



Kierunek studiów	Grafika
Profil	Praktyczny
Stopień studiów	2-go stopnia
Forma studiów	stacjonarne

Sylabus przedmiotu Pracownia ilustracji cyfrowej 1

1. Dane podstawowe

Status programowy przedmiotu	Blok A: Grafika projektowa i ilustracyjna
Rodzaj przedmiotu	Do wyboru
Kod przedmiotu	GM-IC1-DP
Rok studiów	1
Semestr	2
Osoba odpowiedzialna za przedmiot	mgr Piotr Janowczyk
Język wykładowy	polski

2. Wymiar godzin i forma zajęć

Rodzaj	Liczba godzin
Laboratorium	45
Projekt	15
Ocena Efektów	2
Razem godzin	62

3. Cele przedmiotu

Kod	Cel
CP1	Rozwijanie autorskiej stylistyki ilustracyjnej w oparciu o media cyfrowe
CP2	Zapoznanie z kompletnym zestawem narzędzi multimedialnych służących do cyfrowego rysowania i malowania

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

Student musi mieć umiejętności rysunkowe i malarskie na poziomie licencjackim oraz wiedzę z zakresu obsługi programów do grafiki bitmapowej i wektorowej

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 w stopniu profesjonalnym i zgodnym z własną metodą twórczą	CP1, CP2	GK7_W03, GK7_W04
EU-W2	Student zna możliwości formalne ilustracji cyfrowej oraz jest świadomy jej zastosowań w procesach projektowych, poligraficznych i multimedialnych	CP1, CP2	GK7_W03, GK7_W04

Umiejętności

Kod	Student potrafi:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-U1	Student potrafi w sposób w pełni profesjonalny pracować narzędziami do ilustracji cyfrowej tak aby osiągnąć zamierzony efekt plastyczny.	CP1	GK7_U04
EU-U2	Student potrafi w sposób kreatywny łączyć media tradycyjne i narzędzia oraz funkcje wspomagające ilustrację cyfrową. Potrafi imitować techniki malarskie, graficzne i rysunkowe za pomocą cyfrowego warsztatu.	CP1, CP2	GK7_U05
EU-U3	Student potrafi przygotować ilustracje cyfrowe pod względem artystycznym i formalnym na potrzeby finalnej publikacji, wydruku, wyświetlenia	CP2	GK7_U09

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 i potrafi uczestniczyć we wszystkich jej przejawach	CP1, CP2	GK7_K03

6. Treści programowe

Kod	Tematyka	laboratorium	projekt	ocena efektów	Realizuje efekt
TP1	Scenariusz i scenorys jako podstawa adaptacyjna do działań ilustracyjnych	9	0	0	EU-K1
TP2	Budowanie postaci w oparciu o warsztat cyfrowy	4	0	0	EU-U1, EU-U2
TP3	Konstrukcja planszy ilustracyjnej	4	0	0	EU-U1, EU-U2, EU-U3, EU-W1
TP4	Budowanie spójnej historii w oparciu o sekwencję plansz - Praca nad tomem ilustrowanym - kontur, kolor, faktura, cieniowanie	24	12	0	EU-K1, EU-U1, EU-U2, EU-U3, EU-W1, EU-W2
TP5	Typografia w ilustracji	4	3	0	EU-U3, EU-W1
TP6	Przegląd prac	0	0	2	EU-U2

Razem godzin: 62

7. Metody kształcenia

Kod	Metoda
MK1	instruktaż
MK2	samodzielnie rozwiązywanie zadań pod nadzorem
MK3	Przegląd prac

8. Nakład pracy studenta

Aktywność studenta	Obciążenie
Udział w zajęciach	90
Praca związana z: projekt	15
Praca z nauczycielem związana z: laboratorium	45
Praca z nauczycielem związana z: ocena efektów	2
Liczba punktów ECTS (1 punkt=25h)	6
Procentowy udział pracy własnej studenta w sumarycznym obciążeniu studenta	59,21%
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	152

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	×	100	EU-K1, EU-U3, EU-U2, EU-U1, EU-W2, EU-W1
Praca na zajęciach			
Projekt z dokumentacją			
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, CP2	TP3, TP4, TP5	MK1, MK2, MK3
EU-W2	CP1, CP2	TP4	MK1, MK2, MK3
EU-U1	CP1	TP2, TP3, TP4	MK1, MK2, MK3
EU-U2	CP1, CP2	TP2, TP3, TP4, TP6	MK1, MK2, MK3
EU-U3	CP2	TP3, TP4, TP5	MK1, MK2, MK3
EU-K1	CP1, CP2	TP1, TP4	MK1, MK2, MK3

12. Odniesienie efektów uczenia się

Efekt uczenia się	Efekty kształcenia dla kierunku studiów	Charakterystyki drugiego stopnia w obszarze kształcenia
EU-W1	GK7_W04, GK7_W03	P7S_WG
EU-W2	GK7_W04, GK7_W03	P7S_WG
EU-U1	GK7_U04	P7S_UW
EU-U2	GK7_U05	P7S_UW
EU-U3	GK7_U09	P7S_UU, P7S_UW
EU-K1	GK7_K03	P7S_KR

13. Literatura

Literatura podstawowa

1. praca zbiorowa, Illustration Now, TASCHEN

Literatura uzupełniająca

1. Deke McClelland, Photoshop CS Bible, Helion, 20014
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

Brak osób.