

KARTA KURSU

Nazwa	Grafika komputerowa
Nazwa w j. ang.	Graphic Design

Koordynator	mgr inż. Janusz Mazur	Zespół dydaktyczny
		mgr inż. Janusz Mazur
Punktacja ECTS*	st. stacjonarne: 2 st. niestacjonarne: 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 Student:	Odniesienie do efektów 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 Student:	Odniesienie do efektów 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.	

Kompetencje społeczne	Efekt kształcenia dla kursu Student:	Odniesienie do efektów kierunkowych
	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 mocup'ów.

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.)	30
	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		50
Ilość punktów ECTS w zależności od przyjętego przelicznika		2

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

Ilość godzin w kontakcie z prowadzącymi	Wykład	-
	Konwersatorium (ćwiczenia, laboratorium itd.)	20
	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		50
Ilość punktów ECTS w zależności od przyjętego przelicznika		2