



Kierunek studiów	Grafika
Profil	Praktyczny
Stopień studiów	1-go stopnia
Forma studiów	stacjonarne

Sylabus przedmiotu Grafika wektorowa 2D 2

1. Dane podstawowe

Status programowy przedmiotu	Blok A: Grafika cyfrowa 2D
Rodzaj przedmiotu	Kierunkowy
Kod przedmiotu	GD-GW2-DP
Rok studiów	1
Semestr	2
Osoba odpowiedzialna za przedmiot	mgr Piotr Janowczyk
Język wykładowy	polski

2. Wymiar godzin i forma zajęć

Rodzaj	Liczba godzin
Laboratorium	30
Projekt	15
Razem godzin	45

3. Cele przedmiotu

Kod	Cel
CP1	Rozwijanie zaawansowanych umiejętności posługiwania się grafiką wektorową w procesie projektowania graficznego
CP2	Opanowanie biegłości narzędziowej związanej z obsługą Adobe Illustrator
CP3	Opanowanie zaawansowanych technik pracy wykorzystujących obraz wektorowy

4. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i innych kompetencji

Student ma znajomość podstaw narzędziowych z zakresu grafiki wektorowej i programu Adobe Illustrator.

5. Efekty uczenia się

Wiedza

Kod	Student zna i rozumie:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-W1	Student zna i rozumie działanie narzędzi odpowiedzialnych za obraz wektorowy oraz ich przydatności w procesach poligraficznych i redakcyjnych	CP1, CP3	GK6_W04
EU-W2	Student zna pełne oprzyrządowanie dotyczące zaawansowanej pracy z obrazem wektorowym w programie Adobe Illustrator i jest świadomy jego możliwości i ograniczeń.	CP1, CP2	GK6_W04
EU-W3	Student swobodnie dobiera narzędzia i środki formalne z puli funkcji wektorowych dopasowując je do swoich działań projektowo-ilustracyjnych.	CP1, CP2, CP3	GK6_W04

Umiejętności

Kod	Student potrafi:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-U1	Student potrafi w stopniu pełnym operować narzędziami odpowiedzialnych za obraz wektorowy oraz umie wykorzystywać go w procesach projektowych	CP1, CP2, CP3	GK6_U05

Kod	Student potrafi:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-U2	Student potrafi wykonywać zaawansowane działania w programie Adobe Illustrator i potrafi wykorzystać w pełni jego możliwości	CP1, CP2, CP3	GK6_U05
EU-U3	Student umie posługiwać się narzędziami wektorowym w zakresie ilustracji, projektowania i typografii	CP1, CP2, CP3	GK6_U05

Kompetencje

Kod	Student jest gotów do:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-K1	Student ma świadomość roli jaką odgrywa obraz wektorowy w kreowaniu sfery wizualnej otaczającego świata i jest przygotowany do jego budowania	CP1, CP3	GK6_K03

6. Treści programowe

Kod	Tematyka	projekt	laboratorium	Realizuje efekt
TP1	Doskonalenie umiejętności konstrukcyjnych - Znak i antyznak, Piktogram, Ikona, Emotikona	0	8	EU-K1, EU-U1, EU-U2, EU-U3, EU-W1, EU-W2
TP2	Siatka typograficzna - seria projektów wykorzystujących wektorowy tekst i wektorową ilustrację	0	8	EU-U1, EU-U2, EU-U3, EU-W1, EU-W2, EU-W3
TP3	Siatka Perspektywy - zagadnienie przestrzeni w grafice wektorowej	0	8	EU-U1, EU-U2, EU-U3, EU-W1, EU-W2, EU-W3
TP4	Siatka Gradientu - Ilustracyjne i kolorystyczne uwarunkowania siatek gradientowych	0	6	EU-K1, EU-U1, EU-U2, EU-U3, EU-W1, EU-W2, EU-W3
TP5	Samodzielny projekt realizowany w ramach pracowni	15	0	EU-U1

