



Graficzne programy komputerowe Sylabus zajęć

Informacje podstawowe

Kierunek studiów Edukacja artystyczna w zakresie sztuk plastycznych	Cykl dydaktyczny 2023/24
Specjalność -	Kod zajęć 13EAPS.12K.01073.23
Jednostka organizacyjna Wydział Pedagogiczno-Artystyczny w Kaliszu	Języki wykładowe polski
Poziom studiów studia pierwszego stopnia	Obligatoryjność Obowiązkowy
Forma studiów studia stacjonarne	Blok zajęciowy Przedmioty kierunkowe
Profil studiów profil praktyczny	
Koordynator zajęć	Agnieszka Godszling, Michał Bugzel
Prowadzący zajęcia	Michał Bugzel
Okres Semestr 2	Forma zajęć / liczba godzin / forma zaliczenia • Ćwiczenia: 30, Zaliczenie z oceną
	Liczba punktów ECTS 2

Cele kształcenia dla zajęć

Kod	Cel
C1	Zapoznanie studentów z programem Adobe - Photoshop ze szczególnym uwzględnieniem zastosowania w dziedzinie multimediiów, intermediiów, obróbki zdjęć oraz grafiki cyfrowej.
C2	Zapoznanie studentów z różnymi technikami tworzenia grafiki cyfrowej oraz możliwości personalizacji środowiska pracy.
C3	Zapoznanie studentów z zasadami tworzenia grafik cyfrowych, doboru fontów, tekstur oraz wypracowania własnego stylu pracy w graficznych programach komputerowych.

Wymagania wstępne

Zainteresowanie różnymi aspektami sztuki, podstawowa wiedza i umiejętności z zakresu obsługi komputera; komunikatywność.

Efekty uczenia się dla zajęć

Kod	Efekty uczenia się dla zajęć w zakresie	Efekty uczenia się dla kierunku	Metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się dla zajęć
Wiedzy - Student/ka:			
W1	zna możliwości programu Adobe Photoshop, potrafi wskazać jego zastosowanie w wybranych dziedzinach sztuki.	EAP_K1_W09	Prezentacja multimedialna, Zaliczenie praktyczne (analiza wykonawstwa), Prezentacja pracy artystycznej
W2	zna prawo autorskie, prawo cytatu oraz inne aspekty prawne i etyczne mające zastosowanie w komputerowej obróbce graficznej.	EAP_K1_W11	Prezentacja multimedialna, Zaliczenie praktyczne (analiza wykonawstwa), Prezentacja pracy artystycznej
W3	posiada wiedzę w zakresie tworzenia i publikacji graficznych prac cyfrowych, ich kompozycji oraz doboru typografii.	EAP_K1_W12	Prezentacja multimedialna, Zaliczenie praktyczne (analiza wykonawstwa), Prezentacja pracy artystycznej
Umiejętności - Student/ka:			
U1	potrafi tworzyć prace z wykorzystaniem poznanych programów graficznych i różnych technik pracy.	EAP_K1_U02, EAP_K1_U03	Prezentacja multimedialna, Zaliczenie praktyczne (analiza wykonawstwa), Prezentacja pracy artystycznej
U2	obsługuje programy, potrafi personalizować środowisko pracy i dostosowywać technikę do swoich potrzeb.	EAP_K1_U04, EAP_K1_U06	Prezentacja multimedialna, Zaliczenie praktyczne (analiza wykonawstwa), Prezentacja pracy artystycznej
U3	posługuje się równymi technikami pracy z graficznym programem komputerowym, poszukuje własnych środków wyrazu.	EAP_K1_U05, EAP_K1_U13	Prezentacja multimedialna, Zaliczenie praktyczne (analiza wykonawstwa), Prezentacja pracy artystycznej

Treści programowe dla zajęć

Lp.	Treści programowe dla zajęć	Efekty uczenia się dla zajęć	Formy zajęć
1.	Program Adobe Photoshop - omówienie oraz przykłady zastosowania w sztuce. Przegląd najciekawszych realizacji z wykorzystaniem programu.	W1	Ćwiczenia
2.	Korzystanie z prawa cytatu, aspekty etyczne i prawne w zakresie wykorzystania graficznych programów komputerowych.	W2	Ćwiczenia
3.	Zasady kompozycji oraz doboru typografii w grafice cyfrowej.	W3, U1	Ćwiczenia
4.	Wektoryzacja i grafika reklamowa.	W3, U1	Ćwiczenia
5.	Kompozytowanie, retusz oraz inne techniki grafiki cyfrowej.	W3, U1, U2	Ćwiczenia
6.	Personalizacja środowiska pracy.	U2	Ćwiczenia
7.	Wykorzystanie stockowych zasobów cyfrowych do tworzenia zaawansowanych projektów graficznych.	U3	Ćwiczenia
8.	Analiza prac studentów, konsultacje, omówienie.	U3	Ćwiczenia

