



Kierunek studiów	Grafika
Profil	Praktyczny
Stopień studiów	1-go stopnia
Forma studiów	stacjonarne

Sylabus przedmiotu Ilustracja cyfrowa

1. Dane podstawowe

Status programowy przedmiotu	Blok A: Grafika cyfrowa 2D
Rodzaj przedmiotu	Do wyboru
Kod przedmiotu	GD-ILC-DP
Rok studiów	3
Semestr	5
Osoba odpowiedzialna za przedmiot	mgr Piotr Janowczyk
Język wykładowy	polski

2. Wymiar godzin i forma zajęć

Rodzaj	Liczba godzin
Laboratorium	45
Ocena Efektów	2
Razem godzin	47

3. Cele przedmiotu

Kod	Cel
CP1	Zapoznanie z narzędziami cyfrowymi służącymi do ilustracji cyfrowej
CP2	Rozwijanie umiejętności rysunkowych i malarskich w oparciu o medium cyfrowe

4. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i innych kompetencji

1. Umiejętności manualne związane z rysunkiem i malarstwem 2. Umiejętności i znajomość oprogramowania graficznego z zakresu obrazu wektorowego i bitmapowego

5. Efekty uczenia się

Wiedza

Kod	Student zna i rozumie:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-W1	Student zna i rozumie działanie narzędzi wspomagających ilustrację cyfrową oraz potrafi ją wykorzystać w procesie twórczym.	CP1	GK6_W04
EU-W2	Student zna możliwości formalne ilustracji cyfrowej oraz jest świadomy jej ograniczeń w procesach projektowych, poligraficznych i multimedialnych	CP2	GK6_W04

Umiejętności

Kod	Student potrafi:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-U1	Student w twórczy sposób potrafi ustawić parametry i opcje narzędzi wspomagających ilustrację cyfrową tak aby osiągnąć zamierzony efekt.	CP1	GK6_U05
EU-U2	Student potrafi w sposób kreatywny łączyć poszczególne funkcje narzędzi wspomagających ilustrację cyfrową z mediami tradycyjnymi	CP1, CP2	GK6_U05
EU-U3	Student potrafi przygotować ilustracje cyfrowe pod względem artystycznym i formalnym na potrzeby finalnej publikacji, wydruku, wyświetlenia	CP1, CP2	GK6_U10

Kompetencje

Kod	Student jest gotów do:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-K1	Student ma świadomość roli, jaką odgrywa cyfrowa ilustracja we współczesnej komunikacji opartej o nowe media	CP2	GK6_K03

6. Treści programowe

Kod	Tematyka	laboratorium	ocena efektów	Realizuje efekt
TP1	Odtworzenie techniki rysunku w rzeczywistości wirtualnej - Formy szkicu cyfrowego	6	0	EU-U1, EU-U2, EU-U3, EU-W1
TP2	Elementy estetyki komiksowej z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych w oparciu o obraz bitmapowy i wektorowy	12	0	EU-K1, EU-U1, EU-U2, EU-U3, EU-W1, EU-W2
TP3	Elementy Digital paintingu - techniki cyfrowego malarstwa	3	0	EU-U1, EU-U2, EU-U3, EU-W1, EU-W2
TP4	Ilustracja do krótkiej formy tekstowej czyli obraz w zestawieniu z tekstem: Typoilustracja.	15	0	EU-K1, EU-U1, EU-U2, EU-U3, EU-W1, EU-W2
TP5	Ilustracja w druku i na ekranie - przełożenie procesu rysunkowego na ograniczenia i specyfikę technik drukarskich i innych form reprodukcji	9	0	EU-K1, EU-U1, EU-U2, EU-U3, EU-W1, EU-W2
TP6	Przegląd prac	0	2	EU-W2

Razem godzin: 47

7. Metody kształcenia

Kod	Metoda
MK1	indywidualne realizowanie projektów poza zajęciami
MK2	pokaz
MK3	realizowanie miniprojektów w trakcie zajęć

8. Nakład pracy studenta

Aktywność studenta	Obciążenie
Udział w zajęciach	30
Praca z nauczycielem związana z: laboratorium	45
Praca z nauczycielem związana z: ocena efektów	2
Liczba punktów ECTS (1 punkt=25h)	3
Procentowy udział pracy własnej studenta w sumarycznym obciążeniu studenta	38,96%
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	77

9. Status zaliczenia przedmiotu

Zaliczenie odbywa się na podstawie okazania projektu semestralnego

Forma studiów	Egzamin	Praca egzaminacyjna	Zaliczenie	Praca zaliczeniowa
stacjonarne		×		

10. Metody weryfikacji efektów uczenia się

Składowe oceny końcowej

Forma sprawdzenia	Wybrana forma	Punktacja	Realizuje efekt
Egzamin pisemny			
Egzamin ustny			
Sprawdzian pisemny			
Zaliczeniowy przegląd prac			
Referat pisemny			
Referat ustny			
Kolokwium			
Praca domowa			
Miniprojekt			
Praca na zajęciach	×	20	EU-U2, EU-U1
Projekt z dokumentacją	×	80	EU-K1, EU-U3, EU-U2, EU-U1, EU-W2, EU-W1
Ustna prezentacja projektu			
Obecność na zajęciach			
Sprawdzian ustny			
Kartkówka			
Aktywność na zajęciach			
Egzaminacyjny przegląd prac			
Sprawozdanie z praktyki zawodowej			

Zasady wyliczania oceny z przedmiotu

Zakres punktów	Ocena
0 – 40	2,0
41 – 50	3,0
51 – 60	3,5
61 – 70	4,0
71 – 80	4,5
81 – 100	5,0

11. Macierz realizacji przedmiotu

Efekt uczenia się	Cel przedmiotu	Treści programowe	Metody kształcenia
EU-W1	CP1	TP1, TP2, TP3, TP4, TP5	MK1, MK2, MK3
EU-W2	CP2	TP2, TP3, TP4, TP5, TP6	MK1, MK2, MK3
EU-U1	CP1	TP1, TP2, TP3, TP4, TP5	MK1, MK2, MK3
EU-U2	CP1, CP2	TP1, TP2, TP3, TP4, TP5	MK1, MK2, MK3
EU-U3	CP1, CP2	TP1, TP2, TP3, TP4, TP5	MK1, MK2, MK3
EU-K1	CP2	TP2, TP4, TP5	MK1, MK2, MK3

12. Odniesienie efektów uczenia się

Efekt uczenia się	Efekty kształcenia dla kierunku studiów	Charakterystyki drugiego stopnia w obszarze kształcenia
EU-W1	GK6_W04	P6S_WG
EU-W2	GK6_W04	P6S_WG
EU-U1	GK6_U05	P6S_UW
EU-U2	GK6_U05	P6S_UW
EU-U3	GK6_U10	P6S_UO
EU-K1	GK6_K03	P6S_KR

13. Literatura

Literatura podstawowa

1. praca zbiorowa, Illustration Now, TASCHEN

Literatura uzupełniająca

1. Deke McClelland, Photoshop CS Bible, Helion, 2014
2. Lawrence Zeegen, Secrets of Digital Illustration, 2007

3. Sharon Milne , Adobe Master Class: Illustrator Inspiring artwork and tutorials, 2013

4. Steven Withrow , Vector Graphics and Illustration, RotoVision, 2008

14. Informacje o nauczycielach akademickich

Osoby odpowiedzialne za przedmiot

1. mgr Piotr Janowczyk

Osoby prowadzące przedmiot

1. mgr Piotr Janowczyk