

1. Wykładowca.
dr Paulina Buźniak

2. Przedmiot.
Warsztaty komputerowe

3. Metody nauczania [forma zajęć].

1. Wykład kursowy – zbiorowe zajęcia, na których omawiane są poszczególne zagadnienia związane z oprogramowaniem Adobe (Photoshop, Illustrator, InDesign).
2. Wykład monograficzny – na zajęcia zapraszani są goście zajmujący się zawodowo np. zagadnieniami dtp, co pozwala na bezpośredni kontakt ze specjalistą.
3. Dyskusja dydaktyczna – wspólnie ze studentami omawiam ich prace. Dzięki porównywaniu do swojej pracy, do prac kolegów, wspólnie omawiamy metody zastosowane do osiągnięcia danego efektu;
4. Dialog dydaktyczny – na takiej korekcie omawiane zagadnienia są bardziej szczegółowe, jest to moment, gdy można się pochylić nad predyspozycjami studenta. Jest to szansa na dyskusję, która opowiada o drodze do ostatecznego wyglądu danej pracy.
5. Prezentacja i prezentacja multimedialna – większość zagadnień na moim przedmiocie wymaga przykładów, dlatego ta forma wykładów jest najczęstsza. Dzięki prezentacji, można przeanalizować wszystkie omawiane rzeczy na żywym przykładzie, udział dodatkowych technologii [projektor, telewizor] pozwala na błyskawiczne pokazanie tego szerszej widowni.
6. Ćwiczenia warsztatowe – wszelkie ćwiczenia mające na celu pogłębienie zrozumienia danego zagadnienia.
7. Ćwiczenia kreatywne – zadania, mające na celu kreatywne wykorzystanie danej funkcji programu.
8. Projekt indywidualny i projekt zespołowy – zaawansowany sposób na wykorzystanie oprogramowania, zakłada nie tylko jego znajomość, ale umiejętne łączenie wszystkich funkcji nauczanych programów.
9. E-learning – stron z pomocnymi materiałami, pomocami naukowymi czy inspiracjami.

4. Język wykładowy.
Polski, angielski

5. Imię i nazwisko wykładowcy [także całego zespołu w danej pracowni].
Paulina Buźniak

6. Wymagania wstępne.

Zdane egzaminy wstępne na Wydział Grafiki.

7. Wymagania końcowe.

Zaliczenie obowiązkowych zadań pojawiających się w ciągu roku.

12. Treści programowe nauczania [treść zajęć].

Warsztaty komputerowe to przedmiot stanowiący fundament dalszej pracy studenta w trzech podstawowych programach, które są konieczne do swobodnej twórczości przez cały okres kształcenia na Akademii. Znajomość środowiska Adobe jest konieczna, nie tylko ze względu na fakt, że praktycznie

każdy przedmiot nauczany na wydziale grafiki wymaga biegłej znajomości chociażby jednego z nich, ale również z tego względu, że w dużej mierze stanowi podstawę pierwszych kroków na rynku pracy.

Zajęcia mają formę multimedialnego wykładu połączonego z ćwiczeniami, jednak od czasu do czasu pojawiają się goście, którzy swoją wiedzą z konkretnych dziedzin (np. dtp) wzbogacają studencki warsztat. Oprócz zagadnień związanych z oprogramowaniem poruszane są też kwestie sprzętowe, które dla studenta zwłaszcza pierwszego roku są sprawą kluczową, jeśli chodzi o podstawę do dalszej pracy.

Utrwalenie wiedzy związane jest z zadaniami, które obowiązują w danym semestrze będącymi jednocześnie warunkiem zaliczenia semestru. Zadania zakładają samodzielne poruszanie się w programie (często założone jest w zadaniu, który program jest konieczny do wykonania ćwiczenia) dlatego mimo całej techniczności, która wiąże się z grafiką komputerową, ważny jest element kreacji artystycznej.

Przykładowe tematy zadań:

1. Stylizowany na średniowiecze inicjał, którego litera jest pierwszą literą konkretnego zawodu (lekarz, piekarz, nauczyciel itp) – całość wykonana wyłącznie wektorowo.
2. Tabliczka mnożenia jako rodzaj infografiki (grafika wektorowa)
3. Ilustracja z cyklu: Obiad polski (grafika wektorowa)
4. Zestaw 20 elementów przedstawionych w izometrii, z których można później skonstruować mniej lub bardziej rozbudowany świat.
5. Instrukcja obsługi (rzecz dowolna) – interaktywna prezentacja w InDesignie.
6. Gra planszowa, karty (grafika wektorowa).
7. Miasto (dowolne) grafika wektorowa.
8. Punkt
9. Skala
10. Linia
11. Kraty do gry w Piotrusia.
12. Ćwiczenie związane z zobaczeniem w literze zwyczajnego znaku.
Na podstawie wybranej litery stworzymy zestaw wzorków zaczynając od zestawienia 4 liter, potem 16 itd.
13. Mini książeczka na podstawie wybranego wiersza Jana Brzechwy z kategorii „Zoo”.

