

	ZAŁĄCZNIK		Data 1.10.2017r.	Symbol Z-IA-5.4-1-2
	Karta przedmiotu rok akademicki 2020/2021		Wydanie	Strona3/3.....
			Status	

KARTA PRZEDMIOTU / ~~MODUŁU~~

1. Nazwa przedmiotu (liczba punktów ECTS):	DTP-przygotowanie do druku Layout (2 ECTS)				
2. Kod przedmiotu:	03.9				
3. Okres ważności karty:	Cykl kształcenia 2020-2023				
4. Forma kształcenia:	studia pierwszego stopnia				
5. Forma studiów:	studia stacjonarne				
6. Kierunek studiów:	edukacja artystyczna w zakresie sztuk plastycznych				
7. Profil studiów:	praktyczny				
8. Specjalność:	-				
9. Semestr:	piąty				
10. Jedn. prowadz. przedmiot:	Instytut Architektury				
11. Prowadzący przedmiot:	dr hab. Kazimierz Frączek				
12. Grupa przedmiotów:	Moduł przedmiotów z zakresu grafiki edytorskiej				
13. Status przedmiotu:	wybieralny				
14. Język prowadzenia zajęć:	polski				
15. Przedmioty wprowadzające oraz wymagania wstępne:					
Elementarne zainteresowanie grafiką komputerową i elementami grafiki projektowej. Świadomość kreacji plastycznej, warsztat twórczy z zakresu wstępnego projektowania graficznego.					
16. Cel przedmiotu:					
Celem kształcenia jest zapoznanie studenta z: praktycznym wykorzystaniem programów edytorskich i graficznych w szczególności. PROGRAMU PAKIETU CORELDRAW oraz PAKIETU ADOBE , (Photoshop, oraz InDesign) jako narzędzia niezbędnego w procesie tworzenia graficznych elementów, publikacji, oraz ich kompleksowym przygotowaniem do druku (DTP). W szczególności tworzenie Layout - elementów szkieletu i konstrukcji graficznej, ustalających wygląd i rozmieszczenie elementów (treści) na stronie, np. zaproszeń, folderów, magazynów i katalogów.					
17. Efekty uczenia się:					
Ozn.	Opis efektu uczenia się	Metoda realizacji efektu uczenia się	Metoda sprawdzenia efektu uczenia się	Forma prowadzenia zajęć	Odniesienie do efektów dla kierunku studiów
01	Zna i rozumie zagadnienia z zakresu realizacji prac artystycznych związanych z edytorami obrazu. Zna podstawowe zasady projektowania graficznego, zasady kompozycyjne oraz ich semantyczne i wyrazowe właściwości.	realizacje warsztatowe, dyskusja, rozmowa dydaktyczna, przygotowanie prezentacji	obserwacja, zadanie praktyczne, korekta artystyczna, przegląd i selekcja prac, prezentacja	Pracownia artystyczna	P6U_W1
02	Zna i rozumie podstawowe programy graficzne do obróbki pikselowej i wektorowej.	realizacje warsztatowe, dyskusja, rozmowa dydaktyczna, przygotowanie prezentacji	obserwacja, zadanie praktyczne, korekta artystyczna, przegląd i selekcja prac.	Pracownia artystyczna	P6U_W2

	ZAŁĄCZNIK		Data 1.10.2017r.	Symbol Z-IA-5.4-1-2
	Karta przedmiotu rok akademicki 2020/2021		Wydanie	Strona3/3.....
			Status	

			prezentacja		
03	Zna podstawowe publikacje traktujące o procesie przygotowania projektu do druku	realizacje warsztatowe, dyskusja, rozmowa dydaktyczna, przygotowanie prezentacji	obserwacja, zadanie praktyczne, korekta artystyczna, przegląd i selekcja prac, prezentacja	Pracownia artystyczna	P6U_W3
04	Zna i rozumie podstawowy wymiar programów edytorskich i graficznych w procesie projektowania i przygotowania do druku.	realizacje warsztatowe, dyskusja, rozmowa dydaktyczna, przygotowanie prezentacji	obserwacja, zadanie praktyczne, korekta artystyczna, przegląd i selekcja prac, prezentacja	Pracownia artystyczna	P6U_W4
05	Zna i rozumie podstawowe powiązania pomiędzy uzyskaną na studiach wiedzą o sztuce a zastosowaniem umiejętności w procesie przygotowującym materiał do druku	realizacje warsztatowe, dyskusja, rozmowa dydaktyczna, przygotowanie prezentacji	obserwacja, zadanie praktyczne, korekta artystyczna, przegląd i selekcja prac, prezentacja	Pracownia artystyczna	P6U_W10
06	Potrafi tworzyć i realizować własne koncepcje artystyczne i projektowe w procesie działań twórczych wykorzystujących zasoby programów graficznych i edytorskich.	realizacje warsztatowe, dyskusja, rozmowa dydaktyczna, przygotowanie prezentacji	obserwacja, zadanie praktyczne, korekta artystyczna, przegląd i selekcja prac, prezentacja	Pracownia artystyczna	P6U_U1
07	Potrafi świadomie wykorzystywać zasoby programów graficznych i edytorskich.	realizacje warsztatowe, dyskusja, rozmowa dydaktyczna, przygotowanie prezentacji	obserwacja, zadanie praktyczne, korekta artystyczna, przegląd i selekcja prac, prezentacja	Pracownia artystyczna	P6U_U2
08	Potrafi świadomie posługiwać się technikami i technologiami cyfrowymi na drodze realizowania graficznych i edytorskich elementów oraz systemów informacji.	realizacje warsztatowe, dyskusja, rozmowa dydaktyczna, przygotowanie prezentacji	obserwacja, zadanie praktyczne, korekta artystyczna, przegląd i selekcja prac, prezentacja	Pracownia artystyczna	P6U_U3
09	Potrafi obsługiwać komputer oraz wykorzystywać jego zasoby, szczególnie potrafi posługiwać się programami pakietu Adobe oraz CorelDraw jako narzędzia niezbędnego w procesie tworzenia graficznych elementów i systemów	realizacje warsztatowe, dyskusja, rozmowa dydaktyczna, przygotowanie prezentacji	obserwacja, zadanie praktyczne, korekta artystyczna, przegląd i selekcja prac, prezentacja	Pracownia artystyczna	P6U_U4

