

NAZWA PRZEDMIOTU/MODUŁU KSZTAŁCENIA:

Grafika cyfrowa

Kod przedmiotu: GSO_5

Rodzaj przedmiotu: kierunkowy, obieralny

Specjalność: Projektowanie graficzne

Wydział: Informatyki

Kierunek: Grafika

Poziom studiów: pierwszego stopnia – VI poziom PRK

Profil studiów: praktyczny

Forma studiów: niestacjonarne

Rok: 3, 4

Semestr: 5, 6, 7

Formy zajęć i liczba godzin:

wyklady – 18 (6 + 6 + 6);

laboratorium – 46 (14 + 16 + 16);

Język/i, w którym/ch realizowane są zajęcia: język polski.

Liczba punktów ECTS: 12 (4 + 3 + 5)

Osoby prowadzące:

wykład:

laboratorium:

1. Założenia i cele przedmiotu:

Praktyczne poznanie warsztatu; technologii, sprzętu i materiałów stosowanych w druku cyfrowym. Rozwijanie świadomości plastycznej i potencjału indywidualnej kreatywności. Poznanie zakresu zastosowań druku cyfrowego ze szczególnym uwzględnieniem artystycznej kreacji graficznej. Proces przygotowania i realizacji druku graficznego jako narzędzia kreacji plastycznej. Nabycie umiejętności przystosowania sprzętu i oprogramowania komputerowego do wysoko-jakościowego druku cyfrowego; kalibracja, użytkowanie i tworzenie profili koloru. Przygotowanie pracy dyplomowej.

2. Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymaganiami wstępnymi:

Przedmioty wprowadzające to: Rysunek, Rysunek użytkowy, Kompozycja, Grafika wektorowa, Grafika Rastrowa, Fotografia, Podstawy technik graficznych

Kompetencje i umiejętności:

1. Podstawowa znajomość programów graficznych, szczególnie pakietu Adobe, środowiskiem realizacyjnym większości ćwiczeń jest program Adobe Photoshop.
2. Umiejętność posługiwania się różnorodnymi mediami artystycznymi, między innymi: rysunkiem, podstawami grafiki artystycznej, kompozycją, fotografią. Media te stanowią materiał zarówno od strony inspiracji jak i materiału do twórczego przetwarzania w procesie realizacji grafik.

3. Opis form zajęć

a) *Wykłady*

- **Treści programowe:**

Warsztat; technologie, sprzęt i materiały stosowane w druku cyfrowym. Zastosowania druku cyfrowego. Sprzęt i oprogramowanie komputerowej stacji graficznej. Kalibracja sprzętu, użytkowanie i tworzenie profili koloru.. Druk cyfrowy jako technika druku artystycznego. Przekaz artystyczny osadzony na gruncie technik grafiki warsztatowej.

Wykaz tematów wykładów:

- Druk cyfrowy – obszar zastosowań: wydruki fotograficzne, wydruki próbne w poligrafii, druki reklamowe, zastosowania poligraficzne, biuro, dom
- Technologie druku cyfrowego
- Urządzenia drukujące: drukarki, plotery, offset cyfrowy
- Tusze, tonery i pigmenty
- Możliwości druku na różnych podłożach
- Komputerowa stacja graficzna: komputer, monitor, tablet, programy
- Kalibracja sprzętu, przestrzenie i modele koloru urządzeń i programów.
- Parametry wydruku próbnego na potrzeby poligrafii, przygotowanie projektu.
- Druk cyfrowy jako technika druku artystycznego, zapis cyfrowy jako matryca

- **Metody dydaktyczne:**
- Wykład prowadzony metodą tradycyjną z wykorzystaniem rzutnika multimedialnego i prezentacją materiału wizualnego dotyczącego ich treści i wybranych przykładów realizacyjnych.
- Wykład będący wprowadzeniem do zajęć praktycznych;

- **Forma i warunki zaliczenia:**
- Warunkiem zaliczenia wykładu jest zaliczenie ustne;
- Ocena aktywności studentów podczas zajęć;
- Frekwencja.

- **Wykaz literatury podstawowej:**
- 1. Simmons Jason Komputerowy warsztat projektanta Abe Dom Wydawniczy 2008
- 2, Zakrzewski Paweł Kompendium DTP. Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign i Acrobat w

praktyce, Helion.2015,

3. Margulis Dan Photoshop. Korekcja i separacja. Vademecum profesjonalisty. Helion, 2007
4. Monroy Bert, Photoshop Studio. Obrazy malowane cyfrowo Helion, 2009
5. McCue, Claudia Profesjonalny druk : przygotowanie materiałów Helion. 2007.

