



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

Sylabus przedmiotu Pracownia ilustracji cyfrowej 2

1. Dane podstawowe

Status programowy przedmiotu	Blok A: Grafika projektowa i ilustracyjna
Rodzaj przedmiotu	Do wyboru
Kod przedmiotu	GM-IC2-DP
Rok studiów	2
Semestr	3
Osoba odpowiedzialna za przedmiot	dr Dominika Korzeniowska
Język wykładowy	polski

2. Wymiar godzin i forma zajęć

Rodzaj	Liczba godzin
Laboratorium	60
Ocena Efektów	2
Razem godzin	62

3. Cele przedmiotu

Kod	Cel
CP1	Przedstawienie wybranych graficznych technik cyfrowych i tradycyjnych w wybranych stylach ilustracji.
CP2	Rozwijanie praktycznych umiejętności dotyczących projektowania ilustracji cyfrowej.
CP3	Rozwijanie umiejętności twórczego rozwiązywania problemów projektowych z zastosowaniem poznanych technik graficznych.
CP4	Rozwijanie umiejętności zarządzania pracą projektową w wyznaczonych ramach czasowych. Przygotowanie studenta do samodzielnej pracy projektowej.
CP5	Rozwijanie umiejętności samodzielnej pracy nad wybranym zagadnieniem projektowym. Przygotowanie studenta do samodzielnej pracy projektowej.
CP6	Doskonalenie samoprezentacji w kontekście prezentacji wykonywanych projektów. Przygotowanie studenta do samodzielnej pracy projektowej.

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

W zaawansowanym stopniu posiada wiedzę i potrafi ją zastosować w praktyce, dotyczącą podstaw projektowania graficznego. W zaawansowanym stopniu posługuje się oprogramowaniem graficznym Adobe Photoshop i Illustrator podczas realizacji projektów. W zaawansowanym stopniu posługuje się tradycyjnymi technikami rysunkowymi i malarskimi. Posiada podstawową wiedzę dotyczącą projektowania graficznego w komunikacji wizualnej.

5. Efekty uczenia się

Wiedza

Kod	Student zna i rozumie:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-W1	Student zna i umie zastosować wybrane graficzne techniki cyfrowe i tradycyjne w projektowaniu komunikatu wizualnego w formie ilustracji cyfrowej.	CP1	GK7_W02, GK7_W09

Umiejętności

Kod	Student potrafi:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-U1	Student potrafi tworzyć ilustrację cyfrową oraz dobierać odpowiednie techniki i środki artystyczne zależnie od realizowanego tematu.	CP2, CP3, CP4	GK7_U04, GK7_U05
EU-U2	Student potrafi wykorzystać nabytą wiedzę w realizacji projektów w praktyce.	CP2, CP3, CP5	GK7_U04

Kompetencje

Kod	Student jest gotów do:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-K1	Student jest zdolny do podjęcia pracy w charakterze ilustratora-projektanta.	CP2, CP4, CP5	GK7_K03, GK7_K05, GK7_K06
EU-K2	Student posiada umiejętność formułowania krytycznej oceny własnych oraz cudzych dokonań w dziedzinie ilustracji cyfrowej.	CP5, CP6	GK7_K03, GK7_K05, GK7_K06
EU-K3	Student posiada umiejętność prezentacji własnych prac projektowych.	CP5, CP6	GK7_K03, GK7_K04, GK7_K05, GK7_K07

6. Treści programowe

Kod	Tematyka	ocena efektów	laboratorium	Realizuje efekt
TP1	Współczesna ilustracja cyfrowa inspirowana sztuką ulicy, graffiti, wlepka, instalacja i mural w Polsce i na świecie. Przykłady realizacji. Graffiti artystyczne w Polsce po roku 1995. Profile wybranych twórców: Banski, I. Wright, M. Gillette, J. Goodall, Grupa Tworzywo, A. Zduniuk, M. Waras, NESPOON. Ćwiczenie 1. Wykonanie ilustracji w oparciu technik wykorzystywanych w realizacjach sztuki ulicznej i w oparciu o estetykę punk. Tematem ilustracji jest wybrana postać publiczna zaproponowana przez prowadzącego. Realizacja cyfrowa w oprogramowaniu Adobe. Czas realizacji ćwiczenia 6h. Praca w całości realizowana na zajęciach. Zadanie 1* Projekt cyklu portretów "Znani, ale czy lubiani?" zaprojektowanych w oparciu o techniki Warsztatów 1(szablon). Ilustracja posłuży do zaprojektowania nadruków na t-shirt'y. Osoby portretowane zostaną zaproponowane przez studenta.	0	15	EU-K2, EU-K3, EU-U1, EU-U2, EU-W1