	ZAŁĄCZNIK		Data 1.10.2017r.	Symbol Z-IA-5.4-1-2
	Karta przedmiotu rok akademicki 2020/2021		Wydanie	Strona3/3.....
			Status	

	informacji.				
10	Potrafi swobodnie poruszać się w programach graficznych umożliwiających własny rozwój artystyczny.	realizacje warsztatowe, dyskusja, rozmowa dydaktyczna, przygotowanie prezentacji	obserwacja, zadanie praktyczne, korekta artystyczna, przegląd i selekcja prac, prezentacja	Pracownia artystyczna	P6U_U5
11	Potrafi eksperymentować przy wykonywaniu prac projektowych	realizacje warsztatowe, dyskusja, rozmowa dydaktyczna, przygotowanie prezentacji	obserwacja, zadanie praktyczne, korekta artystyczna, przegląd i selekcja prac, prezentacja	Pracownia artystyczna	P6U_U6
12	Potrafi świadomie interpretować różnorakie rzeczywistości mogących być źródłem kreacji projektowej	realizacje warsztatowe, dyskusja, rozmowa dydaktyczna, przygotowanie prezentacji	obserwacja, zadanie praktyczne, korekta artystyczna, przegląd i selekcja prac, prezentacja	Pracownia artystyczna	P6U_U7
13	Jest gotów do uczenia się przez całe życie, m. in śledzi pojawiające się na rynku nowe programy edytorskie	dyskusja, rozmowa dydaktyczna, ćwiczenia praktyczne, korekta artystyczna	analiza prac, korekta artystyczna, rozmowa kontrolna	Pracownia artystyczna	P6U_K1
14	Jest gotów do samoceny	rozmowa dydaktyczna	rozmowa kontrolna	Pracownia artystyczna	P6U_K4
18. Formy i wymiar zajęć:		W.	Ćw.	L.	P.
19. Treści kształcenia:		PA.30			
		Sem.			
1. Zapoznanie się z obsługą pakietu programu: pakiet ADOBE, pakiet CorelDRAW					
2. Praca na przykładzie ćwiczeń: Layout serii książek, system znaków graficznych: makieta, skład, typografia, edycja kolorów, pojęcie spadów, dokument, obiekty, ustawienia drukarskie.					
3. Praca na przykładzie ćwiczeń: Layout magazynu filmowego: makieta, skład, typografia, edycja kolorów, pojęcie spadów, dokument, obiekty, ustawienia drukarskie.					
4. Przygotowanie do druku					
20. Egzamin:		tak <u>nie</u>			
21. Literatura podstawowa:					
1. Bernaciński S., Liternictwo, Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, Warszawa 1978.					
2. Carter D., Big Book of Logos, An Imprint of Harper Collins Publishers, New York 2004.					
3. Chwałowski R., Typografia typowej książki, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2002.					
4. Dabner D., Stewart S., Zempol E., Szkoła projektowania graficznego. Zasady i praktyka, nowe programy i technologie, Arkady, Warszawa 2015.					
5. Fraser B., Real World Camera Raw i Photoshop CS3/CS3 PL : efektywna obróbka cyfrowych zdjęć, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2009					

	ZAŁĄCZNIK		Data 1.10.2017r.	Symbol Z-IA-5.4-1-2
	Karta przedmiotu rok akademicki 2020/2021		Wydanie	Strona3/3.....
			Status	

6. Frutiger A., Człowiek i jego znaki, „Do”, Warszawa 2015.
7. Long B., Fotografia cyfrowa, tłum. W. Pazdur, Ł. Oberlan, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2011.
8. Michałowska M., Obraz utajony. Szkice o fotografii i pamięci, Galeria f5 & Księgarnia Fotograficzna, Łódź 2007.
9. Newark Q., Design i grafika dzisiaj, podręcznik grafiki użytkowej, tłum. K. i P. Broma, Dom Wydawniczy ABE, Warszawa 2006.
10. Scott K., Fotografia cyfrowa. Edycja zdjęć, tłum. P. Cieślak, wyd. VII, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2013.
11. Tomaszewski A., Architektura książki : dla wydawców, redaktorów, poligrafów, grafików, autorów, księgoznawców i bibliofilów, Centralny Ośrodek Badawczo-Rozwojowy Przemysłu Poligraficznego, Warszawa 2011
12. Szántó T., Pismo i Styl, Zakład Narodowy im. Ossolińskich, Wrocław 1968.
13. Twemlow A., Czemu służy grafika użytkowa?, Dom Wydawniczy ABE, Warszawa 2006.