- **Wykaz literatury uzupełniającej:**

1. Mały Zbyszek Techniki Graficzne Dla Każdego Wydawnictwo RM 2007
2. Hughes Ann d'Arcy Printmaking: Traditional and Contemporary Techniques Rotovision 2009
3. Bóbr Maciej Mistrzowie Grafiki Europejskiej. KAW Warszawa 2000
4. Kwaśny Aleksander DTP : Księga eksperta Helion , 2002.
5. Kamiński B.: Prepress i barwy - Translator, Warszawa 1997.
6. Katalogi Międzynarodowego Triennale Grafiki w Krakowie, Triennale Grafiki Polskiej w Katowicach
7. pisma o sztuce: Arton, Obieg, Magazyn Sztuki, Format, bieżąca prasa.

- b) Laboratorium**

- **Treści programowe:**

- Opracowanie i wykonywanie kompozycji graficznych (grafika artystyczna) na podstawie uzgodnionej koncepcji
- Opracowanie i realizacja kompozycji graficznych łączących druk cyfrowy z innymi technikami druku
- Przygotowanie grafiki wektorowej do wydruku próbnego.
- Przygotowanie grafiki rastrowej do wydruku próbnego.
- Opracowanie i realizacja niestandardowych form druku artystycznego.

- **Metody dydaktyczne:**

Proces dydaktyczny oparty będzie głównie na ćwiczeniach pracownianych realizowanych w ramach samodzielnej pracy studenta podczas zajęć oraz wykonywaniu zaleconych prac w ramach pracy własnej; rezultaty będą korygowane na bieżąco przez prowadzącego.

- Prezentacje przypadków,
- Dyskusja,
- Indywidualne rozwiązywanie zadań.
- Indywidualne korekty na każdym etapie pracy

- **Forma i warunki zaliczenia:**

- Przedmiot kończy się zaliczeniem z oceną.
- Aby uzyskać zaliczenie należy wykazać się aktywnym uczestnictwem w zajęciach oraz pozytywnie ocenionymi zadaniami wykonanymi w ramach ćwiczeń oraz pracy własnej osobiście zaprezentowanymi na przeglądzie zaliczeniowym.
- Ocena aktywności studentów podczas zajęć

- Ocena jakości i oryginalności zastosowanych rozwiązań plastycznych
- Ocena umiejętności technicznych zdobytych podczas zajęć
- **Wykaz literatury podstawowej:**
 1. McCue, Claudia Profesjonalny druk : przygotowanie materiałów Helion. 2007.
 2. Kamiński. Bogdan Cyfrowy prepress, drukowanie i procesy wykończeniowe Translator 2001.
 3. Jakucewicz S.: Papier w poligrafii - Inicjał, 1999.
- **Wykaz literatury uzupełniającej:**
 1. Mały Zbynek, Techniki Graficzne Dla Każdego Wydawnictwo RM 2007
 2. Hughes Ann d'Arcy Printmaking: Traditional and Contemporary Techniques Rotovision 2009
 3. Sztuka świata, Arkady, Warszawa 1999
 4. Blatner D., Roth S.: Skanowanie i półtony w praktyce - Lettra-Graphic 1995.
 5. Bóbr Maciej Mistrzowie Grafiki Europejskiej. KAW Warszawa 2000
 6. Kwaśny Aleksander DTP : Księga eksperta Helion , 2002.
 7. Kamiński B.: Prepress i barwy - Translator, Warszawa 1997.
 8. Katalogi Międzynarodowego Triennale Grafiki w Krakowie, Triennale Grafiki Polskiej w Katowicach
 9. pisma o sztuce: Arteon, Obieg, Magazyn Sztuki, Format.,
 10. bieżąca prasa,

4. Opis sposobu wyznaczania punktów ECTS

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	18
	Czytanie wskazanej literatury	27
	Przygotowanie do zaliczenia	20
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	46
	Realizacja zadań dodatkowych	34
	Czytanie wskazanej literatury	25
	Projekt indywidualny	85
	Przygotowanie do pracy kontrolnej	20
	Samodzielne rozwiązywanie zadań	25

Całkowita ilość godzin aktywności studenta	300
Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu	12

