



Karta przedmiotu Rysunek cyfrowy

1. Informacje podstawowe

Kierunek studiów wzornictwo Specjalność - Jednostka zarządzająca kierunkiem studiów Wydział Sztuk Projektowych Poziom studiów pierwszego stopnia (inż.) Profil studiów Profil praktyczny Forma studiów studia stacjonarne	Cykl kształcenia (nabór) 2023/24 Kod przedmiotu 15WZ-PS.PI38B.2462.23 Języki wykładowe polski Obligatoryjność Fakultatywny Blok zajęciowy Przedmioty podstawowe	
Wymagania wstępne	Podstawowe umiejętności i wiedza dotyczące technik rysunku odręcznego. Wyobraźnia przestrzenna.	
Przedmioty wprowadzające		
Koordinator	Piotr Grygorkiewicz	
Okres Semestr 4	Forma i godziny zajęć • Ćwiczenia projektowe: 30, Zaliczenie na ocenę	Liczba punktów ECTS 2
Okres Semestr 5	Forma i godziny zajęć • Ćwiczenia projektowe: 30, Zaliczenie na ocenę	Liczba punktów ECTS 2
Okres Semestr 6	Forma i godziny zajęć • Ćwiczenia projektowe: 30, Zaliczenie na ocenę	Liczba punktów ECTS 1

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.	WZ_P1_K_W01	P6S_WG P6S_WG_inż
W2	zna cyfrowy warsztat rysunkowy, wykorzystywany jako narzędzie notacji własnych koncepcji projektowych.	WZ_P1_K_W05	P6S_WG P6S_WG_inż
W3	ma świadomość zagadnień związanych z technikami rysunku cyfrowego i kierunkami rozwoju tego medium w zakresie projektowania przekazu i komunikacji wizualnej.	WZ_P1_K_W06	P6S_WG P6S_WG_inż
W4	ma wiedzę na temat funkcjonowania i obsługi urządzeń i oprogramowania do zapisu rysunkowego w postaci cyfrowej.	WZ_P1_K_W12	P6S_WG P6S_WG_inż
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.	WZ_P1_K_U05	P6S_UW P6S_UW_inż
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.	WZ_P1_K_U06	P6S_UW

3. Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	<p>Poznanie praktycznych podstaw komputerowego wspomaganie prac projektowych ze szczególnym uwzględnieniem rysunku cyfrowego. Podstawowym celem nauczania jest osiągnięcie przez słuchacza biegłości w posługiwaniu się narzędziami do komputerowego wspomaganie procesu projektowania w zakresie tworzenia ilustracji, wizualizacji oraz współpracy z systemami z wykorzystaniem oprogramowania do obsługi wszelakiego rodzaju multimediów.</p> <p>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.</p>	Ćwiczenia projektowe	W1, W2, W3, W4, U1, U2

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

Semestr 4

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

Semestr 6

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. Karel Teissig "Techniki rysunku", Wydawnictwo Artystyczne i Filmowe, Warszawa, 1982
2. Jerzy Werner, "Podstawy technologii malarstwa i grafiki", PWN, Warszawa, 1989
3. Siblet Sarah, Rysunek, podręcznik", Arkady, 2006
4. Józef Czapski, "Patrząc", Znak, Kraków, 1996
5. Maria Rzepińska, "Historia koloru w dziejach malarstwa europejskiego", Kraków, 1973
6. Ernest Hans Gombrich, "O sztuce", Arkady, Warszawa, 1997
7. Kenneth Clark "Akt - studium idealnej formy", Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, Warszawa, 1998

Literatura uzupełniająca

1. Grafika w biznesie. Projektowanie elementów tożsamości wizualnej - logotypy, wizytówki oraz papier firmowy, Benicewicz-Miazga Anna, Helion, 2012
2. Komunikacja wizualna, Jacek Ostaszewski, Leszek Mądzik i inni..., SCHOLAR, 2012
3. Czym jest wzornictwo Podręcznik projektowania, Laura Slack

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	90
Praca własna studenta	Praktyka (praca własna studenta)	60
Łączny nakład pracy studenta		150
Liczba punktów ECTS		5

* Godzina (dydaktyczna) oznacza 45 minut