



Karta przedmiotu
Grafika komputerowa

1. Informacje podstawowe

Kierunek studiów wzornictwo		Cykl kształcenia (nabór) 2024/25	
Jednostka zarządzająca kierunkiem studiów Wydział Sztuk Projektowych		Kod przedmiotu 15WZ-PS.PI1CB.0431.24	
Poziom studiów pierwszego stopnia (inż.)		Języki wykładowe polski	
Profil studiów Profil praktyczny		Obligatoryjność Obowiązkowy	
Forma studiów studia stacjonarne		Blok zajęciowy Przedmioty podstawowe	
Wymagania wstępne		Podstawowa wiedza związana z projektowaniem w obszarze wzornictwa oraz obsługą komputera i kierunkami rozwoju techniki.	
Przedmioty wprowadzające		Brak przedmiotów wprowadzających	
Koordinator		Szymon Saliński	
Okres Semestr 3		Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę	Liczba punktów ECTS 1.0
		Forma prowadzenia i godziny zajęć Wykład: 15	
Okres Semestr 4		Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę	Liczba punktów ECTS 1.0
		Forma prowadzenia i godziny zajęć Ćwiczenia laboratoryjne: 30	

Okres Semestr 5	Forma zaliczenia Egzamin Forma prowadzenia i godziny zajęć Ćwiczenia laboratoryjne: 30	Liczba punktów ECTS 2.0
---------------------------	---	-----------------------------------

2. Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
Wiedza:			
W1	ma zaawansowaną i pogłębioną wiedzę związaną z projektowaniem w obszarze wzornictwa i pokrewnych dyscyplin: architektury wnętrz, komunikacji wizualnej, wystawiennictwa, projektowania przestrzeni miejskiej	WZ_P1_K_W01	P6S_WG P6S_WG_inż
W2	zna zależności pomiędzy koncepcją rozwiązania projektowego i jej realizacją w zakresie podstawowych technologii	WZ_P1_K_W09	P6S_WG P6S_WG_inż
W3	ma elementarną wiedzę z zakresu budowy, działania, obsługi oraz zastosowań podstawowych przyrządów i systemów komputerowych	WZ_P1_K_W12	P6S_WG P6S_WG_inż
Umiejętności:			
U1	ma umiejętność podejmowania samodzielnych decyzji o metodzie realizacji projektu oraz potrafi dokonać wyboru właściwej techniki przekazu i realizacji zadania projektowego	WZ_P1_K_U05	P6S_UW P6S_UW_inż
U2	posiada umiejętność w zakresie rysunku projektowego i potrafi przedstawić koncepcję projektową za pomocą rysunku koncepcyjnego, posiada umiejętność sporządzania opisu projektu oraz innych opracowań ze wskazaniem różnych źródeł, inspiracji i kontekstów oraz śledzić ciągły rozwój technik przekazu projektowego i ćwiczyć umiejętność ich wykorzystania w procesie ciągłego samorozwoju	WZ_P1_K_U07	P6S_UW P6S_UU P6S_UW_inż
U3	umie wyszukiwać, analizować i wykorzystywać dostępne informacje, a także opracować sposób wykorzystania zgromadzonych danych	WZ_P1_K_U12	P6S_UW P6S_UK P6S_UW_inż
Kompetencje społeczne:			
K1	rozumie potrzebę kształcenia się i ciągłego samodoskonalenia zawodowego i samodzielnie podejmuje różnorodne wyzwania projektowe i posługuje się triadą: analiza-synteza-projekt	WZ_P1_K_K01	P6S_KK P6S_KO

3. Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	DO POPRAWY! Posługiwanie się technikami ułatwiającymi proces kreacji poprzez idee grafiki projektowej tj: szablon, wycinanka, kaligram, kolaż, fotomontaż, deformacja, typografia. Ćwiczenia przygotowujące do projektowania ilustracji książkowej, plakatu, logotypu, identyfikacji wizualnej. Cyfrowe przekształcanie obrazu na poziomie podstawowym. Zaznajomienie studentów z metodami pracy nad projektem przy wykorzystaniu myślenia analitycznego i lateralnego. Praktyczne zastosowanie zagadnień dotyczących kompozycji tj: punkt, linia, kształt, forma, przestrzeń, rytm, faktura, kontrast, kolor, równowaga optyczna, ekspresja, wzór, iluzja, synteza. Nabycie umiejętności samodzielnej analizy dzieła plastycznego i krytycznej oceny zjawisk zachodzących w jego odbiorze. Opanowanie i swobodne posługiwanie się językiem prezentacji zarówno w ramach bezpośredniego przekazu, jak też w formach wypowiedzi pisemnej. Kształtowanie umiejętności zaangażowanego i atrakcyjnego przekazu treści związanych z prezentacją zagadnień związanych z dizajnem. Zaprezentowanie form przekazu współczesnych stylów w projektowaniu, jako źródła inspiracji, ukazującego możliwości wykorzystania środków ekspresji i symbolicznego języka prezentacji. Istotnym celem jest zapoznanie studenta z metodyką projektowania w kontekście nowych form przekazu i rozwoju współczesnej technologii. Student zostanie przygotowany do projektowania układów typograficznych i elementów graficznych zarówno na płaszczyźnie jak i na obiektach przestrzennych Zajęcia mają przygotować przyszłych projektantów do twórczego i kompleksowego podejmowania wyzwań projektowych na samodzielnych stanowiskach oraz do pracy w zespole kreatywnym.	Wykład, Ćwiczenia laboratoryjne	W1, W2, W3, U1, U2, U3, K1

4. Metody prowadzenia zajęć, weryfikacji efektów uczenia się i warunki zaliczenia

Semestr 3

Forma zajęć		
Wykład	Metody prowadzenia zajęć:	
	Wykład, Dyskusja, Pokaz	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Kolokwium	100%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Wykład - zaliczenie na ocenę, kolokwium, obecność i aktywność na zajęciach.	

Semestr 4

Forma zajęć	
-------------	--

Ćwiczenia laboratoryjne	Metody prowadzenia zajęć:	
	Ćwiczenia laboratoryjne	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	100%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Zaliczenie na ocenę – przygotowanie projektu, wydruk planszy prezentującej projekt, sprawdzian umiejętności, obecność i aktywność na zajęciach.	

Semestr 5

Forma zajęć		
Ćwiczenia laboratoryjne	Metody prowadzenia zajęć:	
	Projekt	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	100%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Zaliczenie na ocenę – przygotowanie projektu, wydruk planszy prezentującej projekt, sprawdzian umiejętności, obecność i aktywność na zajęciach.	

Efekt uczenia się dla przedmiotu	Metody (sposoby) weryfikacji	
	Kolokwium	Projekt
W1	x	x
W2	x	x
W3	x	x
U1	x	x
U2	x	x
U3		x
K1		x

5. Literatura

Literatura podstawowa

1. Zimek R., Tomaszewska-Adamarek A., 2007. „ABC grafiki komputerowej i obróbki zdjęć”. Wydawnictwo Helion.
2. Faulkner A., Chavez C., 2018. „Adobe Photoshop CC. Oficjalny podręcznik. Wydanie II”. Wydawnictwo Helion.
3. Wood B., „Adobe Illustrator CC, 2018. Oficjalny podręcznik. Wydanie II”. Wydawnictwo Helion.
4. Zakrzewski P., „Kompedium DTP. Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign i Acrobat w praktyce. Wydanie III”. Wydawnictwo Helion.
5. Glitschka V., 2016. „Grafika wektorowa. Szkolenie podstawowe. Wydanie II”. Wydawnictwo Helion.
6. Zimek R., 2019. „ABC CorelDRAW 2018 PL”. Wydawnictwo Helion.

Literatura uzupełniająca

1. Gołąb A., 2013. „DTP. Od projektu aż po druk. O współpracy grafika z drukarzem”. Wydawnictwo Helion.
2. Gołąb A., 2021. „Praktyczny poradnik poligraficzny. Procesy”. Wydawnictwo Helion.
3. Williams R., 2016. „DTP od podstaw. Projekty z klasą. Wydanie IV”. Wydawnictwo Helion.
4. Gądek T., 2016. „Photoshop. Twoje projekty krok po kroku”. Wydawnictwo Helion.

6. Nakład pracy studenta - bilans godzin i punktów ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta Liczba godzin
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego lub innych osób prowadzących zajęcia	Wykład	15
	Ćwiczenia laboratoryjne	60
Praca własna studenta	Studiowanie literatury	15
	Przygotowanie do zajęć	30
Łączny nakład pracy studenta		120
Liczba punktów ECTS		4

* Godzina (dydaktyczna) oznacza 45 minut