

	Akademia Sztuki w Szczecinie	
	Wydział	Malarstwa
	kierunek:	Malarstwo
	specjalność:	malarstwo
	poziom:	studia pierwszego stopnia
	forma:	stacjonarne
	profil:	ogólnoakademicki

SYLABUS

A. Informacje ogólne

nazwa przedmiotu		Komputerowe wspomaganie procesów twórczych	kod przedmiotu	M.Ma.I. D3	przynależność do bloku	Blok technik wspomagających warsztat
prowadzący		mgr inż. Radosław Nagay, mgr Patryk Grygierczyk			e-mail	radek.nagay@akademiasztuki.eu
rok	I/II	semestr	1,2,3,4		punkty ECTS	1+1+1+1
typ przedmiotu		obowiązkowy/obieralny			język wykładowy	polski
liczba godzin		wykłady			suma	120
		ćwiczenia	30+30+30+30			
		warsztaty				
		E-learning				

B. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji

Zdanie egzaminu wstępnego na studia I stopnia na kierunek malarstwo.

C. Informacje dotyczące celów przedmiotu

C1 - Nabycie podstawowej wiedzy z zakresu wykorzystania komputerów w procesach twórczych
 C2 - Poznanie podstawowych funkcji różnych aplikacji graficznych i multimedialnych
 C3 - Nabycie niezbędnych umiejętności do samodzielnego wykonania podstawowych materiałów marketingowych (fotografia dzieła sztuki, obróbka fotografii, wizytówka, zaproszenie, plakat, portfolio)

D. Efekty uczenia się dla przedmiotu (EK) (opis osiągnięć studenta po ukończeniu przedmiotu)

Efekty kierunkowe		Efekty uczenia się dla kwalifikacji na poz. 6-8 Pol. Ramy Kwalifikacji wg. Rozporz. MNiSW
WIEDZA: absolwent zna i rozumie		
podstawowe zagadnienia z zakresu odwzorowywania trójwymiarowej przestrzeni na płaszczyźnie	M1_W03	P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI: absolwent potrafi		
obsługiwać podstawowe programy komputerowe	M1_U17	P6S_UW
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: absolwent jest gotów do		
organizowania stanowiska pracy zgodnie z normami bezpieczeństwa i higieny	M1_K03	P6S_KR

D1. Treści programowe

wykład			ćwiczenia		
typ	temat	liczba godz	typ	temat	liczba godz

SEMESTR 1					
WK	Wstęp do zajęć, omówienie regulaminu pracowni i zasad zaliczenia zajęć, ankieta umiejętności studentów, zasady pracy na komputerach Apple	2			
			ćwl	Podstawy pracy w programie Adobe Photoshop - interfejs, narzędzia i funkcje	2
			ćwl	Przykładowy proces twórczy w programie Adobe Photoshop - kolaż	4
			ćwl	Podstawowa obróbka zdjęcia cyfrowego w programie Adobe Photoshop	2
			ćwl	Podstawy retuszu portretu w programie Adobe Photoshop	2
			ćwl	Podstawy programu Adobe Illustrator	2
			ćwl	Popularne funkcje programu Adobe Illustrator	2
			ćwl	Współpraca programów Adobe Photoshop i Illustrator - projekt okładki książki	2
			ćwl	Przygotowanie publikacji do druku cyfrowego i offsetowego	4
			ćwl	Ankieta umiejętności zdobytych w trakcie semestru	2
			ćwl	Zajęcia indywidualne z użyciem aplikacji pakietu Adobe CC	6
SEMESTR 2					
			ćwl	Pędzle cyfrowe - zasada działania, zastosowania, praca z tabletem graficznym	6
			ćwl	Podstawy pracy w programie Adobe Premiere	4
			ćwl	Wykorzystanie technik cyfrowej kreacji i obróbki prac graficznych w procesie produkcji gry planszowej	8
			ćwl	Zajęcia indywidualne z użyciem aplikacji pakietu Adobe CC	12
SEMESTR 3					
			ćwl	Podstawy pracy w programie Adobe InDesign	2
			ćwl	Popularne funkcje programu Adobe InDesign	2
			ćwl	Powtórzenie podstawowych funkcji w programie Adobe Premiere	2
			ćwl	Zajęcia wstępne do realizacji projektu samodzielnego - zwiastun filmowy	2
			ćwl	Konsultacje w zakresie realizacji projektu samodzielnego	4

			Ćwl	Prezentacja projektów samodzielnych	4
			Ćwl	Pędzle cyfrowe w programie Adobe Photoshop, praca z tabletem graficznym	6
			Ćwl	Zajęcia indywidualne z użyciem aplikacji pakietu Adobe CC	8

SEMESTR 4

			Ćwl	Powtórzenie umiejętności z zakresu obsługi programu Adobe Photoshop	4
			Ćwl	Powtórzenie umiejętności z zakresu obsługi programu Adobe Illustrator	4
			Ćwl	Powtórzenie umiejętności z zakresu obsługi programu Adobe Premiere	4
			Ćwl	Realizacja projektów graficznych i ich obróbka w ramach projektu gry planszowej	10
			Ćwl	Zajęcia indywidualne z użyciem aplikacji pakietu Adobe CC	8

warsztaty			E-learning		
typ		liczba godz	typ		liczba godz

Uwagi:

D2. Powiązanie z badaniami naukowymi/artystycznymi

Temat zadania badawczego/nazwa projektu:

Sposób zapewnienia udziału studentów w prowadzonych badaniach:

E1. Literatura obowiązkowa

1. Podręczniki użytkownika aplikacji pakietu Adobe CC (Photoshop, Illustrator, InDesign, Premiere, After Effects)

E2. Literatura uzupełniająca

F. Forma i warunki zaliczenia przedmiotu

Warunki zaliczenia				Warunki egzaminu		
Zaliczenie z oceną: projekt końcowo-roczny pk (60%), aktywność na zajęciach (40%)						
Inne: Ocenę celującą otrzymują studenci, którzy na podstawie warunków zaliczenia otrzymują ocenę bardzo dobrą, a ponadto brali w tym czasie udział w co najmniej jednej wystawie artystycznej organizowanej lub współorganizowanej przez prowadzącego zajęcia lub ich umiejętności i zaangażowanie na zajęciach są znacząco wyższe od reszty grupy.						
ocena celująca	ocena bardzo dobra	ocena dobra plus	ocena dobra	ocena dostateczna plus	ocena dostateczna	ocena niedostateczna

G. Nakład pracy studenta

Forma aktywności	średnia liczba godzin
godziny kontaktowe z nauczycielem	30+30+30+30
przygotowanie do zajęć	5+5+5+5
opracowanie materiału po zajęciach	5+5+5+5
konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/przesłuchanie	10+10+10+10
przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania	10+10+10+10
suma godzin	60+60+60+60
liczba punktów ECTS	2+2+2+2

.....
Podpis Autora treści sylabusu

.....
Podpis Osób odpowiedzialnych dydaktycznie

.....
Podpis Przewodniczącego Rady Programowej

.....
Data sporządzenia sylabusu