Kod	Tematyka	ocena efektów	laboratorium	Realizuje efekt
TP2	<p>Ilustracja cyfrowa bazująca na klasycznych technikach graficznych, rysunkowych i malarskich - technika mix media. Eksperyment i błąd nierozłączne elementy kreatywnego procesu twórczego: "inspiruj się i bądź inspiracją dla innych". Profile wybranych twórców: P. Davis, M. Deuchars, S. Rea, M. Hanulak, A. Dudek, T. Jezierski, M. Igierska, D. Wojda.</p> <p>Ćwiczenie 2. Wykonanie ilustracji w oparciu technik poznane w ćwiczeniu 1 oraz z wykorzystaniem elementów wykonanych technikami tradycyjnymi preferowanymi przez studentów (techniki własne). Tematem ilustracji jest wybrana postać z branży muzycznej (wokalista, instrumentalista, zespół) zaproponowana przez prowadzącego. Realizacja cyfrowa w oprogramowaniu Adobe Photoshop i Adobe Illustrator. Czas realizacji ćwiczenia 6h. Praca w całości realizowana na zajęciach. Zadanie 2* Projekt ilustracji "Muzyka zmienia wszystko" zaprojektowanych z wykorzystaniem techniki Warsztatów 2 (mix media). Ilustracja zostanie wykorzystana jako okładka i mini moodboard opracowania graficznego płyty CD do ilustrowanej muzyki (wybór studenta).</p>	0	15	EU-K2, EU-K3, EU-U1, EU-W1
TP3	<p>Logo, litera, punk, kolaż? Ready- makes. Ilustracja intelektualna układanka, antyestetyczna kompozycja. Profile twórców: A. Burrill, B. Ryder, S. Kubo, M. Buszewicz, L. Majewski, P. Młodziejec, G. Lang</p> <p>Ćwiczenie 3. Wykonanie ilustracji techniką kolażu analogowego (ready-mades) oraz kolażu cyfrowego wybranego materiału zaproponowanego przez prowadzącego. Tematem ilustracji jest wybrana postać z branży modowej (projektant, projektantka) zaproponowana przez prowadzącego. Realizacja cyfrowa w oprogramowaniu Adobe Photoshop i Adobe Illustrator. Czas realizacji ćwiczenia 6h. Praca w całości realizowana na zajęciach. Zadanie 3.* Projekt ilustracji "Moda Rządzi Światem" zaprojektowanych z wykorzystaniem techniki Warsztatów 3 (kolaż). Ilustracja zostanie wykorzystana w projekcie plakatów reklamowych (citylight) zaproponowanej przez studenta marki odzieżowej. Czas realizacji projektu 4 tygodni.</p>	0	15	EU-K2, EU-K3, EU-U1, EU-U2, EU-W1
TP4	<p>Siła narysowanego znaku - ilustracja wektorowa, estetyczna perfekcja czy nudna? Profile twórców: K. Tang, S. Wilson, L. Rosenwald, A. Niemierska, M. Gurowska, K. Bogucka.</p> <p>Ćwiczenie 4 Wykonanie ilustracji w estetyce wektorowego rysunku cyfrowego w oparciu o tradycyjne technik rysunkowe, fotografię oraz font. Tematem ilustracji jest wybrany ikona architektury lokalnej lub światowej zaproponowana przez prowadzącego. Realizacja cyfrowa w oprogramowaniu Adobe Illustrator. Czas realizacji ćwiczenia 6h. Praca w całości realizowana na zajęciach. Zadanie 4.* Projekt ilustracji "Budujemy i burzymy" zaprojektowanych z wykorzystaniem techniki Warsztatów 4 (rysunek wektorowy). Ilustracja zostanie wykorzystana w projekcie okładek magazynów branżowych: moda, architektura, design. Tytuł magazynu zaproponowany przez studenta.</p>	2	15	EU-K1, EU-K2, EU-K3, EU-U1, EU-U2, EU-W1

