



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

## Sylabus przedmiotu Pracownia ilustracji cyfrowej 1

### 1. Dane podstawowe

Status programowy przedmiotu	Blok A: Grafika projektowa i ilustracyjna
Rodzaj przedmiotu	Do wyboru
Kod przedmiotu	GN-IC1-ZP
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	24
Projekt	24
Ocena Efektów	2
Razem godzin	50

### 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_W04
EU-W2	Student zna możliwości formalne ilustracji cyfrowej oraz jest świadomy jej zastosowań w procesach projektowych, poligraficznych i multimedialnych	CP1, CP2	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_U04

## 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_K06

## 6. Treści programowe

Kod	Tematyka	projekt	ocena efektów	laboratorium	Realizuje efekt
TP1	Scenariusz i scenorys jako podstawa adaptacyjna do działań ilustracyjnych	0	0	12	EU-K1
TP2	Budowanie postaci w oparciu o warsztat cyfrowy	0	0	4	EU-U1, EU-U2
TP3	Konstrukcja planszy ilustracyjnej	0	0	4	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	2	0	EU-K1, EU-U1, EU-U2, EU-U3, EU-W1, EU-W2
TP5	Typografia w ilustracji	0	0	4	EU-U3, EU-W1

Razem godzin: 50

## 7. Metody kształcenia

Kod	Metoda
MK1	instruktaż
MK2	samodzielnie rozwiązywanie zadań pod nadzorem

## 8. Nakład pracy studenta

Aktywność studenta	Obciążenie
Udział w zajęciach	100
Praca związana z: projekt	24
Praca z nauczycielem związana z: laboratorium	24
Praca z nauczycielem związana z: ocena efektów	2
Liczba punktów ECTS (1 punkt=25h)	6
Procentowy udział pracy własnej studenta w sumarycznym obciążeniu studenta	66,67%
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	150

## 9. Status zaliczenia przedmiotu

Zaliczenie odbywa się na podstawie okazania projektu semestralnego

Forma studiów	Egzamin	Praca egzaminacyjna	Zaliczenie	Praca zaliczeniowa
niestacjonarne				×

## 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			
Projekt z dokumentacją	×	100	EU-U3, EU-U2, EU-U1, EU-K1, 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, CP2	TP3, TP4, TP5	MK1, MK2
EU-W2	CP1, CP2	TP4	MK1, MK2
EU-U1	CP1	TP2, TP3, TP4	MK1, MK2
EU-U2	CP1, CP2	TP2, TP3, TP4	MK1, MK2
EU-U3	CP2	TP3, TP4, TP5	MK1, MK2
EU-K1	CP1, CP2	TP1, TP4	MK1, MK2

## 12. Odniesienie efektów uczenia się

Efekt uczenia się	Efekty kształcenia dla kierunku studiów	Charakterystyki drugiego stopnia w obszarze kształcenia
EU-W1	GK7_W04	P7S_WG
EU-W2	GK7_W04	P7S_WG
EU-U1	GK7_U04	P7S_UW
EU-U2	GK7_U05	P7S_UW
EU-U3	GK7_U04	P7S_UW
EU-K1	GK7_K06	P7S_KK

## 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**

1. mgr Piotr Janowczyk