

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: stacjonarna/niestacjonarna

Rok: 1

Semestr: 2

Formy zajęć i liczba godzin:

Forma stacjonarna

wyklady – 10;

laboratorium – 25;

Forma niestacjonarna

wyklady – 5;

laboratorium – 15;

Zajęcia prowadzone są w języku polskim.

Liczba punktów ECTS: 2

Osoby prowadzące:

wykład:

laboratorium:

1. Założenia i cele przedmiotu:

Zdobycie podstawowej wiedzy z grafiki wektorowej, poznanie jej charakterystyki i możliwości zastosowania. Umiejętność samodzielnego przygotowania pliku do druku.

Zapoznanie się z programem Adobe Illustrator. Umiejętność trafnego dobrania narzędzia do projektu oraz unikania i naprawiania błędów.

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
- Wiedza z zakresu obsługi komputera

Przedmioty wprowadzające to: Kompozycja, rysunek

3. Opis form zajęć

a) Wykłady

- **Treści programowe:**
 - Przedstawienie parametrów cechujących grafikę wektorową
 - Przykłady zastosowania grafiki wektorowej w praktyce
- **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. Frutiger A. *Człowiek i jego znaki*, Kraków: D2d, 2015.
 2. Glitschka V., *Grafika wektorowa*. Gliwice: Helion, 2016.
 3. Wood. B., *Adobe Illustrator CC*. Gliwice: Helion, 2019.
 4. Miranda E. G., Quindos T., *Projektowanie ikon i piktogramów*. Kraków: D2d.pl, 2016.
- **Wykaz literatury uzupełniającej:**
 1. Wood. B., *Adobe Illustrator CC/CC PL*. Gliwice: Helion, 2016.
 2. Fraser B., *Profesjonalne zarządzanie barwą*. Gliwice: Helion, 2006.
 3. Airey D., *Logo design love: tworzenie genialnych logotypów*. Gliwice: Helion, 2018.
 4. Shaughnessy A., *Jak zostać dizajnerem i nie stracić duszy*. Kraków: Karakter, 2012.
 5. Dębowski P., Mrowczyk J., *Widzieć/Wiedzieć. Wybór najważniejszych tekstów o dizajnie*. Kraków: 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,
- 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 (jak w wykładach):**
 1. Frutiger A. *Człowiek i jego znaki*, Kraków: D2d, 2015.
 2. Glitschka V., *Grafika wektorowa*. Gliwice: Helion, 2016.
 3. Wood. B., *Adobe Illustrator CC*. Gliwice: Helion, 2019.
 4. Miranda E. G., Quindos T., *Projektowanie ikon i piktogramów*. Kraków: D2d.pl, 2016.
- **Wykaz literatury uzupełniającej:**
 1. Wood. B., *Adobe Illustrator CC/CC PL*. Gliwice: Helion, 2016.
 2. Fraser B., *Profesjonalne zarządzanie barwą*. Gliwice: Helion, 2006.
 3. Airey D., *Logo design love: tworzenie genialnych logotypów*. Gliwice: Helion, 2018.
 4. Hyland A., Bateman S., *Symbol*. London: Laurence King Publishing, 2022.
 5. Evamy M., *Logotype*. London: Laurence King Publishing, 2012

4. Opis sposobu wyznaczania punktów ECTS

a. forma stacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	10
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	25
	Czytanie wskazanej literatury	2
	Projekt indywidualny i przygotowanie do przeglądu zaliczeniowego	7
Konsultacje	Kontakt z nauczycielem	3
Zal./Egzamin	Kontakt z nauczycielem	3

Całkowita ilość godzin aktywności studenta	50
Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu	2

b. forma niestacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	5
	Czytanie wskazanej literatury	5

Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	15
	Projekt indywidualny i przygotowanie do przeglądu zaliczeniowego	19
Konsultacje	Kontakt z nauczycielem	3
Zal./Egzamin	Kontakt z nauczycielem	3

Całkowita ilość godzin aktywności studenta	50
Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu	2

4. Wskaźniki sumaryczne

a. forma stacjonarna

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
- Liczba godzin kontaktowych – 41
 - Liczba punktów ECTS – 1,6
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
- Liczba godzin kontaktowych – 25
 - Liczba punktów ECTS – 1,8

b. forma niestacjonarna

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
- Liczba godzin kontaktowych – 26
 - Liczba punktów ECTS – 1,1
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
- Liczba godzin kontaktowych – 15
 - Liczba punktów ECTS – 1,8

1. 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 potrzebnymi do ich wyrażenia	K_U01
GS_9_U02	Umie świadomie korzystać z technik wektorowych	K_U10

	i metod realizacji projektu za ich pomocą	
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, K_U20
GS_9_K02	Posiada umiejętność samooceny, konstruktywnej krytyki w stosunku do działań innych osób, podjęcia refleksji związanej z własną pracą	K_K07

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

Efekt przedmiotowy y (Symbol)	Forma zajęć		Sposób sprawdzenia osiągnięcia efektu
	Wykład	Laboratorium	
GS_9_W01	v		Przegląd prac projektowych
GS_9_W02	v		Przegląd prac projektowych
GS_9_U01		v	Przegląd prac projektowych
GS_9_U02		v	Przegląd prac projektowych
GS_9_K01		v	Przegląd prac projektowych
GS_9_K02		v	Przegląd prac projektowych

3. 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.