

NAZWA PRZEDMIOTU/MODUŁU KSZTAŁCENIA:

Grafika wektorowa

Kod przedmiotu: GS_9

Rodzaj przedmiotu: kierunkowy

Wydział: Informatyki

Kierunek: Grafika

Poziom studiów: pierwszego stopnia – VI poziom PRK

Profil studiów: praktyczny

Forma studiów: stacjonarne

Rok: 1

Semestr: 1

Formy zajęć i liczba godzin:

wyklady – 8;

laboratorium - 30;

Język/i, w którym/ch realizowane są zajęcia: język polski.

Liczba punktów ECTS: 5

Osoby prowadzące:

wykład:

laboratorium:

1. Założenia i cele przedmiotu:

Celem przedmiotu jest przekazanie studentom wiedzy na temat możliwości zastosowania i ograniczeń programu Adobe Illustrator. Student po ukończeniu zajęć powinien posiadać podstawową wiedzę z zakresu projektowania logo, tzw. patternu (wzoru) oraz ilustracji w technice wektorowej.

2. Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymaganiami wstępnymi:

- Znajomość zasad kompozycji
- Umiejętność rysunku odręcznego
- Student powinien posiadać wiedzę z zakresu obsługi komputera
- Umiejętność pracy z tabletem graficznym

Przedmioty wprowadzające to: Kompozycja, rysunek

3. Opis form zajęć

a) Wykłady

- **Treści programowe:**
 - Przedstawienie parametrów cechujących grafikę wektorową
 - Przykłady zastosowania grafiki wektorowej w praktyce
 - Wprowadzenie do obsługi programu Adobe Illustrator z pokazem na żywo
- **Metody dydaktyczne:**
 - Wykład prowadzony metodą tradycyjną z wykorzystaniem rzutnika multimedialnego i prezentacją
 - Zaprezentowanie przykładowych realizacji (ulotki, katalogi, książki)
- **Forma i warunki zaliczenia:**
 - Warunkiem zaliczenia jest obecność i realizacja prac projektowych
- **Wykaz literatury podstawowej:**
 1. A. Frutiger, Człowiek i jego znaki, wydawnictwo d2d.pl, 2015
 2. Adobe Creative Team, Adobe Illustrator CS6/CS6 PL. Oficjalny podręcznik, wydawnictwo Helion, 2016
 3. Von Glitschka, Grafika wektorowa. Szkolenie podstawowe, wydawnictwo Helion, 2016
- **Wykaz literatury uzupełniającej:**
 1. Tomaszewska-Adamarek Aleksandra Adobe Illustrator CS3/CS3 PL. Ćwiczenia praktyczne, Wydawnictwo Helion, 2008
 2. Fraser, Bruce Profesjonalne zarządzanie barwą, Wydawnictwo Helion, 2006
 3. D. Airey, Logo Design Love. Tworzenie genialnych logotypów. Nowa odsłona, wydawnictwo Helion, 2015
 4. A. Shaughnessy, How to Be a Graphic Designer without Losing Your Soul, New Edition, Princeton Architectural Press, 2010
 5. P. Dębowski, J. Mrowczyk, Widzieć/Wiedzieć. Wybór najważniejszych tekstów o dizajnie, wydawnictwo Karakter, 2011

b) Laboratorium

- **Treści programowe:**
 - nauka obsługi programu Adobe Illustrator
 - realizacja zadań praktycznych: logo, wektoryzacja, pattern, kolorowanka
 - ćwiczenia wykonywane bezpośrednio w trakcie trwania zajęć
- **Metody dydaktyczne:**
 - Prezentacje przypadków,
 - Dyskusja,
 - Zespołowe rozwiązywanie problemów, projektów,
 - Indywidualne rozwiązywanie zadań.

