

## KARTA KURSU

|                 |                     |
|-----------------|---------------------|
| Nazwa           | GRAFIKA KOMPUTEROWA |
| Nazwa w j. ang. | Graphic Design      |

|                 |                       |                       |
|-----------------|-----------------------|-----------------------|
| Koordynator     | mgr inż. Janusz Mazur | Zespół dydaktyczny    |
|                 |                       | mgr inż. Janusz Mazur |
| Punktacja ECTS* | 2                     |                       |

### Opis kursu (cele kształcenia)

Celem kursu jest przygotowanie studentów do wykorzystania w praktyce narzędzi grafiki komputerowej w szeroko rozumianym projektowaniu na potrzeby zarówno druku jak i publikacji w Internecie. Kurs skupia się na popularnych narzędziach komputerowych stosowanych obecnie na rynku pracy. Kurs jest realizowany w języku polskim.

### Efekty kształcenia

|                       | Efekt kształcenia dla kursu<br>Student:  | Odniesienie do efektów<br>kierunkowych |
|-----------------------|--|--|
| Wiedza                | W01: zna różnice pomiędzy różnymi typami grafiki komputerowej (rastrowa, wektorowa, 2D, 3D).   | K_W14, K_W15                           |
|                       | W02: zna podstawowe narzędzia tworzenia grafiki komputerowej w różnych programach oraz projektowania form i modeli graficznych zgodnie z trendami i zasadami kompozycji.             |  |
|                       | W03: ma wiedzę z zakresu etycznych aspektów działalności twórczej, w zakresie grafiki komputerowej.  |  |
|                       | Efekt kształcenia dla kursu<br>Student:  | Odniesienie do efektów<br>kierunkowych |
| Umiejętności          | U01: dobiera odpowiednie technologie i programy komputerowe do specyfiki projektu związanego z projektowaniem graficznym.  | K_U04, K_U17                           |
|                       | U02: potrafi uczyć się samodzielnie korzystając z różnych źródeł pozyskiwania wiedzy, w tym videotutoriali, blogów i forów w systemie kształcenia zdalnego.                          |  |
|                       | Efekt kształcenia dla kursu<br>Student:  | Odniesienie do efektów<br>kierunkowych |
| Kompetencje społeczne | K01: ocenia poziom swojej wiedzy i umiejętności związanych z grafiką komputerową, dostrzega dynamiczny rozwój tej dziedziny wymuszający konieczność podnoszenia swoich kwalifikacji. | K_K01                                  |

## Studia stacjonarne

| Organizacja   |            |                     |   |    |   |   |   |
|---------------|------------|---------------------|---|----|---|---|---|
| Forma zajęć   | Wykład (W) | Ćwiczenia w grupach |   |    |   |   |   |
|               |            | A                   | K | L  | S | P | E |
| Liczba godzin |            |                     |   | 30 |   |   |   |

## Studia niestacjonarne

| Organizacja   |            |                     |   |    |   |   |   |
|---------------|------------|---------------------|---|----|---|---|---|
| Forma zajęć   | Wykład (W) | Ćwiczenia w grupach |   |    |   |   |   |
|               |            | A                   | K | L  | S | P | E |
| Liczba godzin |            |                     |   | 20 |   |   |   |

### Opis metod prowadzenia zajęć

Ćwiczenia laboratoryjne odbywają się na stanowiskach komputerowych z dostępem do Internetu.

W trakcie ćwiczeń laboratoryjnych studenci poznają różnorodne narzędzia grafiki komputerowej (rastrowa, wektorowa, 2D, 3D) oraz pracują nad indywidualnymi projektami z zakresu użytkowej grafiki komputerowej, korzystając z zaproponowanych narzędzi.

### Formy sprawdzania efektów kształcenia

|     | E – learning | Gry dydaktyczne | Ćwiczenia w szkole | Zajęcia terenowe | Praca laboratoryjna | Projekt indywidualny | Projekt grupowy | Udział w dyskusji | Referat | Praca pisemna (esej) | Egzamin ustny | Praktyczny sprawdzian | Inne |
|-----|--------------|-----------------|--------------------|------------------|---------------------|----------------------|-----------------|-------------------|---------|----------------------|---------------|-----------------------|------|
| W01 |              |                 |                    |                  |                     | X                    |                 |                   |         |                      |               |                       |      |
| W02 |              |                 |                    |                  |                     | X                    |                 |                   |         |                      |               |                       |      |
| W03 |              |                 |                    |                  |                     | X                    |                 |                   |         |                      |               |                       |      |
| U01 |              |                 |                    |                  |                     | X                    |                 |                   |         |                      |               |                       |      |
| U02 | X            |                 |                    |                  |                     | X                    |                 |                   |         |                      |               |                       |      |
| K01 | X            |                 |                    |                  |                     |                      |                 | X                 |         |                      |               |                       |      |

