



Karta przedmiotu
2. Tworzenie ilustracji metodami cyfrowymi

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.PL18B.2188.24 Języki wykładowe polski Obligatoryjność Fakultatywny Blok zajęciowy Przedmioty podstawowe	
Wymagania wstępne		Podstawowa wiedza w zakresie warsztatu rysunkowego i kompozycji plastycznej.	
Przedmioty wprowadzające		Rysunek, Podstawy kompozycji, Techniki narzędzia cyfrowe	
Koordinator		Łukasz Wiese	
Okres Semestr 4		Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę Forma prowadzenia i godziny zajęć Ćwiczenia projektowe: 30	Liczba punktów ECTS 1.0
Okres Semestr 5		Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę Forma prowadzenia i godziny zajęć Ćwiczenia projektowe: 30	Liczba punktów ECTS 2.0

2. Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
Wiedza:			
W1	Dysponuje wiedzą w zakresie mediów rysunkowych i projektowania ilustracji w środowisku cyfrowym.	KW_P1_K_W01	P6S_WG
W2	Posiada wiedzę, dotyczącą posługiwania się tradycyjnymi i współczesnymi technikami rysunku ilustracyjnego, ze szczególnym uwzględnieniem realizacji projektów rysunkowych w środowisku multimedialnym.	KW_P1_K_W05	P6S_WG
W3	Zna problematykę związaną z technologiami stosowanymi w obszarze projektowania ilustracji cyfrowej i kierunkami rozwoju techniki w komunikacji wizualnej i projektowaniu graficznym.	KW_P1_K_W06	P6S_WG
W4	Dysponuje wiedzą w zakresie działania i obsługi, a także zastosowań podstawowych narzędzi warsztatu projektanta ilustracji w domenie cyfrowej.	KW_P1_K_W12	P6S_WG
Umiejętności:			
U1	Posiada umiejętność samodzielnej analizy dzieła plastycznego. Opanowuje i swobodnie posługuje się językiem ilustracji cyfrowej.	KW_P1_K_U05	P6S_UW
U2	Posiada umiejętność zaprojektowania zaangażowanego, komunikatywnego i atrakcyjnego przekazu w obszarze ilustracji cyfrowej. Dysponuje umiejętnościami twórczego i kompleksowego podejmowania wyzwań projektowych na samodzielnych stanowiskach oraz w pracy w zespole kreatywnym.	KW_P1_K_U06	P6S_UW P6S_UO
Kompetencje społeczne:			
K1	Rozumie potrzebę samodoskonalenia zawodowego i w obszarze tworzenia ilustracji metodami cyfrowymi i samodzielnie podejmuje różnorodne wyzwania projektowe w tym zakresie.	KW_P1_K_K01	P6S_KK P6S_KO

3. Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	• Zajęcia obejmują zagadnienia związane z określeniem, czym jest „język rysunku cyfrowego”. Tworzą podstawy rozumienia przez studenta zasad budowy obrazu za pomocą nowych nośników. Celem zajęć jest realizacja prac rysunkowych w oparciu o obserwację natury oraz twórczą jej interpretację, jak również rozwijanie wiedzy o warsztacie nowych mediów i umiejętności stosowania go w procesie malowania obrazów oraz rozwijanie samoświadomości studenta w zakresie poznawania procesu twórczego. Ma to na celu przede wszystkim rozwinięcie indywidualnych predyspozycji młodego artysty i jego umiejętności niezbędnych do posługiwania się technologiami cyfrowymi. • Posługiwanie się technikami ułatwiającymi proces kreacji poprzez idee grafiki cyfrowej. Ćwiczenia przygotowujące do projektowania ilustracji książkowej, plakatu, animacji. • Zaznajomienie studentów z metodami pracy nad projektem przy wykorzystaniu myślenia analitycznego i lateralnego. Praktyczne zastosowanie zagadnień dotyczących kompozycji tj: punkt, linia, kształt, forma, przestrzeń, rytm, faktura, kontrast, kolor, równowaga optyczna, ekspresja, wzór, iluzja, synteza. • Nabycie umiejętności samodzielnej analizy dzieła plastycznego i krytycznej oceny zjawisk zachodzących w jego odbiorze. Opanowanie i swobodne posługiwanie się językiem ilustracji zarówno w ramach bezpośredniego przekazu, jak też w innych formach wypowiedzi. Kształtowanie umiejętności zaangażowanego i atrakcyjnego przekazu treści związanych z prezentacją zagadnień związanych z projektowaniem graficznym. Zaprezentowanie form przekazu współczesnych stylów w ilustrowaniu, jako źródła inspiracji, ukazującego możliwości wykorzystania środków ekspresji i symbolicznego języka prezentacji. Istotnym celem jest zapoznanie studenta z metodyką projektowania w kontekście nowych form przekazu i rozwoju współczesnej technologii. • Student zostanie przygotowany do projektowania zarówno na płaszczyźnie jak i na obiektach przestrzennych Zajęcia mają przygotować przyszłych projektantów do twórczego i kompleksowego podejmowania wyzwań projektowych na samodzielnych stanowiskach oraz do pracy w zespole kreatywnym.	Ćwiczenia projektowe	W1, W2, W3, W4, U1, U2, K1

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

Semestr 4

Forma zajęć	
-------------	--

Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Dyskusja, Projekt, Projekt based learning, Prelekcja, Indywidualne konsultacje projektowe, Zajęcia warsztatowe, Dialog dydaktyczny	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	80%
	Aktywność	10%
	Prezentacja projektu	10%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Przygotowanie projektu z zakresu ilustracji w domenie cyfrowej	

Semestr 5

Forma zajęć		
Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Dyskusja, Projekt, Projekt based learning, Prelekcja, Indywidualne konsultacje projektowe, Zajęcia warsztatowe, Dialog dydaktyczny	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	80%
	Aktywność	10%
	Prezentacja projektu	10%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Przygotowanie projektu z zakresu ilustracji w domenie cyfrowej	

Efekt uczenia się dla przedmiotu	Metody (sposoby) weryfikacji		
	Projekt	Aktywność	Prezentacja projektu
W1	x	x	
W2	x	x	
W3	x	x	
W4	x	x	
U1	x	x	
U2	x	x	x
K1		x	

5. Literatura

Literatura podstawowa

1. Simblet S., 2007, "Anatomia dla artystów", Arkady
2. Simblet S., 2006, "Rysunek: podręcznik", Arkady
3. Mogilnicki P., 2017, "Nie ma się co obrażać. Nowa polska ilustracja", Karakter
4. Mogilnicki P., 2022, "Nówka sztuka. Młoda polska ilustracja", Karakter
5. Genew S., 2022, "Kompozycja w sztuce cyfrowej. Podstawy", Wydawnictwo d2d.pl

Literatura uzupełniająca

1. Teissig K., 1982, "Techniki rysunku", Wydawnictwo Artystyczne i Filmowe
2. Mogilnicki P., 2021, "Książka po okładce. O współczesnym polskim projektowaniu okładek książkowych", Karakter
3. Rzepińska M., 1973, "Historia koloru w dziejach malarstwa europejskiego", Arkady
4. Gombrich E.H., 1997, "O sztuce", Arkady
5. Clark K., 1998, "Akt – studium idealnej formy", Wydawnictwo Artystyczne i Filmowe

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	60
Praca własna studenta	Przygotowanie do zajęć	10
	Studiowanie literatury	5
	Przygotowanie projektu	5
	Konsultacje	10
Łączny nakład pracy studenta		90
Liczba punktów ECTS		3

* Godzina (dydaktyczna) oznacza 45 minut