22. Literatura uzupełniająca:

1. Arnheim R., Sztuka i percepcja wzrokowa, tłum. J. Mach., Warszawa 2004.
2. Design for profit. LOGOS Letterheads Business Cards, b.m 2003.
3. Fraser B., Murphy C., Bunting F., Profesjonalne zarządzanie barwą. Wydanie II, Wydawnictwo Helion, Gliwice, 2012
4. Maeda J., Design by numbers foreword by Paola Antonelli, Massachusetts 1999.
5. Maritain J., Sztuka i Mądrość, Wydawnictwo Fronda, Warszawa 2001.
6. Osęka A., Spojrzenie na sztukę, Warszawa 1987.
7. Read H., O pochodzeniu formy w sztuce, Warszawa 1973.
8. Read H., Sens Sztuki, Warszawa 1982.
9. Strzemiński W., Teoria widzenia, Kraków 1958.
10. Tomaszewski A., Leksykon pism drukarskich, Warszawa 1996.
11. Zimek R., Oberlan Ł., ABC grafiki komputerowej. Wydanie II, HELION, Gliwice, 2004

23. Nakład pracy studenta potrzebny do osiągnięcia efektów uczenia się:

Lp.	Forma zajęć	Liczba godzin kontaktowych / pracy studenta	
1	Wykład		
2	Ćwiczenia		
3	Laboratorium		
4	Projekt		
5	Pracownia artystyczna	30 / 30	
6	Seminarium		
7	Inne		
	Suma godzin	30 / 30	
24. Suma wszystkich godzin:		60	25. Liczba punktów ECTS:
26. Liczba punktów ECTS: uzyskanych na zajęciach z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego / samodzielnej pracy studenta:		2 / 2	27. Liczba punktów ECTS uzyskanych na zajęciach o charakterze praktycznym (laboratoria, projekty):
2			2
Efekty	Ocena	Opis wymagań	

	ZAŁĄCZNIK		Data 1.10.2017r.	Symbol Z-IA-5.4-1-2
	Karta przedmiotu rok akademicki 2020/2021		Wydanie	Strona
			Status	3/3.....

01	zal	Zna i rozumie zagadnienia z zakresu realizacji prac artystycznych związanych z edytorami obrazu. Zna podstawowe zasady projektowania graficznego, zasady kompozycyjne oraz ich semantyczne i wyrazowe właściwości
	nzal	Nie zna i nie rozumie zagadnień z zakresu realizacji prac artystycznych związanych z edytorami obrazu. Nie zna podstawowych zasad projektowania graficznego, zasad kompozycyjnych oraz ich semantycznych i wyrazowych właściwości
02	zal	Zna i rozumie podstawowe programy graficzne do obróbki pikselowej i wektorowej
	nzal	Nie zna i nie rozumie podstawowych programów graficznych do obróbki pikselowej i wektorowej
03	zal	Zna podstawowe publikacje traktujące o procesie przygotowania projektu do druku
	nzal	Nie zna podstawowych publikacji traktujących o procesie przygotowania projektu do druku
04	bdb	Zna i rozumie podstawowy wymiar programów edytorskich i graficznych w procesie projektowania i przygotowania do druku - Wysoki poziom wiedzy dotyczącej techniki i narzędzi stosowanych we własnych realizacjach oraz w pełni świadome kreatywne jej wykorzystywanie w praktyce.
	+db	Na ogół zna i rozumie podstawowy wymiar programów edytorskich i graficznych w procesie projektowania i przygotowania do druku - Dość dobry poziom wiedzy dotyczącej techniki i narzędzi oraz świadome jej wykorzystywanie w praktyce.
	db	Na ogół zna i rozumie podstawowy wymiar programów edytorskich i graficznych w procesie projektowania i przygotowania do druku - Dobra wiedza techniki i narzędzi stosowanych we własnych realizacjach.
	+dst	Raczej zna i rozumie podstawowy wymiar programów edytorskich i graficznych w procesie projektowania i przygotowania do druku - Dostateczna wiedza dotycząca technik i narzędzi stosowanych we własnych realizacjach.
	dst	Raczej zna i rozumie podstawowy wymiar programów edytorskich i graficznych w procesie projektowania i przygotowania do druku - Dostateczna wiedza dotycząca podstawowych technik i narzędzi stosowanych we własnych realizacjach.
	ndst	Nie zna i nie rozumie podstawowego wymiaru programów edytorskich i graficznych w procesie projektowania i przygotowania do druku - Niedostateczna wiedza dotycząca podstawowych technik i narzędzi stosowanych we własnych realizacjach.
05	zal	Zna i rozumie podstawowe powiązania pomiędzy uzyskaną na studiach wiedzą o sztuce a zastosowaniem umiejętności w procesie przygotowującym materiał do druku
	nzal	Nie zna i nie rozumie podstawowych powiązań pomiędzy uzyskaną na studiach wiedzą o sztuce a zastosowaniem umiejętności w procesie przygotowującym materiał do druku
06	zal	Potrafi tworzyć i realizować własne koncepcje artystyczne i projektowe w procesie działań twórczych wykorzystujących zasoby programów graficznych i edytorskich.
	nzal	Nie potrafi tworzyć i realizować własnych koncepcji artystycznych i projektowych w procesie działań twórczych wykorzystujących zasoby programów graficznych i edytorskich.
07	zal	Potrafi świadomie wykorzystywać zasoby programów graficznych i edytorskich.
	nzal	Nie potrafi świadomie wykorzystywać zasobów programów graficznych i edytorskich.
08	bdb	Umiejętność celowego wykorzystania podstawowych technik artystycznych w praktyce oraz kreatywność w różnorodnym wykorzystaniu tych technik i narzędzi bardzo dobra umiejętność percepcji i interpretacji różnorodnych zjawisk będących źródłem inspiracji w celu trafności przekazu. Umiejętność analizy i syntezy, indywidualny charakter prac. Samodzielna interpretacja zadanych tematów oparta o jego analizę, własne kompetencje oraz wyobraźnię twórczą. Dobra prezentacja własnych prac i samodzielna, trafna ocena twórczości własnej oraz kolegów. Duża umiejętność myślenia refleksyjnego, szukania znaczeń, zadawania pytań, trafne wykorzystania doświadczeń własnych i cudzych w kreacji artystycznej.
	+db	Dość dobre opanowanie podstawowych technik w praktyce artystycznej. Świadoma percepcja i interpretacja natury, jej analiza i syntez, również jeśli chodzi