Informacje dodatkowe

Forma zajęć	Metody i formy prowadzenia zajęć
Ćwiczenia	Dyskusja, Metoda ćwiczeniowa, Demonstracje dźwiękowe i/lub video, Korekta indywidualna

Forma zajęć	Warunki zaliczenia zajęć
Ćwiczenia	Uczestnictwo w zajęciach, aktywny udział w dyskusjach i prezentacjach poparty szeroką wiedzą w zakresie obsługi graficznych programów komputerowych i kompozycji; systematyczna praca nad ćwiczeniami (z bardzo dobrym efektem końcowym) poparta udziałem w konsultacjach oraz przemyślanym procesem twórczym z prawidłowym wykorzystaniem źródeł cyfrowych; doskonalenie własnych technik i wysoka personalizacja środowiska pracy; samodzielność przy rozwiązywaniu pojawiających się problemów technologicznych.

Literatura

Obowiązkowa

1. Faulkner Andrew, Chavez Conrad, Adobe Photoshop CC/CC PL: oficjalny podręcznik, Wydaw. Helion, Gliwice (wybrane fragmenty)
2. Ambrose Gavin, Pre-press : poradnik dla grafików, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2010 (wybrane fragmenty)

Dodatkowa

1. Margulis Dan, Cieślak Piotr. Tł, Photoshop: korekcja i separacja: wyczerpujący przewodnik po technikach przygotowania materiałów do druku, Wydaw. Helion, Gliwice 2007
2. Itten Johannes, Sztuka barwy : subiektywne przeżywanie i obiektywne rozumienie jako drogi prowadzące do sztuki, Wydawnictwo i Pracownia d2d.pl., Kraków 2015
3. Owczarz-Dadan Anna, Fotografia cyfrowa i obróbka zdjęć: ćwiczenia praktyczne, Wydaw. Helion, Gliwice 2006

Nakład pracy studenta i punkty ECTS

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć
Ćwiczenia	30
Czytanie wskazanej literatury	10
Przygotowanie prezentacji multimedialnej	10
Przygotowanie pracy semestralnej	10
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 60
Liczba punktów ECTS	ECTS 2

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Efekty uczenia się dla kierunku

Kod	Treść
EAP_K1_U02	Absolwent/ka potrafi realizować własne koncepcje artystyczne, wykorzystując posiadane umiejętności warsztatowe z ukierunkowaniem na zastosowanie w wybranych sferach aktywności zawodowej.
EAP_K1_U03	Absolwent/ka potrafi wykorzystywać wiedzę z zakresu teorii barw, optyki, percepcji wizualnej i innych elementów teorii sztuki, współczesnych mediów i intermediów w realizacji własnych koncepcji artystycznych.
EAP_K1_U04	Absolwent/ka potrafi świadomie posługiwać się warsztatem artystycznym i odpowiednimi narzędziami, dostosowując je do wybranych obszarów własnej działalności plastycznej i innej aktywności zawodowej, w tym edukacyjnej
EAP_K1_U05	Absolwent/ka potrafi wykorzystać sprawność manualną i praktyczne umiejętności w dyscyplinach plastycznych lub/i projektach edukacyjnych.
EAP_K1_U06	Absolwent/ka potrafi świadomie posługiwać się tradycyjnymi oraz współczesnymi technikami i technologiami odpowiednio dobranymi do zadania plastycznego.
EAP_K1_U13	Absolwent/ka potrafi wykorzystać różnorodne koncepcje stylistyczne do realizacji własnych działań praktycznych.
EAP_K1_W09	Absolwent/ka zna i rozumie możliwości zastosowania eksperymentalnych technologii z obszaru kreacji artystycznej, z ukierunkowaniem na zastosowanie praktyczne w wybranych sferach aktywności zawodowej.
EAP_K1_W11	Absolwent/ka zna i rozumie obowiązujące regulacje prawne z zakresu prawa autorskiego i ochrony własności intelektualnej.
EAP_K1_W12	Absolwent/ka zna i rozumie teoretyczne podstawy kompozycji, geometrii, perspektywy, systemów barwnych i sposoby ich artystycznego wykorzystania w wybranych sferach aktywności zawodowej.