

Kod przedmiotu:	A-M36																											
Kod ERASMUS/ISCED:	0213																											
Przedmiot:	<b>Malarstwo cyfrowe IV</b>																											
Typ przedmiotu:	wybieralny																											
Specjalność:	cały kierunek																											
Kierunek:	Malarstwo, jednolite magisterskie [10 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2022																											
Język wykładowy:	• polski																											
Liczba godzin - G Forma zajęć - Z Punkty ECTS - E	sem. 1		sem. 2		sem. 3		sem. 4		sem. 5		sem. 6		sem. 7		sem. 8		sem. 9		sem. 10		Cały przedmiot							
	G	Z	E	G	Z	E	G	Z	E	G	Z	E	G	Z	E	G	Z	E	G	Z	E	G	Z	E	G	E		
													60,0	LB	6,0	60,0	LB	6,0									120,0	12,0
Nakład pracy studenta:	zajęcia z bezpośrednim udziałem nauczycieli											120,0	godzin		4,8		pkt. ECTS											
	samodzielna praca studenta											180,0	godzin		7,2		pkt. ECTS											
Koordinator przedmiotu:	<b>Więcek Grzegorz, mgr</b>																											
Treści programowe przedmiotu:	<p>Opierając się na uprzednio zdobytej wiedzy, student utrwała poprzez ćwiczenia nabyte umiejętności wykonując szereg zadań z Loterii tematycznej. Loteria obejmuje tematy zarówno otwarte, jak i bardziej doprecyzowane. Średnio jest to 3 zadania na semestr.</p> <p>Lista przykładowych zadań:</p> <p><u>Tematy otwarte:</u></p> <p>Ilustracja ulubionej książki, plakat filmowy, motyw futurystyczny (broń lub pojazd), temat fotorealistyczny, futurystyczny motyw „Cyberpunk”, motyw Steampunk (broń lub pojazd, environment), skrót perspektywiczny, motyw Warholowski, las, pożar, powódź, perspektywa zbieżna (linearna), „rybie oko”, perspektywa z lotu ptaka, wschód i zachód słońca, komiks, logo design (<a href="https://coldcastlestudios.com">https://coldcastlestudios.com</a>), dziki zachód etc.</p> <p><u>Tematy bardziej doprecyzowane:</u></p> <p><i>Średniowieczna tawerna, średniowieczny kufelek piwa, skrzynia skarbów, skarby piratów, miasto przyszłości, mięsożerne rośliny,, fantastyczne drzewo, , wiktoriańska posiadłość, studium materiałów, etc.</i></p>																											
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ocena ciągła w trakcie zajęć</li> <li>• pokaz umiejętności</li> <li>• przegląd prac</li> <li>• wypowiedź ustna</li> <li>• zatwierdzanie projektów</li> </ul>																											

Symbol	EFEKTY UCZENIA SIĘ PRZEDMIOTU	Odniesienie do efektów kierunkowych	Odniesienie do PRK
01W	Student, który zaliczył przedmiot, posiada zaawansowaną i ugruntowaną wiedzę z zakresu szeroko pojętego malarstwa cyfrowego	K_W02	P7S_WG
02W	posiada zaawansowaną wiedzę z zakresu obsługi tabletu graficznego oraz interfejsu oprogramowania Adobe Photoshop	K_W02	P7S_WG
03U	samodzielnie i konsekwentnie realizuje zaawansowane projekty malarskie w środowisku cyfrowym, wykorzystując pełen zakres zdobytych do tej pory umiejętności	K_U03 K_U04	P7S_UW
04U	potrafi rozwijać i pogłębiać własny warsztat malarski poprzez intensywną praktykę i poszerzanie kompetencji	K_U02 K_U03	P7S_UW
05U	tworzy spójne, dopracowane formalnie i koncepcyjnie projekty w oparciu o temat wyłoniony w drodze losowania	K_U04	P7S_UW
06U	elastycznie dobiera narzędzia, techniki i oprogramowanie do specyfiki zadania oraz indywidualnego stylu pracy	K_U06	P7S_UU P7S_UW
07U	potrafi pracować w warunkach zbliżonych do realiów zawodowych, planując proces twórczy, zarządzając sprawnie czasem i jakością wykonania	K_U04	P7S_UW
08K	wykazuje wysoki poziom samodzielności, odpowiedzialności i dyscypliny pracy twórczej	K_K01	P7S_KK
09K	świadomie dąży do podnoszenia swoich kompetencji artystycznych i technicznych, traktując rozwój jako proces ciągły	K_K03	P7S_KK
10K	potrafi przyjmować krytykę oraz formułować konstruktywne opinie na temat prac własnych i cudzych	K_K01 K_K02	P7S_KK
11K	jest przygotowany do funkcjonowania w środowisku zawodowym, prezentując swoje prace w sposób świadomy i profesjonalny	K_K06	P7S_KR