	ZAŁĄCZNIK		Data 1.10.2017r.	Symbol Z-IA-5.4-1-2
	Karta przedmiotu rok akademicki 2020/2021		Wydanie	Strona
			Status	3/3.....

		o zjawiska światła jak i samej formy oraz wykorzystanie ich we własnych projektach artystycznych w celu trafności przekazu. Samodzielne, prawidłowo formułowane projekty oraz dobra realizacja ćwiczeń praktycznych. Student pracuje regularnie i sumiennie. Wypowiada się i potrafi dokonać analizy swoich prac oraz prac kolegów.
	db	Dobre opanowanie podstawowych technik artystycznych w praktyce. Pewna umiejętność interpretacji natury, jej analizy oraz syntezy, w celu trafności przekazu. Student regularnie uczestniczy w zajęciach, samodzielnie, ale standardowo wykonuje prace malarskie. Logicznie wypowiada się na temat prac swoich i kolegów. Skłonność do myślenia refleksyjnego, poszukiwania znaczeń, zadawania pytań, wykorzystania doświadczeń własnych i cudzych.
	+dst	Dość słabe opanowanie podstawowych technik plastycznych w praktyce. Z pomocą wykonuje poprawne kompozycje. Dostateczny poziom myślenia refleksyjnego, zadawania pytań.
	dst	Słabe opanowanie podstawowych technik plastycznych w praktyce. Niesamodzielnie ale poprawnie wykonuje ćwiczenia. Niski poziom myślenia refleksyjnego, szukania znaczeń, wykorzystania doświadczeń własnych i cudzych.
	ndst	Niedostateczne opanowanie podstawowych technik plastycznych w praktyce. Brak myślenia refleksyjnego, nieumiejętność szukania znaczeń, zadawania pytań, wykorzystania doświadczeń własnych i cudzych.
09	zal	Potrafi obsługiwać komputer oraz wykorzystywać jego zasoby, szczególnie potrafi posługiwać się programami pakietu Adobe oraz CorelDraw jako narzędzia niezbędnego w procesie tworzenia graficznych elementów i systemów informacji
	nzal	Nie potrafi obsługiwać komputera oraz wykorzystywać jego zasobów, nie potrafi posługiwać się programami pakietu Adobe oraz CorelDraw jako narzędzia niezbędnego w procesie tworzenia graficznych elementów i systemów informacji
10	zal	Potrafi swobodnie poruszać się w programach graficznych umożliwiających własny rozwój artystyczny
	nzal	Nie potrafi swobodnie poruszać się w programach graficznych umożliwiających własny rozwój artystyczny
11	zal	Potrafi eksperymentować przy wykonywaniu prac projektowych
	nzal	Nie potrafi eksperymentować przy wykonywaniu prac projektowych
12	zal	Potrafi świadomie interpretować różnorakie rzeczywistości mogących być źródłem kreacji projektowej
	nzal	Nie potrafi świadomie interpretować różnorakich rzeczywistości mogących być źródłem kreacji projektowej
13	zal	Jest gotów do uczenia się przez całe życie, m. in śledzi pojawiające się na rynku nowe programy edytorskie.
	nzal	Nie jest gotów do uczenia się przez całe życie, m. in nie przejawia zainteresowania śledzeniem pojawiających się na rynku nowych programów edytorskich.
14	zal	Jest gotów do samoceny
	nzal	Nie jest gotów do samoceny
28. Uwagi:		
Zaliczenie odbywa się poprzez przygotowanie i wydruk prac w formacie dostosowanym do ćwiczenia oraz dokumentacji cyfrowej rejestrującej proces efektów uczenia się.		

