

NAZWA PRZEDMIOTU/MODUŁU KSZTAŁCENIA:

Grafika cyfrowa

Kod przedmiotu: GSO_5

Rodzaj przedmiotu: obieralny

Specjalność: Projektowanie graficzne

Wydział: Informatyki

Kierunek: Grafika

Poziom studiów: pierwszego stopnia – VI poziom PRK

Profil studiów: praktyczny

Forma studiów: stacjonarna/niestacjonarna

Rok: 3, 4

Semestr: 5, 6, 7

Formy zajęć i liczba godzin:

Forma stacjonarna

wyklady – 28 (8 + 10 + 10);

laboratorium – 68 (26 + 22 + 20);

Forma niestacjonarna

wyklady – 17 (5 + 6 + 6);

laboratorium – 42 (16 + 14 + 12);

Zajęcia prowadzone są w języku polskim.

Liczba punktów ECTS: 10 (4 + 3 + 3)

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. Zakrzewski P., *Kompendium DTP: Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign i Acrobat w praktyce*. Gliwice: Helion, 2015.
2. Piłczyńska K. *Przemysłowe drukowanie cyfrowe materiałów opakowaniowych i opakowań*. Warszawa: Oficyna Wydawnicza Politechniki Warszawskiej, 2022.
3. *Poligrafia. Sztuka, techniki, technologie*. Warszawa: Centralny Ośrodek Badawczo-Rozwojowy Przemysłu Poligraficznego, 2021.
4. Cheung V., *Print matters*. Hong Kong: Victionary, 2021.
5. Simmons J., *Komputerowy warsztat projektanta*. Warszawa: Dom Wydawniczy ABE, 2008.

- **Wykaz literatury uzupełniającej:**

1. Faulkner A, Chavez C., *Adobe Photoshop CC/CC PL*. Gliwice: Wydawnictwo Helion, 2016.
2. Margulis D. *Photoshop. Korekcja i separacja. Vademecum profesjonalisty*. Gliwice: Helion, 2007.
3. Monroy B., *Photoshop Studio. Obrazy malowane cyfrowo*. Gliwice: Helion, 2009.
4. McCue C., *Profesjonalny druk: przygotowanie materiałów*. Gliwice: Helion, 2007.

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 C., *Profesjonalny druk: przygotowanie materiałów*. Gliwice: Helion, 2007.
 2. French N., D'Andrade H., *Zrób projekt typo*. Kraków: D2d, 2022.
 3. Gądek T., *Photoshop*. Gliwice: Wydawnictwo Helion, 2016.
 4. *Beginner's Guide to Digital Painting in Photoshop*. 3DTotal Publishing, 2020.
 5. Wiliams R., *DTP od podstaw. Projekty z klasą*. Gliwice: Helion: 2016.
- **Wykaz literatury uzupełniającej:**
 1. Kamiński B., *Cyfrowy prepress, drukowanie i procesy wykończeniowe*. Warszawa: Translator, 2001.
 2. Blatner D., Roth S., *Skanowanie i póltony w praktyce*. Kraków: Lettra-Graphic, 1995.
 3. Jakucewicz S., *Papier w poligrafii*. Warszawa: Inicjał, 1999.
 4. *Beginner's Guide To Procreate: Characters*. 3DTotal Publishing, 2021.
 5. *Beginner's Guide to Digital Painting in Procreate: How to Create Art on an iPad*. 3DTotal Publishing, 2020.
 6. pisma o sztuce: Arteon, Obieg, Magazyn Sztuki, Format., bieżąca prasa,

4. Opis sposobu wyznaczania punktów ECTS

a. forma stacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	28
	Czytanie wskazanej literatury	9
	Przygotowanie do zaliczenia	10
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	68
	Realizacja zadań dodatkowych	12
	Czytanie wskazanej literatury	15
	Projekt indywidualny	50
	Przygotowanie do pracy kontrolnej	20
	Samodzielne rozwiązywanie zadań	20
Konsultacje	Kontakt z nauczycielem	9
Zal./Egzamin	Kontakt z nauczycielem	9

Całkowita ilość godzin aktywności studenta	250
Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu	10

b. forma niestacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	17
	Czytanie wskazanej literatury	10
	Przygotowanie do zaliczenia	20
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	42
	Realizacja zadań dodatkowych	12
	Czytanie wskazanej literatury	15
	Projekt indywidualny	70
	Przygotowanie do pracy kontrolnej	26
	Samodzielne rozwiązywanie zadań	20
Konsultacje	Kontakt z nauczycielem	9
Zal./Egzamin	Kontakt z nauczycielem	9

Całkowita ilość godzin aktywności studenta	250
Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu	10

5. Wskaźniki sumaryczne

a. forma stacjonarna

- liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
 - Liczba godzin kontaktowych – 114
 - Liczba punktów ECTS – 4,6
- liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
 - Liczba godzin kontaktowych – 68
 - Liczba punktów ECTS – 7,4

b. forma niestacjonarna

- liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
 - Liczba godzin kontaktowych – 77
 - Liczba punktów ECTS – 3,1
- liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
 - Liczba godzin kontaktowych – 42
 - Liczba punktów ECTS – 7,4

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	K_W01,

	w artystycznej kreacji graficznej od projektu po realizację druku. Opanował od strony teorii podstawowe procesy technologiczne i metody realizacyjne w obszarze grafiki cyfrowej.	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, K_U20
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_K04, 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