

Program przedmiotu

- Nazwa przedmiotu / moduł przedmiotowy: **Środki wyrazu artystycznego i kompozycja w grafice**
- Język wykładowy: **Polski**
- Umiejscowienie przedmiotu w planach studiów:
 - Obszar lub obszary studiów: **Grafika i projektowanie 3D, Sieci komputerowe**
 - Poziom studiów: **studia I stopnia**
 - Kierunek lub kierunki (realizacja wzorca efektów): **Informatyka**
- Nadzór nad realizacją przedmiotu:
 - Instytut/Inna jednostka: **Instytut Informatyki i Mechatroniki**
 - Osoba odpowiedzialna za przedmiot: **Rumińska Katarzyna, dr**
 - Osoby współpracujące przy opracowaniu programu przedmiotu:
- Liczba godzin i formy zajęć dydaktycznych dla poszczególnych systemów studiów oraz rygor zaliczenia

Zajęcia dydaktyczne z udziałem prowadzącego																							
Forma studiów	Forma zajęć																			Razem			
	Wykład	PWS	ECTS	Zajęcia warsztatowe	PWS	ECTS	...	PWS	ECTS	...	PWS	ECTS	Zajęcia warsztatowe - konsultacje dydaktyczne	PWS	ECTS	...	PWS	ECTS	...		PWS	ECTS	
Stacjonarne	22	41	2,5	34	46	4							20										6,5
Niestacjonarne	17	46		26	54									20									
Rygor zaliczenia	...	zaliczenie na ocenę		zaliczenie na ocenę																			

- Nakład pracy studenta – bilans punktów ECTS
1 punkt ECTS odpowiada 25-30 godzinom pracy studenta potrzebnej do osiągnięcia zakładanych efektów uczenia się z uwzględnieniem pracy własnej studenta

Aktywność (należy podać prace właściwe dla przedmiotu)	Godzinowe obciążenie studenta (stacjonarne/niestacjonarne) [h]
Udział w wykładach	22/17
Udział w zajęciach warsztatowych	34/26
Udział w konsultacjach	20/20
Samodzielne studiowanie tematyki przedmiotu	9/9
Przygotowanie do zaliczenia wykładu	30/35
Wykonanie projektu graficznego	46/54
Udział w egzaminie /zaliczeniu	2/2
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (NPS)	163/163
Punkty ECTS	6,5
* Obciążenie studenta związane z zajęciami praktycznymi	100/100
Obciążenie studenta na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich	76/63

- Uwagi realizacyjne: rekomendowana długość trwania (semestry), rekomendowane wymagania wstępne, relacje pomiędzy formami zajęć:

Nie ma

Rekomendowana długość trwania wynika z planu studiów

- Szczegółowe efekty uczenia się – wiedza, umiejętności i kompetencje społeczne

Szczegółowe efekty uczenia się dla przedmiotu		Forma zajęć	Metody kształcenia	Metody weryfikowania (sprawdzania, oceniania) efektów uczenia się
Symbol efektu	Opis efektu			
Wiedza				
K_W13	K_W13_Zna i rozumie zagadnienia szczegółowe dotyczące informatyki w zakresie różnych form grafiki (komputeowej, inżynierskiej, projektowania graficznego, komunikacji człowiekkomputer) w szczególności środki wyrazu artystycznego i zasady kompozycji, a także zastosowania praktyczne tej wiedzy.	Wykład Zajęcia warsztatowe	Metody podające, metody poszukujące	Ocena projektu obejmującego wykorzystanie różnych środków wyrazu artystycznego
Umiejętności				

Program przedmiotu

K_U07	K_U07__Potrafi posługiwać się technikami informacyjno-komunikacyjnymi ze szczególnym uwzględnieniem tworzenia dokumentacji z zastosowaniem grafiki inżynierskiej na potrzeby realizacji projektów graficznych, stosując różnorodne środki wyrazu artystycznego	Zajęcia warsztatowe	Metody podające, metody poszukujące	Ocena projektu obejmującego wykorzystanie różnych środków wyrazu artystycznego
Kompetencje społeczne				

9. Zasady/kryteria oceniania dla każdej formy kształcenia i poszczególnych ocen

Wykład punktacja:

0% - 50%	ndst	81% - 90%	db
51% - 70%	dst	91% - 93%	db+
71% - 80%	dst+	94% - 100%	bdb

Zajęcia warsztatowe:

Aktywność	Oceny	Obliczenia	Do końcowej
Zadania na zajęciach	bdb (5)	5*40%	2
Projekt graficzny	bdb (5)	5*30%	1,5
Udział w konsultacjach	bdb (5)	5*20%	1,1
Obecność	na 80% zajęć	Udział obecności =0,80*5 = 4,0*10%	0,4
Wynik końcowy			5

10. Treści kształcenia wraz z formą zajęć, na której są realizowane

Wykład, zajęcia warsztatowe

1. Przedstawienie i omówienie podstawowych środków wyrazu artystycznego: linia, kreska, kolor, plama, kompozycja, perspektywa, tonacja kolorów (walor);
2. Przykłady stosowania podstawowych środków wyrazu artystycznego w najbardziej znanych grafikach i obrazach;
3. Relacje pomiędzy poszczególnymi środkami wyrazu;
4. Podstawowe elementy kompozycji;
5. Kompozycja otwarta i zamknięta;
6. Kompozycja statyczna i dynamiczna;
7. Kompozycja horyzontalna;
8. Kompozycja wertykalna;
9. Kompozycja diagonalna;
10. Kompozycja symetryczna i asymetryczna;
11. Konwencjonalne techniki kompozycyjne: Złoty podział, Trójpodział, Zasada nieparzystości, Gestalt;
12. Zasady kompozycji Layoutów.

11. Wymagane środki dydaktyczne

Wykład – projektor multimedialny

Zajęcia warsztatowe – laboratorium specjalistyczne

12. Literatura przedmiotu:

a. Literatura podstawowa:

- Wolff J.: „Kształt piękna”. Wydawnictwo "Arkady", Warszawa, 1973.

Program przedmiotu



- Sanmiguel D. (red.), Mach M. [tłum. z j. ang.]: „Perspektywa i kompozycja : podręcznik malarstwa”. Wydawnictwo "Galaktyka, Łódź, 1999

b. Literatura uzupełniająca:

- Newark Q. [et. al], Broma P. (tl.), Broma K. (tl.): „Design i grafika dzisiaj: podręcznik grafiki użytkowej”, ABE Dom Wydawniczy, 2006.
- Agaciński P.: „Grafika inżynierska”, Wydawnictwo Politechniki Poznańskiej, Poznań 2014.

c. Netografia:

13. Dostępne materiały dydaktyczne z podziałem na formy zajęć (autorskie zestawienia materiałów dydaktycznych, materiały e-learningowe, itp.)

14. Osoby realizujące poszczególne formy kształcenia

Forma kształcenia	Imię i nazwisko
1. Wykład	Rumińska Katarzyna, dr
2. Zajęcia laboratoryjne	
3. Ćwiczenia	
4. Zajęcia projektowe	
5. Zajęcia warsztatowe	Rumińska Katarzyna, dr
6. Gra symulacyjna	
7. Lektorat językowy	
8. Praktyki	

