

KARTA PRZEDMIOTU

A. Informacje ogólne

Wypełnia Zespól Kierunku	Nazwa modułu (bloku przedmiotów): Przedmiot do wyboru I				Kod modułu:		
	Nazwa przedmiotu: Podstawy do projektowania graficznego 2D				Kod przedmiotu:		
	Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot / moduł: INSTYTUT INFORMATYKI STOSOWANEJ im. Krzysztofa Brzeskiego						
	Nazwa kierunku: INFORMATYKA			Poziom kształcenia: pierwszy			
	Forma studiów: stacjonarne		Profil kształcenia: praktyczny		Specjalność: Grafika komputerowa i multimedia		
	Rok / semestr: 3/5		Status przedmiotu / modułu: wybieralny			Język przedmiotu / modułu: polski	
	Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	laboratorium	projekt	seminarium	inne (wpisać jakie)
	Wymiar zajęć	15		30			
Cel przedmiotu / modułu		<ol style="list-style-type: none"> 1. Znajomość zasad użycia perspektywy w rysunku odręcznym na papierze (sztaludze) oraz na tablecie graficznym 2. Umiejętność analizy i obserwacji natury w tworzenia autorskiego rysunku odręcznego z modelu lub wyobraźni. Znalezienie własnego obszaru ekspresji graficznej.(szukania środków wyrazu . Znajomość znaczenia własnej kreski – indywidualnego charakteru zapisu graficznego. Tworzenie tematycznych realizacji, których celem jest świadoma postawa twórcza z wykorzystaniem artystycznych środków wyrazu. 3. Nabycie umiejętności samodzielnego tworzenia kompozycji rysunkowej na zadany temat 4. W ramach laboratoriów studenci realizują zadania rysunkowe na podstawowym poziomie akademickim 					
Wymagania wstępne		Umiejętność posługiwania się programem wektorowym i rastrowym (np. Corel, Photoshop)					
EFEKTY KSZTAŁCENIA							
Lp.	Opis efektu kształcenia					Odniesienie do efektów dla kierunku	
	Wiedza – student:						
01	ma wiedzę z zakresu głównych zagadnień perspektywy linearnej oraz powietrznej					K_W06	
02	zna podstawowe zasady i rodzaje linearnych i barwnych kompozycji obrazu					K_W06	
03	zna i rozpoznaje inne rodzaje perspektywy					K_W06	
	Umiejętności – student:						
04	potrafi wykorzystywać perspektywę oraz światłocien w rysunku akademickim na papierze oraz za pomocą sprzętu graficznego - tabletu					K_U20	
05	potrafi realizować własne kompozycje graficzne osiągając zamierzony cel plastyczny					K_U19, K_U20	
	Kompetencje społeczne – student:						

06	Student świadomie czerpie inspiracje ze społecznych odniesień, własnych doświadczeń, wiedzy o kondycji i naturze ludzkiej, z rozbudzonej wyobraźni i potrzeby naturalnej konieczności komunikowania się. Tablet jest nowoczesnym narzędziem, a nie źródłem inspiracji.	K_K02, K_K06
07	współpracuje w grupie	K_K04
Metody weryfikacji efektów kształcenia		Lp. efektu kształcenia
Projekt praktyczny		1,2,3,4,5
Rozwiązywanie zadań		4,5,6,7
Dyskusja		6,7
NAKŁAD PRACY STUDENTA		
Rodzaj działań/zajęć	Liczba godzin	
	ogółem	w tym zajęcia powiązane z praktycznym przygotowaniem zawodowym
Udział w wykładach	15	8
Samodzielne studiowanie tematyki wykładów	5	2
Udział w ćwiczeniach audytoryjnych i laboratoryjnych*	30	30
Samodzielne przygotowywanie się do ćwiczeń*	20	20
Przygotowanie projektu / eseju / itp. *		
Przygotowanie się do egzaminu / zaliczenia		
Udział w konsultacjach	5	5
Inne		
ŁĄCZNY nakład pracy studenta w godz.	75	65
Liczba punktów ECTS za przedmiot	3 ECTS	
Liczba p. ECTS związana z zajęciami praktycznymi*	2,6 ECTS	
Liczba p. ECTS za zajęciach wymagające bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich	2 ECTS	

B. Informacje szczegółowe

Wypełnia Zespól Kierunku	Nazwa modułu (bloku przedmiotów): Przedmiot do wyboru I				Kod modułu:		
	Nazwa przedmiotu: Podstawy do projektowania graficznego 2D				Kod przedmiotu:		
	Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot / moduł: INSTYTUT INFORMATYKI STOSOWANEJ im. Krzysztofa Brzeskiego						
	Nazwa kierunku: INFORMATYKA			Poziom kształcenia: pierwszy			
	Forma studiów: stacjonarne		Profil kształcenia: praktyczny		Specjalność: Grafika komputerowa i multimedia		
	Rok / semestr: 3/5		Status przedmiotu /modułu: wybieralny		Język przedmiotu / modułu: polski		
	Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	laboratorium	projekt	seminarium	inne (wpisać jakie)
	Wymiar zajęć	15		30			
	Koordynator przedmiotu / modułu		mgr Zbigniew Babiński				
Prowadzący zajęcia		mgr Zbigniew Babiński					
TREŚCI PROGRAMOWE							
Wykład							
<p>Analiza i omówienie rodzajów perspektywy</p> <p>Główne zagadnienia graficzne: punkt, linia (kontur), kształt, forma, światło, perspektywa, kolor, proporcja, skala, ruch, faktura, plama, kompozycja, rytm, kontrast, dynamika, równowaga, rama</p> <p>W tym treści powiązane z praktycznym przygotowaniem zawodowym: [50%]</p>							
Laboratorium							
<p>Podczas zajęć studenci doskonalą umiejętności posługiwania się różnymi narzędziami rysunkowymi: ołówek, flamaster, patyk, pędzel pióro (tusze i/ lub gwasz), pióro tabletu.</p> <p>Poznają proces konstruowania rysunku od szkicu do pełnej kompozycji, przez nawarstwianie się linii, tworzenie plam walorowych, użycie światła na zakomponowanej płaszczyźnie. Wykonują cykl ćwiczeń wprowadzających do rysunku akademickiego, studium martwej natury oraz postaci ludzkiej. Konstruują formy „3D” na płaszczyźnie dwuwymiarowej: kartce oraz ekranie monitorowym. Modelują obraz dwuwymiarowy do uzyskania pozoru obrazu trójwymiarowego.</p> <p>W tym treści powiązane z praktycznym przygotowaniem zawodowym: [100%]</p>							
Literatura podstawowa		<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Lekcje rysowania. Anatomia ruchu.</i>, Lemerand Jean-Pierre, 2014/ Arkady 2. <i>Język projektowania graficznego</i>, Richard Poulin, tmc Warszawa 2011 					
Literatura uzupełniająca		<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Każdy może rysować</i>, Barber Barrington, Delta WZ 2012 2. <i>Kurs rysowania</i>, Barber Barrington, Delta WZ 2004 					
Metody kształcenia		Ćwiczenia laboratoryjne. Samodzielne rysowanie na papierze lub tablecie graficznym w programie typu Photoshop.					
Forma i warunki zaliczenia		Rysunek martwej natury lub postaci ludzkiej na papierze i tablecie graficznym					