

KARTA PRZEDMIOTU

PRACOWNIA WOLNEGO WYBORU – ARTYSTYCZNA

KIERUNEK	ARCHITEKTURA WNĘTRZ	studia stacjonarne I stopnia
SEMESTR / FORMA ZAJĘĆ	IV / ćwiczenia	od cyklu kształcenia 2025/2026
NAZWA PRACOWNI	Pracownia Grafiki Cyfrowej	
PROWADZĄCA/Y	dr Katarzyna Dziuba	
PROGRAM PRACOWNI (Cele, zakres tematyczny, metody kształcenia i warunki zaliczenia):		
Celem nauczania Pracowni grafiki cyfrowej jest doskonalenie umiejętności świadomego i twórczego wizualizowania wypowiedzi artystycznej za pomocą obrazu cyfrowego w obszarze grafiki artystycznej. Proces ten obejmuje zarówno budowanie obrazu cyfrowego, jak i jego cyfrowe przetwarzanie, rozumiane jako kreatywne eksperymentowanie z formą, kolorem, kompozycją oraz strukturą obrazu.		
Tematy semestralne pozwalają na szeroką interpretację i poszukiwanie odpowiedzi zgodnej z potrzebami twórczymi autora pracy (2 tematy zadane przez prowadzącego lub zaproponowane przez studenta po akceptacji wykładowcy). Zakres tematyczny uwzględnia:świadome wykorzystanie charakterystycznych cech narzędzi i operacji cyfrowych do budowania własnej idei artystycznej oraz twórcze eksperymentowanie z obrazem /przetwarzanie obrazu.		
Metody kształcenia: ćwiczenia praktyczne, tematyczne prezentacje, konsultacje. Student realizuje 2 tematy semestralne w tym jeden z nich w formie spójnego cyklu prac (2-5). Metodą weryfikacją etapów realizacji są tzw. przeglądy robocze w trakcie trwania semestru. Autorskie grafiki cyfrowe w zależności od założeń ideowych realizowane są w formie wydruku 2D lub innych form obrazu cyfrowego: projekcji, obiektu graficznego lub innych realizacji multi graficznych, które mogą uwzględniać aspekt cyfrowy na różnych etapach realizacji (wybrane prace). Najlepsze prace biorą udział w wystawie końcoworocznej i bieżących konkursach graficznych.		
Warunki zaliczenia: ostateczna ocena pracy studenta (zaliczenie z oceną) odbywa się na podstawie całego procesu realizacyjnego oraz wydruków wybranych prac oraz umieszczenia plików w/w realizacji na dysku Google. Na finalną ocenę składają się: zaangażowanie studenta w proces realizacyjny, samodzielność podejmowanych decyzji, oryginalność założeń i rozwiązań artystycznych oraz formalnych.		

LITERATURA PODSTAWOWA:

Podręczniki do nauki programów graficznych Photoshop i Illustrator, min: Adobe Photoshop CC/CC, Oficjalny podręcznik, (e-book) Andrew Faulkner, Conrad Chavez, Wydawnictwo Helion, 2016, Adobe Photoshop PL : edycja 2023 Chavez Conrad, 2024 r. Internet - ogólnodostępne filmy instruktażowe, webinaria, kursy i szkolenia on-line, e-booki, Filmy instruktażowe Adobe oraz inne tutoriale dotyczące nauki podstaw cyfrowego warsztatu graficznego i jego zaawansowanych form.

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

Zasoby internetu oraz fizyczne katalogi z konkursów i wystaw dotyczących grafiki artystycznej i projektowej.

KOD / OPIS KIERUNKOWEGO EFEKTU KSZTAŁCENIA		PRZEDMIOTOWE EFEKTY KSZTAŁCENIA
K_U01	umie tworzyć i realizować własne koncepcje projektowe i artystyczne	Umie tworzyć i realizować własne koncepcje artystyczne i projektowe uwzględniające aspekt cyfrowy w obrębie realizacji.
K_U02	umie dysponować umiejętnościami potrzebnymi do wyrażenia własnych koncepcji projektowych i artystycznych	Umie dysponować umiejętnościami potrzebnymi do wyrażenia własnych koncepcji artystycznych i projektowych w zakresie grafiki cyfrowej.
K_U03	umie świadomie posługiwać się narzędziami warsztatu projektowego i artystycznego w wybranych obszarach działalności projektowej i plastycznej	W świadomy sposób korzysta ze specjalistycznych programów graficznych niezbędnych w procesie budowania oraz przetwarzania obrazu graficznego.
K_U06	umie świadomie posługiwać się właściwą techniką w trakcie realizacji prac projektowych i artystycznych	Świadomie posługuje się różnymi technikami i technologiami graficznymi i potrafi je ze sobą łączyć. Jest otwarty na eksperyment i próby tworzenia nowych form obrazowania w obrębie technik cyfrowych.
K_U10	umie tworzyć zróżnicowane stylistycznie koncepcje projektowe i artystyczne wynikające ze swobodnego i niezależnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji i emocjonalności	Umie tworzyć zróżnicowane stylistycznie koncepcje artystyczne i projektowe wynikające ze swobodnego i niezależnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji i emocjonalności.

K_K03	samodzielnie podejmuje niezależne prace kierując się wewnętrzną motywacją i umiejętnościami organizacji pracy	Samodzielnie zdobywa wiedzę i rozwija umiejętności badawcze w zakresie grafiki cyfrowej.
--------------	---	--

OBCIĄŻENIE PRACĄ STUDENTA:

Obciążenie pracą	Studia stacjonarne (w godz.)
Godziny kontaktowe (udział w zajęciach; konsultacjach; egzaminie, itp.)	32
Samodzielna praca studenta (przygotowanie do: zajęć, kolokwium, egzaminu; studiowanie literatury, przygotowanie: pracy pisemnej, projektu, prezentacji, raportu, wystąpienia; itp.)	28
Łącznie	60
Punkty ECTS	Studia stacjonarne
Zajęcia z udziałem nauczyciela akademickiego	1
Zajęcia bez udziału nauczyciela akademickiego	1
Łącznie	2

PROGRAM OPRACOWAŁ/A: dr Katarzyna Dziuba