5. Wskaźniki sumaryczne

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich

- Liczba godzin kontaktowych – 64
 - Liczba punktów ECTS – 2,6
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
- Liczba godzin kontaktowych – 46
 - Liczba punktów ECTS – 9,4

6. Zakładane efekty kształcenia:

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekty kształcenia dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów kształcenia
GS_5_W1	Posiada wiedzę ogólnoplastyczną i wie jak wykorzystać ją w artystycznej kreacji graficznej od projektu po realizację druku. Opanował od strony teorii podstawowe procesy technologiczne i metody realizacyjne w obszarze grafiki cyfrowej.	K_W01, K_W03
GS_5_W2	Zna w stopniu podstawowym techniki realizacji prac graficznych w obszarze grafiki cyfrowej i jest przeszkolony/a od strony teoretycznej w zakresie technologii druku pozwalającej na samodzielną realizację druku.	K_W07
GS_5_U1	Nabył/a umiejętności twórczego stosowania w praktyce techniki grafiki cyfrowej, rozumienia i stosowania procesów przygotowania technicznego druku wielobarwnego, w tym możliwości łączenia technik cyfrowych z mediami tradycyjnymi. Stosuje adekwatne środki realizacyjne z obszaru grafiki cyfrowej i nowych mediów	K_U01, K_U02, K_U10
GS_5_U2	Posiada doświadczenie w zakresie autorskich działań z obszaru grafiki cyfrowej. Realizuje swe projekty dzięki ukształtowanej świadomości plastycznej i oryginalności myślenia. Posługuje się nowatorskimi rozwiązaniami plastycznymi, przy wykorzystaniu potencjału indywidualnej kreatywności i intuicji.	K_U02, K_U13
GS_5_K1	Jest zdolny/a do samodzielnego realizowania własnych koncepcji i działań artystycznych w obszarze grafiki opartych na zdolności analitycznego myślenia i umiejętności częstej autokorekty w trakcie rozwiązywania problemów, dzięki zdolności krytycznego myślenia.	K_K02, K_K07
GS_5_K2	Posiada umiejętności samodzielnego przygotowania matrycy graficznej i organizacji całego procesu realizacyjnego. Posiada umiejętność organizacji pracy własnej i zespołowej i uczestniczenia w pracy zespołowej w ramach realizacji wspólnych zadań i projektów	K_K06

7. Odniesienie efektów kształcenia do form zajęć i sposób oceny osiągnięcia przez studenta efektów kształcenia.

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Forma zajęć		Sposób sprawdzenia osiągnięcia efektu
	Wykład	Laboratorium	
GS_5_W1	x		Zaliczenie ustne
GS_5_W2	x		Zaliczenie ustne
GS_5_U1		x	Przegląd prac graficznych
GS_5_U2		x	Przegląd prac graficznych
GS_5_K1		x	Zaliczenie ustne, Przegląd prac graficznych
GS_5_K2		x	Przegląd prac graficznych

8. Kryteria uznania osiągnięcia przez studenta efektów kształcenia

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekt jest uznawany za osiągnięty, gdy:
GS_5_W1	Poprawnie udziela ponad 50% odpowiedzi na zaliczeniu. Poprawnie wykorzystuje zdobytą wiedzę w realizowanych projektach. Poprawnie argumentuje podejmowane decyzje artystyczne, kompozycyjne i ideowe
GS_5_W2	Poprawnie udziela ponad 50% odpowiedzi na zaliczeniu. Poprawnie wykorzystuje zdobytą wiedzę w realizowanych projektach. Poprawnie argumentuje podejmowane decyzje artystyczne, kompozycyjne i ideowe
GS_5_U1	Poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć. Poprawnie dobiera środki plastyczne do podejmowanych zagadnień artystycznych i warsztatowych
GS_5_U2	Poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć. Poprawnie dobiera środki plastyczne do podejmowanych zagadnień artystycznych i warsztatowych
GS_5_K1	Poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć. Poprawnie dobiera środki plastyczne do podejmowanych zagadnień artystycznych i warsztatowych
GS_5_K2	Poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć. Poprawnie dobiera środki plastyczne do podejmowanych zagadnień artystycznych i warsztatowych
GS_5_K3	Poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć. Poprawnie dobiera środki plastyczne do podejmowanych zagadnień artystycznych i warsztatowych
GS_5_W1	Poprawnie udziela ponad 50% odpowiedzi na zaliczeniu. Poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć. Poprawnie dobiera środki plastyczne do podejmowanych zagadnień artystycznych i warsztatowych