



Karta przedmiotu
2. Rysunek cyfrowy

1. Informacje podstawowe

Kierunek studiów komunikacja wizualna Jednostka zarządzająca kierunkiem studiów Wydział Sztuk Projektowych Poziom studiów pierwszego stopnia (lic.) Profil studiów Profil praktyczny Forma studiów studia stacjonarne		Cykl kształcenia (nabór) 2024/25 Kod przedmiotu 15KW-PS.PL14B.2181.24 Języki wykładowe polski Obligatoryjność Fakultatywny Blok zajęciowy Przedmioty podstawowe	
Wymagania wstępne	Podstawowe umiejętności i wiedza dotyczące technik rysunku odręcznego. Wyobraźnia przestrzenna.		
Przedmioty wprowadzające			
Koordinator	Łukasz Wiese		

Okres Semestr 3	Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę Forma prowadzenia i godziny zajęć Ćwiczenia projektowe: 30	Liczba punktów ECTS 2.0
Okres Semestr 5	Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę Forma prowadzenia i godziny zajęć Ćwiczenia projektowe: 15	Liczba punktów ECTS 1.0

2. Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
Wiedza:			
W1	zna zasady rysunku cyfrowego jako narzędzia zapisu koncepcyjnego w procesie projektowym.	KW_P1_K_W01	P6S_WG
W2	zna cyfrowy warsztat rysunkowy,	KW_P1_K_W05	P6S_WG
W3	ma świadomość zagadnień związanych z technikami rysunku cyfrowego i kierunkami rozwoju tego medium w zakresie projektowania przekazu i komunikacji wizualnej.	KW_P1_K_W06	P6S_WG
W4	ma wiedzę na temat funkcjonowania i obsługi urządzeń i oprogramowania do zapisu rysunkowego w postaci cyfrowej.	KW_P1_K_W12	P6S_WG
Umiejętności:			
U1	posiada umiejętność podejmowania świadomych decyzji dotyczącej metody realizacji projektu oraz potrafi dokonać wyboru cyfrowej techniki notacji rysunkowej, adekwatnej do realizacji zadania projektowego, z dbałością o komunikatywność i czytelność przekazu.	KW_P1_K_U05	P6S_UW
U2	posługuje się cyfrowym warsztatem rysunkowym i jest przygotowany do współpracy i komunikacji w ramach interdyscyplinarnego zespołu projektowego, bazując na stosowanych zróżnicowanych środkach prezentacji w medium rysunku w środowisku cyfrowym.	KW_P1_K_U06	P6S_UW P6S_UO

3. Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Poznanie praktycznych podstaw komputerowego wspomagania prac projektowych ze szczególnym uwzględnieniem rysunku cyfrowego. Podstawowym celem nauczania jest osiągnięcie przez słuchacza biegłości w posługiwaniu się narzędziami do komputerowego wspomagania procesu projektowania w zakresie tworzenia ilustracji, wizualizacji oraz współpracy z systemami z wykorzystaniem oprogramowania do obsługi wszelakiego rodzaju multimediów. W rysunku podstawową wartością jest nieustanne podejmowanie nowych zagadnień warsztatowych, rozwijanie metod pracy w kontekście podejmowanych zadań. Stąd niezbędne jest kontynuowanie i nieprzerwane korzystanie z już nabytej wiedzy. Wśród najbardziej istotnych celów realizowanego programu jest wyposażenie studenta w takie umiejętności, które pogłębią jego świadomość jako twórcy, wyposażą w niezbędne do realizacji procesu twórczego metody pracy. W obszarze zamierzonych celów znajduje się wykorzystanie znajomości rysunku na rzecz innych dyscyplin artystycznych i projektowych oraz innych technik rysunkowych wykorzystujących różnorodne narzędzia cyfrowe.	Ćwiczenia projektowe	W1, W2, W3, W4, U1, U2

4. Metody prowadzenia zajęć, weryfikacji efektów uczenia się i warunki zaliczenia

Semestr 3

Forma zajęć		
Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Projekt	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	50%
	Prezentacja	25%
	Aktywność	25%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Projekt, prezentacja, aktywność	

Semestr 5

Forma zajęć	
-------------	--

Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Projekt	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	50%
	Prezentacja	25%
	Aktywność	25%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	projekt, prezentacja, aktywność	

Efekt uczenia się dla przedmiotu	Metody (sposoby) weryfikacji		
	Projekt	Prezentacja	Aktywność
W1	x	x	x
W2	x	x	x
W3	x	x	x
W4	x	x	x
U1	x	x	x
U2	x	x	x

5. Literatura

Literatura podstawowa

1. Simblet Sarah, "Rysunek, podręcznik", Arkady, 2006
2. Simblet Sarah, "Anatomia dla artystów", Arkady, 2007
3. Józef Czapski, "Patrzac", Znak, Kraków, 1996
4. Simeon Genew, "Kompozycja w sztuce cyfrowej. Podstawy", Wydawnictwo d2d.pl, 2022
5. Kenneth Clark "Akt - studium idealnej formy", Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, Warszawa, 1998

Literatura uzupełniająca

1. Karel Teissig, "Techniki rysunku", Wydawnictwo Artystyczne i Filmowe, Warszawa, 1982
2. Ernest Hans Gombrich, "O sztuce", Arkady, Warszawa, 1997
3. Jerzy Werner, "Podstawy technologii malarstwa i grafiki", PWN, Warszawa, 1989
4. Maria Rzepińska, "Historia koloru w dziejach malarstwa europejskiego", Kraków, 1973

6. Nakład pracy studenta - bilans godzin i punktów ECTS

Aktywność studenta	Obciążenie studenta Liczba godzin
--------------------	--------------------------------------

Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego lub innych osób prowadzących zajęcia	Ćwiczenia projektowe	45
Praca własna studenta	Praktyka (praca własna studenta)	40
Łączny nakład pracy studenta		85
Liczba punktów ECTS		3

* Godzina (dydaktyczna) oznacza 45 minut