzędziami tradycyjnymi i cyfrowymi w procesie tworzenia koncepcji graficznej oraz przygotowanie jej do realizacji	X	X								
K_U14	stosować efektywne techniki ćwiczenia umiejętności warsztatowych, umożliwiające ciągły ich rozwój		X								
KOMPETENCJE SPOŁECZNE jest gotów do:											
K_K02	uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów warsztatowych i teoretycznych oraz współpracy i krytycznej dyskusji z ekspertami w dziedzinie sztuki	X	X								
K_K11	prezentowania zadań w przystępnej formie w celu skutecznego przekazywania informacji dotyczących założonego projektu	X	X								

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

KOD PEU	OPIS PRZEDMIOTOWYCH	ODNIESIENIE DO	ODNIESIENIE DO SEMESTRÓW (ZAZNACZYĆ X)
---------	---------------------	----------------	----------------------------------------

	EFEKTÓW UCZENIA SIĘ	KIERUNKO WYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
WIEDZA zna i rozumie:												
P_W01	przebieg rozwoju technik graficznych oraz analizuje wpływ zmian technologicznych na sposób kreacji graficznej	K_W07	X	X								
P_W02	powiązania i zależności pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami dotyczącymi kreacji artystycznej i jej rozwoju	K_W08	X	X								
UMIĘJĘTNOŚCI potrafi:												
P_U01	dobierać i stosować odpowiednie metody i narzędzia graficzne do obrazowanych treści także z wykorzystaniem zaawansowanych technik informacyjno-komunikacyjnych	K_U02	X	X								
P_U02	właściwie posługiwać się narzędziami cyfrowymi w procesie tworzenia koncepcji graficznej oraz przygotowanie jej do realizacji	K_U13	X	X								
P_U03	stosować efektywne techniki ćwiczenia umiejętności warsztatowych, umożliwiające ciągle ich rozwój	K_U14		X								
KOMPETENCJE SPOŁECZNE jest gotów do:												
P_K01	uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów warsztatowych i teoretycznych oraz współpracy i krytycznej dyskusji z ekspertami w dziedzinie sztuki	K_K02	X	X								
P_K02	prezentowania zadań w przystępnej formie w celu skutecznego przekazywania informacji dotyczących założonego projektu	K_K11	X	X								

KOD PEU	SZCZEGÓŁOWE 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_W02	Ocenie podlega wiedza z zakresu podstaw kreacji artystycznej przy użyciu narzędzi cyfrowych	
P_U01	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_U02	Ocenie podlega właściwie posługiwanie się narzędziami cyfrowymi w procesie tworzenia koncepcji graficznej oraz przygotowanie jej do realizacji	ćwiczenia, realizacja prac, przegląd, konsultacje w pracowni, weryfikacja zadań domowych
P_U03	Ocenie podlega stosowanie efektywnych technik ćwiczenia umiejętności warsztatowych, umożliwiające ciągły ich rozwój	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
P_K02	Ocenie podlega prezentowanie zadań w przystępnej formie w celu skutecznego przekazywania informacji dotyczących założonego projektu	ćwiczenia, realizacja prac, przegląd, konsultacje w pracowni, weryfikacja zadań domowych

VI. Forma i warunki zaliczenia, kryteria oceny

1. Forma zaliczenia: semestr 1; zaliczenie, semestr 2; zaliczenie

2. Warunki zaliczenia

zaliczenie (ZAL) – Obecność studenta na 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 40% 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									48
samodzielna praca studenta (poza udziałem w zajęciach)	30	30									60
razem	54	54									108

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									2
zajęcia bez udziału nauczyciela akademickiego	1	1									2
razem	2	2									4

* 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

Willberg Hans Peter, Forssman Friedrich, *Pierwsza pomoc w typografii*, Wydawnictwo

Słowo / Obraz Terytoria, 2015

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

Adrian Shaughnessy, *Jak zostać dizajnerem i nie stracić duszy*, Wydawnictwo Karakter, 2012

Michael Mitchell i Susan Wightman, *Typografia książki. Podręcznik projektanta*, Wydawnictwo D2D.pl, 2015

Jost Hochuli, *Detal w typografii*, Wydawnictwo D2D.pl, 2018

2) Wykaz lektur uzupełniających

Pozycje z wydawnictw: d2d, Karakter, strony facebookowe i internetowe dedykowane projektowaniu graficznemu,

AUTOR OPRACOWANIA

mgr Wojciech Mazur