Każde z zadań jest doskonałym pretekstem po sięganiu do narzędzi początkowo mało znanych, skutkuje to używaniem programów, które na początku nie są najlepiej opanowane, przez to „nie lubiane”. Każde ćwiczenie to dobra okazja do dyskusji o drodze technicznej, jaką przechodzi każdy student od szkicu na kartce, do projektu na ekranie komputera. Wspólnie borykamy się ze wszystkimi charakterystycznymi dla wektorów problemami, omawiamy sposoby przyspieszenia pracy, bądź zwyczajnego oswajania narzędzia.

Ważna jest praca na miejscu w pracowni komputerowej – po pierwsze studenci śledzą swoje wzajemne postępy, sami udzielają sobie rad, nie boją się zapytać w razie kłopotu.

Dzięki temu po roku student ma opanowane trzy podstawowe programy Adobe, będącymi podstawą projektowania, nie tylko na studiach.

13. Kryteria oceny

1. Ocena poziomu artystycznego i technicznego wykonanych zadań
2. Obecność na zajęciach
3. Podsumowanie artystycznego rozwoju ucznia
4. Ocena sposobu w jaki uczeń realizuje zadanie; obserwacja na ile potrafi sobie ułatwić ćwiczenie
5. Korzystając z poznanych programów graficznych

14. Literatura

1. Cristóbal Henestrosa, Laura Meseguer, José Scaglione: Jak projektować kroje pisma. Od szkicu do ekranu, wydawnictwo d2d, 2013
2. Illustrator Now, Wydawnictwo TASCHEN AMER LLC – wszystkie roczniki
3. Michael Mitchell i Susan Wightman, Typografia książki. Podręcznik projektanta, wydawnictwo d2d, 2012
4. Robert Bringhurst, Elementarz stylu w typografii, wydawnictwo d2d, 2007
5. Marek Włodarz, GREP w InDesign CS3-CS5, wydawnictwo d2d, 2011

<http://www.informationisbeautiful.net/>

<http://typografia.info/>

<https://kursownik.pl/>

<https://www.lynda.com/>

<http://buszmeni.pl/>

<http://steveharoz.com/research/isotype/>

<https://pl.linkedin.com/learning/>

15. Cel zajęć.

1. Zrozumienie działania programów Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign.
2. Biegłe posługiwanie się programami Adobe: Photoshop, Illustrator, InDesign.
3. Doskonalenie warsztatu charakterystycznego dla tych trzech programów.
4. Poszukiwanie własnego języka w rysunku i projektowaniu.
5. Pobudzenie wrażliwości na bogactwo grafiki komputerowej i projektowania. z zachowaniem całego szacunku dla innych narzędzi.

16. Zamierzone efekty kształcenia w zakresie:

Umiejętności – student powinien umieć:

1. Posługiwać się sprawnie programami Adobe: Photoshop, Illustrator, InDesign.
2. Realizować zadania wymagające użycia tych programów razem, jak i umieć odróżnić charakterystyczne cechy każdego z nich i wiedzieć jakie ćwiczenie w jakim programie zrealizować.
3. Odróżnić właściwości każdego z programów.
4. Wykorzystywać właściwości programów do realizacji zadań artystycznych i komercyjnych.
5. Przygotować projekt do opublikowania w internecie.
6. Przygotować projekt do druku.

Wiedza – uczeń powinien osiągnąć wiedzę w zakresie:

1. Praktycznego i teoretycznego wykorzystania programów Adobe Photoshop, Illustrator i InDesign.
2. Używania wszelkich narzędzi, które znajdują się w omawianych na zajęciach programach.
3. Przygotowania projektu do druku i do opublikowania w internecie.
4. Wykorzystania właściwości programów do realizacji zadań.
5. Wykorzystywania programów do działań związanych z innymi dziedzinami twórczości.
6. Wykorzystywania zdobytej wiedzy do realizacji ambicji artystycznych.

17. Proszę oznaczyć cyframi w skali 1-3, jak powyższe efekty lokują państwa zajęcia w działach:

umiejętności 3

wiedza 2

postawy 1

18. Sposób sprawdzenia osiągnięcia efektów zamierzonych [ocena formująca i podsumowująca w%].

1. przeglądy okresowe – 25%
2. rozwój projektu prezentowany w trakcie korekt – 50%
3. końcowa prezentacja projektu –25%

19. Prerekwizyty.

Student powinien mieć ukończony kurs przygotowawczy z warsztatów komputerowych przed pierwszym rokiem studiów, bądź zdać egzamin z tego kursu.

20. Wymagania dotyczące pomocy dydaktycznych.

1. Stanowiska komputerowe dla studentów wyposażone w oprogramowanie Adobe Photoshop, Adobe Illustrator i Adobe InDesign minimum wersja Cs5.
2. Komputer dla prowadzącego z tym samym oprogramowaniem i możliwością podłączenia do rzutnika bądź telewizora.