### Kryteria oceny

W ramach zajęć laboratoryjnych student przygotowuje projekty z zakresu użytkowej grafiki komputerowej 2D/3D. Projekty oceniane są punktowo a maksymalna liczba punktów to 100 pkt. W zależności od liczby uzyskanych punktów przyznawana jest ocena według następującej skali:  
pkt (ocena): 0-50 (2); 51-60 (3); 61-70 (3.5); 71-80 (4); 81-90 (4.5); 91- 100 (5)

### Uwagi

### Treści merytoryczne (wykaz tematów)

**Figma:** wprowadzenie do programu, narzędzia i techniki pracy, elementy prototypowania, własny projekt.

**Adobe Photoshop** (lub podobny): podstawy obróbki zdjęć, narzędzia i metody selekcji elementów w obrazie, narzędzia retuszu fotografii, grafika produktowa z wykorzystaniem masek.

**Adobe Illustrator** (lub podobny): wprowadzenie do grafiki wektorowej, tworzenie logotypów, wizytówek, ulotek, itp., wektoryzacja grafiki rastrowej.

**SketchUp:** wprowadzenie do grafiki 3D, modelowanie i wizualizacja produktu.

## Wykaz literatury podstawowej

1. Wybrane fragmenty systemów pomocy omawianych aplikacji
2. Źródła internetowe – tutoriale i videotutoriale

## Wykaz literatury uzupełniającej

1. „Szkola projektowania graficznego” Dabner David, Wydawnictwo Arkady 2019 (lub wydanie wcześniejsze 2010)
2. Grafika w biznesie. Projektowanie elementów tożsamości wizualnej - logotypy, wizytówki oraz papier firmowy, A. Benicewicz-Miazga, Helion Gliwice 2004
3. “The Data Visualisation Catalogue” <https://datavizcatalogue.com/index.html>
4. “Butterick’s Practical Typography” <https://practicaltypography.com/>
5. Wprowadzenie do grafiki komputerowej, Foley James D., Dam Andries, Hughes John, Phillips Richard, WNT 2001
6. Podręcznik genialnych pomysłów. Od inspiracji po realizację. Smashing Magazine, Cameron Chapman, Helion 2012

## Bilans godzinowy zgodny z CNPS (Całkowity Nakład Pracy Studenta) - studia stacjonarne

|  |  |           |
|--|--|-----------|
| Ilość godzin w kontakcie z prowadzącymi                    | Wykład   | -         |
|  | Konwersatorium (ćwiczenia, laboratorium itd.)  | <b>30</b> |
|  | Pozostałe godziny kontaktu studenta z prowadzącym  | 5         |
| Ilość godzin pracy studenta bez kontaktu z prowadzącymi    | Lektura w ramach przygotowania do zajęć  | 5         |
|  | Przygotowanie krótkiej pracy pisemnej lub referatu po zapoznaniu się z niezbędną literaturą przedmiotu | -         |
|  | Przygotowanie projektów lub prezentacji na zadany temat  | 10        |
|  | Przygotowanie do egzaminu  | -         |
| Ogółem bilans czasu pracy                                  |  | <b>50</b> |
| Ilość punktów ECTS w zależności od przyjętego przelicznika |  | <b>2</b>  |

## Bilans godzinowy zgodny z CNPS (Całkowity Nakład Pracy Studenta) - studia niestacjonarne

|  |  |           |
|--|--|-----------|
| Ilość godzin w kontakcie z prowadzącymi                    | Wykład   | -         |
|  | Konwersatorium (ćwiczenia, laboratorium itd.)  | <b>20</b> |
|  | Pozostałe godziny kontaktu studenta z prowadzącym  | 5         |
| Ilość godzin pracy studenta bez kontaktu z prowadzącymi    | Lektura w ramach przygotowania do zajęć  | 10        |
|  | Przygotowanie krótkiej pracy pisemnej lub referatu po zapoznaniu się z niezbędną literaturą przedmiotu | -         |
|  | Przygotowanie projektów lub prezentacji na zadany temat  | 15        |
|  | Przygotowanie do egzaminu  | -         |
| Ogółem bilans czasu pracy                                  |  | <b>50</b> |
| Ilość punktów ECTS w zależności od przyjętego przelicznika |  | <b>2</b>  |