Razem godzin: 62

7. Metody kształcenia

Kod	Metoda
MK1	ćwiczenia indywidualne pod nadzorem
MK2	korekta prac
MK3	miniprojekt indywidualny realizowany na zajęciach
MK4	projekt indywidualny realizowany poza zajęciami
MK5	wykład problemowy

8. Nakład pracy studenta

Aktywność studenta	Obciążenie
Czytanie wskazanej literatury	15
konsultacje i korekty	30
Praca projektowa poza laboratorium	60
Praca z nauczycielem związana z: laboratorium	60
Praca z nauczycielem związana z: ocena efektów	2
Liczba punktów ECTS (1 punkt=25h)	6
Procentowy udział pracy własnej studenta w sumarycznym obciążeniu studenta	62,87%
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	167

9. Status zaliczenia przedmiotu

Prezentacja realizowanych projektów indywidualnych. Dyskusja i ocena merytoryczna prac i ich prezentacji.

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	×	75	EU-K3, EU-K1, EU-U1, EU-W1, EU-K2, EU-U2
Praca na zajęciach	×	10	EU-K3, EU-K1, EU-U1, EU-W1, EU-K2, EU-U2
Projekt z dokumentacją			
Ustna prezentacja projektu			
Obecność na zajęciach	×	15	EU-K3, EU-K1, EU-U1, EU-W1, EU-K2, EU-U2
Sprawdzian ustny			
Kartkówka			
Aktywność na zajęciach		0	EU-K3, EU-K1, EU-U1, EU-W1, EU-K2, EU-U2
Egzaminacyjny przegląd prac			
Sprawozdanie z praktyki zawodowej			

Zasady wyliczania oceny z przedmiotu

Zakres punktów	Ocena
41 – 50	2,0
51 – 62	3,0
63 – 74	3,5
75 – 86	4,0
87 – 98	4,5
98 – 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, MK4, MK5
EU-U1	CP2, CP3, CP4	TP1, TP2, TP3, TP4	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5

Efekt uczenia się	Cel przedmiotu	Treści programowe	Metody kształcenia
EU-U2	CP2, CP3, CP5	TP1, TP3, TP4	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5
EU-K1	CP2, CP4, CP5	TP4	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5
EU-K2	CP5, CP6	TP1, TP2, TP3, TP4	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5
EU-K3	CP5, CP6	TP1, TP2, TP3, TP4	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5

12. Odniesienie efektów uczenia się

Efekt uczenia się	Efekty kształcenia dla kierunku studiów	Charakterystyki drugiego stopnia w obszarze kształcenia
EU-W1	GK7_W09, GK7_W02	P7S_WG
EU-U1	GK7_U05, GK7_U04	P7S_UW
EU-U2	GK7_U04	P7S_UW
EU-K1	GK7_K06, GK7_K05, GK7_K03	P7S_KK, P7S_KR
EU-K2	GK7_K06, GK7_K05, GK7_K03	P7S_KK, P7S_KR
EU-K3	GK7_K07, GK7_K05, GK7_K04, GK7_K03	P7S_KK, P7S_KO, P7S_KR, P7S_UU

13. Literatura

Literatura podstawowa

1. D. Hockney & M. Gayford, Historia obrazów. Od ściany jaskini do ekranu komputera, Rebis, Poznań 2016
2. T. Sikorski, M. Rutkiewicz, G. Ambrose, Graffiti w Polsce 1940-2010, Carta Blanca, Warszawa 2011

Literatura uzupełniająca

1. Banksy, Wall and Piece, Random House, London 2006
2. Ed. J. Wiedemann, Illustration NOW! 4, Taschen, 2011
3. Ed. J. Wiedemann, Illustration NOW! Portraits, Taschen, 2011
4. L. Borrelli, Fashion Illustration NOW, Thames & Hudson, London 2000
5. L. Zeegen, RotoVision, 2005

14. Informacje o nauczycielach akademickich

Osoby odpowiedzialne za przedmiot

1. dr Dominika Korzeniowska

Osoby prowadzące przedmiot

1. dr Dominika Korzeniowska