Zatwierdzono:

.....
(data i podpis prowadzącego)

.....
(data i podpis)

	ZAŁĄCZNIK		Data 1.10.2017r.	Symbol Z-IA-5.4-1-2
	Karta przedmiotu rok akademicki 2020/2021		Wydanie	Strona3/3.....
			Status	

KARTA PRZEDMIOTU / ~~MODUŁU~~

1. Nazwa przedmiotu (liczba punktów ECTS):	DTP-przygotowanie do druku utworów artystycznych (2 ECTS)				
2. Kod przedmiotu:	03.9				
3. Okres ważności karty:	Cykl kształcenia 2020-2023				
4. Forma kształcenia:	studia pierwszego stopnia				
5. Forma studiów:	studia stacjonarne				
6. Kierunek studiów:	edukacja artystyczna w zakresie sztuk plastycznych				
7. Profil studiów:	praktyczny				
8. Specjalność:	-				
9. Semestr:	piąty				
10. Jedn. prowadz. przedmiot:	Instytut Architektury				
11. Prowadzący przedmiot:	dr hab. Kazimierz Frączek				
12. Grupa przedmiotów:	Moduł przedmiotów z zakresu grafiki edytorskiej				
13. Status przedmiotu:	wybieralny				
14. Język prowadzenia zajęć:	polski				
15. Przedmioty wprowadzające oraz wymagania wstępne:					
Elementarne zainteresowanie grafiką komputerową i elementami grafiki projektowej. Świadomość kreacji plastycznej, warsztat twórczy z zakresu wstępnego projektowania graficznego.					
16. Cel przedmiotu:					
Celem kształcenia jest zapoznanie studenta z: praktycznym wykorzystaniem programów edytorskich i graficznych w szczególności. PROGRAMU PAKIETU CORELDRAW oraz PAKIETU ADOBE , (Photoshop, oraz InDesign) jako narzędzia niezbędnego w procesie tworzenia graficznych elementów, publikacji, oraz ich kompleksowym przygotowaniem do druku (DTP).					
17. Efekty uczenia się:					
Ozn.	Opis efektu uczenia się	Metoda realizacji efektu uczenia się	Metoda sprawdzenia efektu uczenia się	Forma prowadzenia zajęć	Odniesienie do efektów dla kierunku studiów
01	Zna i rozumie zagadnienia z zakresu realizacji prac artystycznych związanych z edytorami obrazu. Zna podstawowe zasady projektowania graficznego, zasady kompozycyjne oraz ich semantyczne i wyrazowe właściwości.	realizacje warsztatowe, dyskusja, rozmowa dydaktyczna, przygotowanie prezentacji	obserwacja, zadanie praktyczne, korekta artystyczna, przegląd i selekcja prac, prezentacja	Pracownia artystyczna	P6U_W1
02	Zna i rozumie podstawowe programy graficzne do obróbki pikselowej i wektorowej.	realizacje warsztatowe, dyskusja, rozmowa dydaktyczna, przygotowanie prezentacji	obserwacja, zadanie praktyczne, korekta artystyczna, przegląd i selekcja prac, prezentacja	Pracownia artystyczna	P6U_W2
03	Zna podstawowe publikacje	realizacje	obserwacja,	Pracownia	P6U_W3

	ZAŁĄCZNIK		Data 1.10.2017r.	Symbol Z-IA-5.4-1-2
	Karta przedmiotu rok akademicki 2020/2021		Wydanie	Strona
			Status	3/3.....

	traktujące o procesie przygotowania projektu do druku	warsztatowe, dyskusja, rozmowa dydaktyczna, przygotowanie prezentacji	zadanie praktyczne, korekta artystyczna, przegląd i selekcja prac, prezentacja	artystyczna	
04	Zna i rozumie podstawowy wymiar programów edytorskich i graficznych w procesie projektowania i przygotowania do druku.	realizacje warsztatowe, dyskusja, rozmowa dydaktyczna, przygotowanie prezentacji	obserwacja, zadanie praktyczne, korekta artystyczna, przegląd i selekcja prac, prezentacja	Pracownia artystyczna	P6U_W4
05	Zna i rozumie podstawowe powiązania pomiędzy uzyskaną na studiach wiedzą o sztuce a zastosowaniem umiejętności w procesie przygotowującym materiał do druku	realizacje warsztatowe, dyskusja, rozmowa dydaktyczna, przygotowanie prezentacji	obserwacja, zadanie praktyczne, korekta artystyczna, przegląd i selekcja prac, prezentacja	Pracownia artystyczna	P6U_W10
06	Potrafi tworzyć i realizować własne koncepcje artystyczne i projektowe w procesie działań twórczych wykorzystujących zasoby programów graficznych i edytorskich.	realizacje warsztatowe, dyskusja, rozmowa dydaktyczna, przygotowanie prezentacji	obserwacja, zadanie praktyczne, korekta artystyczna, przegląd i selekcja prac, prezentacja	Pracownia artystyczna	P6U_U1
07	Potrafi świadomie wykorzystywać zasoby programów graficznych i edytorskich.	realizacje warsztatowe, dyskusja, rozmowa dydaktyczna, przygotowanie prezentacji	obserwacja, zadanie praktyczne, korekta artystyczna, przegląd i selekcja prac, prezentacja	Pracownia artystyczna	P6U_U2
08	Potrafi świadomie posługiwać się technikami i technologiami cyfrowymi na drodze realizowania graficznych i edytorskich elementów oraz systemów informacji.	realizacje warsztatowe, dyskusja, rozmowa dydaktyczna, przygotowanie prezentacji	obserwacja, zadanie praktyczne, korekta artystyczna, przegląd i selekcja prac, prezentacja	Pracownia artystyczna	P6U_U3
09	Potrafi obsługiwać komputer oraz wykorzystywać jego zasoby, szczególnie potrafi posługiwać się programami pakietu Adobe oraz CorelDraw jako narzędzia niezbędnego w procesie tworzenia graficznych elementów i systemów informacji.	realizacje warsztatowe, dyskusja, rozmowa dydaktyczna, przygotowanie prezentacji	obserwacja, zadanie praktyczne, korekta artystyczna, przegląd i selekcja prac, prezentacja	Pracownia artystyczna	P6U_U4
10	Potrafi swobodnie poruszać się	realizacje	obserwacja,	Pracownia	P6U_U5

