



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

## Sylabus przedmiotu Ilustracja cyfrowa

### 1. Dane podstawowe

Status programowy przedmiotu	Blok A: Grafika cyfrowa 2D
Rodzaj przedmiotu	Do wyboru
Kod przedmiotu	GZ-ILC-ZP
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	24
Projekt	8
Ocena Efektów	2
Razem godzin	34

### 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_U06
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	projekt	ocena efektów	Realizuje efekt
TP1	Odtworzenie techniki rysunku w rzeczywistości wirtualnej - Formy szkicu cyfrowego	6	2	0	EU-U1, EU-U2, EU-U3, EU-W1
TP2	Elementy estetyki komiksowej z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych w oparciu o obraz bitmapowy i wektorowy	8	2	0	EU-K1, EU-U1, EU-U2, EU-U3, EU-W1, EU-W2
TP3	Elementy Digital paintingu - techniki cyfrowego malarstwa	6	0	0	EU-U1, EU-U2, EU-U3, EU-W1, EU-W2
TP4	Wykonanie prac zaliczeniowych i korekta	4	4	0	EU-K1, EU-U1, EU-U2, EU-U3, EU-W1, EU-W2
TP5	Przegląd projektów	0	0	2	EU-W2

Razem godzin: 34

## 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
samodzielne wykonanie zadań projektowych	42
Praca związana z: projekt	8
Praca z nauczycielem związana z: laboratorium	24
Praca z nauczycielem związana z: ocena efektów	2
Liczba punktów ECTS (1 punkt=25h)	3
Procentowy udział pracy własnej studenta w sumarycznym obciążeniu studenta	55,26%
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	76

## 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	×	20	EU-W2, EU-W1
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	MK1, MK2, MK3
EU-W2	CP2	TP2, TP3, TP4, TP5	MK1, MK2, MK3
EU-U1	CP1	TP1, TP2, TP3, TP4	MK1, MK2, MK3
EU-U2	CP1, CP2	TP1, TP2, TP3, TP4	MK1, MK2, MK3
EU-U3	CP1, CP2	TP1, TP2, TP3, TP4	MK1, MK2, MK3
EU-K1	CP2	TP2, 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	GK6_W04	P6S_WG
EU-W2	GK6_W04	P6S_WG
EU-U1	GK6_U05	P6S_UW
EU-U2	GK6_U06	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, 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.