- Indywidualna korekta bieżących realizacji
- **Forma i warunki zaliczenia:**
 - Przedstawienie finalnej wersji zadania w postaci wydruku i wersji elektronicznej
 - Frekwencja studenta
 - Zaangażowanie, wkład pracy i osiągnięty postęp w projekcie
- **Wykaz literatury podstawowej:**
 1. A. Frutiger, Człowiek i jego znaki, wydawnictwo d2d.pl, 2015
 2. Adobe Creative Team, Adobe Illustrator CS6/CS6 PL. Oficjalny podręcznik, wydawnictwo Helion, 2016
 3. Von Glitschka, Grafika wektorowa. Szkolenie podstawowe, wydawnictwo Helion, 2016
- **Wykaz literatury uzupełniającej:**
 1. Tomaszewska-Adamarek Aleksandra Adobe Illustrator CS3/CS3 PL. Ćwiczenia praktyczne, Wydawnictwo Helion, 2008
 2. Fraser, Bruce Profesjonalne zarządzanie barwą, Wydawnictwo Helion, 2006
 3. D. Airey, Logo Design Love. Tworzenie genialnych logotypów. Nowa odsłona, wydawnictwo Helion, 2015
 4. A. Shaughnessy, How to Be a Graphic Designer without Losing Your Soul, New Edition, Princeton Architectural Press, 2010
 5. P. Dębowski, J. Mrowczyk, Widzieć/Wiedzieć. Wybór najważniejszych tekstów o dizajnie, wydawnictwo Karakter, 2011

1. Opis sposobu wyznaczania punktów ECTS

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	8
	Czytanie wskazanej literatury	15
	Przygotowanie do przeglądu zaliczeniowego	15
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	30
	Realizacja zadań dodatkowych podczas zajęć	5
	Projekty indywidualne	30
	Samodzielne rozwiązywanie zadań	22

Całkowita ilość godzin aktywności studenta	125
Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu	5

2. Wskaźniki sumaryczne

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
 - Liczba godzin kontaktowych – 38
 - Liczba punktów ECTS – 1,5

b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.

- Liczba godzin kontaktowych – 30
- Liczba punktów ECTS – 3,5

3. Zakładane efekty kształcenia

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekty kształcenia dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów kształcenia
GS_9_W01	Ma wiedzę na temat realizacji prac artystycznych i projektowych w technice wektorowej, zna proces technologiczny i sposoby planowania pracy	K_W03
GS_9_W02	Zna w dobrym stopniu program komputerowy Adobe Illustrator i jest świadoma/y rozwoju technologicznego oraz uaktualniania nabytej wiedzy	K_W08
GS_9_U01	Umie tworzyć i realizować własne koncepcje projektowe w technice wektorowej oraz dysponować umiejętnościami technicznymi niezbędnymi do ich wyrażenia	K_U01
GS_9_U02	Umie świadomie korzystać z technik wektorowych i metod realizacji projektu za ich pomocą	K_U10
GS_9_K01	Potrafi realizować własne pomysły dzięki twórczemu myśleniu i twórczej pracy w trakcie rozwiązywania problemów, posiada zdolności elastycznego myślenia, adaptowania się do nowych i zmieniających się okoliczności w trakcie realizacji zadania	K_K04
GS_9_K02	Posiada umiejętność samooceny, konstruktywnej krytyki w stosunku do działań innych osób, podjęcia refleksji związanej z własną pracą	K_K07

4. Odniesienie efektów kształcenia do form zajęć i sposób oceny osiągnięcia przez studenta efektów kształcenia.

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Forma zajęć		Sposób sprawdzenia osiągnięcia efektu
	Wykład	Laboratorium	
GS_9_W01	ν		Przegląd prac projektowych
GS_9_W02	ν		Przegląd prac projektowych
GS_9_U01		ν	Przegląd prac projektowych
GS_9_U02		ν	Przegląd prac projektowych

GS_9_K01		v	Przegląd prac projektowych
GS_9_K02		v	Przegląd prac projektowych

5. Kryteria uznania osiągnięcia przez studenta efektów kształcenia.

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekt jest uznawany za osiągnięty, gdy:
GS_9_W01	Poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć. Wykorzystanie odpowiednich programów i technik do konkretnych zadań.
GS_9_W02	Poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć. Terminowe dostarczenie projektów, niewymagających większych poprawek.
GS_9_U01	Wykorzystanie odpowiednich programów i technik do konkretnych zadań. Terminowe dostarczenie projektów, niewymagających większych poprawek.
GS_9_U02	Umiejętność kreatywnego zastosowania możliwości oferowanych przez program Adobe Illustrator w celu uzyskania efektu wyznaczonego w zadaniu.
GS_9_K01	W sposób twórczy i konstruktywny stosuje się do wytycznych prowadzącego.
GS_9_K02	W sposób twórczy i konstruktywny stosuje się do wytycznych prowadzącego, potrafi wyciągnąć wnioski z własnej pracy.