Razem godzin: 45

7. Metody kształcenia

Kod	Metoda
MK1	instruktaż
MK2	realizowanie miniprojektów w trakcie zajęć
MK3	pokaz

8. Nakład pracy studenta

Aktywność studenta	Obciążenie
Wykonanie ćwiczeń z zajęć	19
Wykonanie projektu semestralnego	15
Praca związana z: projekt	15
Praca z nauczycielem związana z: laboratorium	30
Liczba punktów ECTS (1 punkt=25h)	3
Procentowy udział pracy własnej studenta w sumarycznym obciążeniu studenta	43,04%
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	79

9. Status zaliczenia przedmiotu

Zaliczenie na podstawie przeglądu prac semestralnych

Forma studiów	Egzamin	Praca egzaminacyjna	Zaliczenie	Praca zaliczeniowa
stacjonarne				×

10. Metody weryfikacji efektów uczenia się

Składowe oceny końcowej

Forma sprawdzenia	Wybrana forma	Punktacja	Realizuje efekt
Egzamin pisemny			
Egzamin ustny			
Sprawdzian pisemny			
Zaliczeniowy przegląd prac	×	30	EU-U3
Referat pisemny			
Referat ustny			
Kolokwium			
Praca domowa			
Miniprojekt			
Praca na zajęciach			
Projekt z dokumentacją	×	70	EU-K1, EU-U3, EU-U2, EU-U1, EU-W3, EU-W2, EU-W1
Ustna prezentacja projektu			
Obecność na zajęciach			
Sprawdzian ustny			
Kartkówka			
Aktywność na zajęciach			
Egzaminacyjny przegląd prac			
Sprawozdanie z praktyki zawodowej			

Zasady wyliczania oceny z przedmiotu

Zakres punktów	Ocena
0 – 40	2,0
41 – 50	3,0
51 – 60	3,5
61 – 70	4,0
71 – 80	4,5
81 – 100	5,0

11. Macierz realizacji przedmiotu

Efekt uczenia się	Cel przedmiotu	Treści programowe	Metody kształcenia
EU-W1	CP1, CP3	TP1, TP2, TP3, TP4	MK1, MK2, MK3
EU-W2	CP1, CP2	TP1, TP2, TP3, TP4	MK1, MK2, MK3
EU-W3	CP1, CP2, CP3	TP2, TP3, TP4	MK1, MK2, MK3
EU-U1	CP1, CP2, CP3	TP1, TP2, TP3, TP4, TP5	MK1, MK2, MK3
EU-U2	CP1, CP2, CP3	TP1, TP2, TP3, TP4	MK1, MK2, MK3
EU-U3	CP1, CP2, CP3	TP1, TP2, TP3, TP4	MK1, MK2, MK3
EU-K1	CP1, CP3	TP1, TP4	MK1, MK2, MK3

12. Odniesienie efektów uczenia się

Efekt uczenia się	Efekty kształcenia dla kierunku studiów	Charakterystyki drugiego stopnia w obszarze kształcenia
EU-W1	GK6_W04	P6S_WG
EU-W2	GK6_W04	P6S_WG
EU-W3	GK6_W04	P6S_WG
EU-U1	GK6_U05	P6S_UW
EU-U2	GK6_U05	P6S_UW
EU-U3	GK6_U05	P6S_UW
EU-K1	GK6_K03	P6S_KR

13. Literatura

Literatura podstawowa

1. Adobe Creative Team, Adobe Illustrator - Oficjalny podręcznik, 2013

Literatura uzupełniająca

1. Paweł Zakrzewski, Kompendium DTP. Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign i Acrobat w praktyce. Wydanie II , Helion
2. Von Glitschka, Grafika wektorowa. Szkolenie podstawowe, 2012

14. Informacje o nauczycielach akademickich

Osoby odpowiedzialne za przedmiot

1. mgr Piotr Janowczyk

Osoby prowadzące przedmiot

1. lic. Paweł Batyra
2. mgr Piotr Janowczyk
3. Viktoriya Korotkova