	ZAŁĄCZNIK		Data 1.10.2017r.	Symbol Z-IA-5.4-1-2
	Karta przedmiotu rok akademicki 2020/2021		Wydanie	Strona3/3.....
			Status	

	w programach graficznych umożliwiających własny rozwój artystyczny.	warsztatowe, dyskusja, rozmowa dydaktyczna, przygotowanie prezentacji	zadanie praktyczne, korekta artystyczna, przegląd i selekcja prac, prezentacja	artystyczna			
11	Potrafi eksperymentować przy wykonywaniu prac projektowych	realizacje warsztatowe, dyskusja, rozmowa dydaktyczna, przygotowanie prezentacji	obserwacja, zadanie praktyczne, korekta artystyczna, przegląd i selekcja prac, prezentacja	Pracownia artystyczna	P6U_U6		
12	Potrafi świadomie interpretować różnorakie rzeczywistości mogących być źródłem kreacji projektowej	realizacje warsztatowe, dyskusja, rozmowa dydaktyczna, przygotowanie prezentacji	obserwacja, zadanie praktyczne, korekta artystyczna, przegląd i selekcja prac, prezentacja	Pracownia artystyczna	P6U_U7		
13	Jest gotów do uczenia się przez całe życie, m. in śledzi pojawiające się na rynku nowe programy edytorskie	dyskusja, rozmowa dydaktyczna, ćwiczenia praktyczne, korekta artystyczna	analiza prac, korekta artystyczna, rozmowa kontrolna	Pracownia artystyczna	P6U_K1		
14	Jest gotów do samoceny	rozmowa dydaktyczna	rozmowa kontrolna	Pracownia artystyczna	P6U_K4		
18. Formy i wymiar zajęć:		W.	Ćw.	L.	P.	PA.30	Sem.
19. Treści kształcenia:							
1. Zapoznaje się z obsługą pakietu programu: pakiet ADOBE, pakiet CorelDRAW 2. Praca na przykładzie ćwiczeń opartych o literaturę Fiodora Dostojewskiego. Projekt: okładki książki, zakładki, plakatu promocyjnego: makieta, skład, typografia, edycja kolorów, pojęcie spadów, dokument, obiekty, ustawienia drukarskie. 3. Praca na przykładzie ćwiczeń: Projektu płyty, książeczki, płyty CD: makieta, skład, typografia, edycja kolorów, pojęcie spadów, dokument, obiekty, ustawienia drukarskie. 4. Przygotowanie do druku							
20. Egzamin:		tak <u>nie</u>					
21. Literatura podstawowa:							
14. Bernaciński S., Liternictwo, Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, Warszawa 1978. 15. Carter D., Big Book of Logos, An Imprint of Harper Collins Publishers, New York 2004. 16. Chwałowski R., Typografia typowej książki, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2002. 17. Dabner D., Stewart S., Zempol E., Szkoła projektowania graficznego. Zasady i praktyka, nowe programy i technologie, Arkady, Warszawa 2015. 18. Fraser B., Real World Camera Raw i Photoshop CS3/CS3 PL : efektywna obróbka cyfrowych zdjęć, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2009 19. Frutiger A., Człowiek i jego znaki. „Do”. Warszawa 2015.							

	ZAŁĄCZNIK		Data 1.10.2017r.	Symbol Z-IA-5.4-1-2
	Karta przedmiotu rok akademicki 2020/2021		Wydanie	Strona3/3.....
			Status	

20. Long B., Fotografia cyfrowa, tłum. W. Pazdur, Ł. Oberlan, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2011.
21. Michałowska M., Obraz utajony. Szkice o fotografii i pamięci, Galeria f5 & Księgarnia Fotograficzna, Łódź 2007.
22. Newark Q., Design i grafika dzisiaj, podręcznik grafiki użytkowej, tłum. K. i P. Broma, Dom Wydawniczy ABE, Warszawa 2006.
23. Scott K., Fotografia cyfrowa. Edycja zdjęć, tłum. P. Cieślak, wyd. VII, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2013.
24. Tomaszewski A., Architektura książki : dla wydawców, redaktorów, poligrafów, grafików, autorów, księgoznawców i bibliofilów, Centralny Ośrodek Badawczo-Rozwojowy Przemysłu Poligraficznego, Warszawa 2011
25. Szántó T., Pismo i Styl, Zakład Narodowy im. Ossolińskich, Wrocław 1968.
26. Twemlow A., Cemu służy grafika użytkowa?, Dom Wydawniczy ABE, Warszawa 2006.

