

**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 – 8;**

**laboratorium – 25;**

**Forma niestacjonarna**

**wyklady – 5;**

**laboratorium – 15;**

**Zajęcia prowadzone są w języku polskim.**

**Liczba punktów ECTS: 3**

**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	8
	Czytanie wskazanej literatury	7
	Przygotowanie do przeglądu zaliczeniowego	10
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	25
	Czytanie wskazanej literatury	4
	Projekt indywidualny	15
Konsultacje	Kontakt z nauczycielem	3
Zal./Egzamin	Kontakt z nauczycielem	3

<b>Całkowita ilość godzin aktywności studenta</b>	<b>75</b>
<b>Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu</b>	<b>3</b>

##### b. forma niestacjonarna

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

	Czytanie wskazanej literatury	5
	Przygotowanie do przeglądu zaliczeniowego	15
<b>Laboratorium</b>	Kontakt z nauczycielem	15
	Czytanie wskazanej literatury	14
	Projekt indywidualny	15
<b>Konsultacje</b>	Kontakt z nauczycielem	3
<b>Zal./Egzamin</b>	Kontakt z nauczycielem	3

<b>Całkowita ilość godzin aktywności studenta</b>	<b>75</b>
<b>Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu</b>	<b>3</b>

#### 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 – 39
  - 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

<b>Efekt przedmiotowy y (Symbol)</b>	<b>Efekty kształcenia dla przedmiotu</b>	<b>Odniesienie do kierunkowych efektów kształcenia</b>
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	K_U01

	technicznymi niezbędnymi do ich wyrażenia	
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, 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.