22. Literatura uzupełniająca:

12. Arnheim R., Sztuka i percepcja wzrokowa, tłum. J. Mach., Warszawa 2004.
13. Design for profit. LOGOS Letterheads Business Cards, b.m 2003.
14. Fraser B., Murphy C., Bunting F., Profesjonalne zarządzanie barwą. Wydanie II, Wydawnictwo Helion, Gliwice, 2012
15. Maeda J., Design by numbers foreword by Paola Antonelli, Massachusetts 1999.
16. Maritain J., Sztuka i Mądrość, Wydawnictwo Fronda, Warszawa 2001.
17. Oseka A., Spojrzenie na sztukę, Warszawa 1987.
18. Read H., O pochodzeniu formy w sztuce, Warszawa 1973.
19. Read H., Sens Sztuki, Warszawa 1982.
20. Strzemiński W., Teoria widzenia, Kraków 1958.
21. Tomaszewski A., Leksykon pism drukarskich, Warszawa 1996.
22. Zimek R., Oberlan Ł., ABC grafiki komputerowej. Wydanie II, HELION, Gliwice, 2004

23. Nakład pracy studenta potrzebny do osiągnięcia efektów uczenia się:

Lp.	Forma zajęć	Liczba godzin kontaktowych / pracy studenta	
1	Wykład		
2	Ćwiczenia		
3	Laboratorium		
4	Projekt		
5	Pracownia artystyczna	30 / 30	
6	Seminarium		
7	Inne		
Suma godzin		30 / 30	
24. Suma wszystkich godzin:		60	25. Liczba punktów ECTS:
26. Liczba punktów ECTS: uzyskanych na zajęciach z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego / samodzielnej pracy studenta:		2 / 2	27. Liczba punktów ECTS uzyskanych na zajęciach o charakterze praktycznym (laboratoria, projekty):
Efekty	Ocena	Opis wymagań	
01	zał	Zna i rozumie zagadnienia z zakresu realizacji prac artystycznych związanych z	

	ZAŁĄCZNIK		Data 1.10.2017r.	Symbol Z-IA-5.4-1-2
	Karta przedmiotu rok akademicki 2020/2021		Wydanie	Strona3/3.....
			Status	

		edytorami obrazu. Zna podstawowe zasady projektowania graficznego, zasady kompozycyjne oraz ich semantyczne i wyrazowe właściwości
	nzał	Nie zna i nie rozumie zagadnień z zakresu realizacji prac artystycznych związanych z edytorami obrazu. Nie zna podstawowych zasad projektowania graficznego, zasad kompozycyjnych oraz ich semantycznych i wyrazowych właściwości
02	zał	Zna i rozumie podstawowe programy graficzne do obróbki pikselowej i wektorowej
	nzał	Nie zna i nie rozumie podstawowych programów graficznych do obróbki pikselowej i wektorowej
03	zał	Zna podstawowe publikacje traktujące o procesie przygotowania projektu do druku
	nzał	Nie zna podstawowych publikacji traktujących o procesie przygotowania projektu do druku
04	bdb	Zna i rozumie podstawowy wymiar programów edytorskich i graficznych w procesie projektowania i przygotowania do druku - Wysoki poziom wiedzy dotyczącej techniki i narzędzi stosowanych we własnych realizacjach oraz w pełni świadome kreatywne jej wykorzystywanie w praktyce.
	+db	Na ogół zna i rozumie podstawowy wymiar programów edytorskich i graficznych w procesie projektowania i przygotowania do druku - Dość dobry poziom wiedzy dotyczącej techniki i narzędzi oraz świadome jej wykorzystywanie w praktyce.
	db	Na ogół zna i rozumie podstawowy wymiar programów edytorskich i graficznych w procesie projektowania i przygotowania do druku - Dobra wiedza techniki i narzędzi stosowanych we własnych realizacjach.
	+dst	Raczej zna i rozumie podstawowy wymiar programów edytorskich i graficznych w procesie projektowania i przygotowania do druku - Dostateczna wiedza dotycząca technik i narzędzi stosowanych we własnych realizacjach.
	dst	Raczej zna i rozumie podstawowy wymiar programów edytorskich i graficznych w procesie projektowania i przygotowania do druku - Dostateczna wiedza dotycząca podstawowych technik i narzędzi stosowanych we własnych realizacjach.
	ndst	Nie zna i nie rozumie podstawowego wymiaru programów edytorskich i graficznych w procesie projektowania i przygotowania do druku - Niedostateczna wiedza dotycząca podstawowych technik i narzędzi stosowanych we własnych realizacjach.
05	zał	Zna i rozumie podstawowe powiązania pomiędzy uzyskaną na studiach wiedzą o sztuce a zastosowaniem umiejętności w procesie przygotowującym materiał do druku
	nzał	Nie zna i nie rozumie podstawowych powiązań pomiędzy uzyskaną na studiach wiedzą o sztuce a zastosowaniem umiejętności w procesie przygotowującym materiał do druku
06	zał	Potrafi tworzyć i realizować własne koncepcje artystyczne i projektowe w procesie działań twórczych wykorzystujących zasoby programów graficznych i edytorskich.
	nzał	Nie potrafi tworzyć i realizować własnych koncepcji artystycznych i projektowych w procesie działań twórczych wykorzystujących zasoby programów graficznych i edytorskich.
07	zał	Potrafi świadomie wykorzystywać zasoby programów graficznych i edytorskich.
	nzał	Nie potrafi świadomie wykorzystywać zasobów programów graficznych i edytorskich.
08	bdb	Umiejętność celowego wykorzystania podstawowych technik artystycznych w praktyce oraz kreatywność w różnorodnym wykorzystaniu tych technik i narzędzi bardzo dobra umiejętność percepcji i interpretacji różnorodnych zjawisk będących źródłem inspiracji w celu trafności przekazu. Umiejętność analizy i syntezy, indywidualny charakter prac. Samodzielna interpretacja zadanych tematów oparta o jego analizę, własne kompetencje oraz wyobraźnię twórczą. Dobra prezentacja własnych prac i samodzielna, trafna ocena twórczości własnej oraz kolegów. Duża umiejętność myślenia refleksyjnego, szukania znaczeń, zadawania pytań, trafne wykorzystania doświadczeń własnych i cudzych w kreacji artystycznej.
	+db	Dość dobre opanowanie podstawowych technik w praktyce artystycznej. Świadoma percepcja i interpretacja natury, jej analiza i syntez, również jeśli chodzi o zjawiska światła jak i samej formy oraz wykorzystanie ich we własnych

	ZAŁĄCZNIK		Data 1.10.2017r.	Symbol Z-IA-5.4-1-2
	Karta przedmiotu rok akademicki 2020/2021		Wydanie	Strona
			Status	3/3.....

		projektach artystycznych w celu trafności przekazu. Samodzielne, prawidłowo formułowane projekty oraz dobra realizacja ćwiczeń praktycznych. Student pracuje regularnie i sumiennie. Wypowiada się i potrafi dokonać analizy swoich prac oraz prac kolegów.
	db	Dobre opanowanie podstawowych technik artystycznych w praktyce. Pewna umiejętność interpretacji natury, jej analizy oraz syntezy, w celu trafności przekazu. Student regularnie uczestniczy w zajęciach, samodzielnie, ale standardowo wykonuje prace malarskie. Logicznie wypowiada się na temat prac swoich i kolegów. Skłonność do myślenia refleksyjnego, poszukiwania znaczeń, zadawania pytań, wykorzystania doświadczeń własnych i cudzych.
	+dst	Dość słabe opanowanie podstawowych technik plastycznych w praktyce. Z pomocą wykonuje poprawne kompozycje. Dostateczny poziom myślenia refleksyjnego, zadawania pytań.
	dst	Słabe opanowanie podstawowych technik plastycznych w praktyce. Niesamodzielnie ale poprawnie wykonuje ćwiczenia. Niski poziom myślenia refleksyjnego, szukania znaczeń, wykorzystania doświadczeń własnych i cudzych.
	ndst	Niedostateczne opanowanie podstawowych technik plastycznych w praktyce. Brak myślenia refleksyjnego, nieumiejętność szukania znaczeń, zadawania pytań, wykorzystania doświadczeń własnych i cudzych.
09	zal	Potrafi obsługiwać komputer oraz wykorzystywać jego zasoby, szczególnie potrafi posługiwać się programami pakietu Adobe oraz CorelDraw jako narzędzia niezbędnego w procesie tworzenia graficznych elementów i systemów informacji
	nzal	Nie potrafi obsługiwać komputera oraz wykorzystywać jego zasobów, nie potrafi posługiwać się programami pakietu Adobe oraz CorelDraw jako narzędzia niezbędnego w procesie tworzenia graficznych elementów i systemów informacji
10	zal	Potrafi swobodnie poruszać się w programach graficznych umożliwiających własny rozwój artystyczny
	nzal	Nie potrafi swobodnie poruszać się w programach graficznych umożliwiających własny rozwój artystyczny
11	zal	Potrafi eksperymentować przy wykonywaniu prac projektowych
	nzal	Nie potrafi eksperymentować przy wykonywaniu prac projektowych
12	zal	Potrafi świadomie interpretować różnorakie rzeczywistości mogących być źródłem kreacji projektowej
	nzal	Nie potrafi świadomie interpretować różnorakich rzeczywistości mogących być źródłem kreacji projektowej
13	zal	Jest gotów do uczenia się przez całe życie, m. in. śledzi pojawiające się na rynku nowe programy edytorskie.
	nzal	Nie jest gotów do uczenia się przez całe życie, m. in. nie przejawia zainteresowania śledzeniem pojawiających się na rynku nowych programów edytorskich.
14	zal	Jest gotów do samoceny
	nzal	Nie jest gotów do samoceny
28. Uwagi:		
Zaliczenie odbywa się poprzez przygotowanie i wydruk prac w formacie dostosowanym do ćwiczenia oraz dokumentacji cyfrowej rejestrującej proces efektów uczenia się.		

Zatwierdzono:

.....
(data i podpis prowadzącego)

.....
(data i podpis)