



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

Sylabus przedmiotu Grafika wektorowa 2D 2

1. Dane podstawowe

Status programowy przedmiotu	Blok A: Grafika cyfrowa 2D
Rodzaj przedmiotu	Kierunkowy
Kod przedmiotu	GZ-GW2-ZP
Rok studiów	1
Semestr	2
Osoba odpowiedzialna za przedmiot	lic. Paweł Batyra
Język wykładowy	polski

2. Wymiar godzin i forma zajęć

Rodzaj	Liczba godzin
Laboratorium	16
Projekt	8
Razem godzin	24

3. Cele przedmiotu

Kod	Cel
CP1	Rozszerzenie zakresu poznanych narzędzi programu Adobe Illustrator.
CP2	Poznanie dodatkowych technik związanych z reprodukcją obrazu w tym technik uszlachetnienia.
CP3	Poznanie podstawowych zasad tworzenia wykrojników i projektów o bardziej skomplikowanej budowie przestrzennej - teczki, opakowania.
CP4	Poszerzenie umiejętności z zakresu współpracy z Klientem i procesu projektowania.
CP5	Doskonalenie praktycznego wykorzystania narzędzi i technik poznanych w toku zajęć.

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 wie jaka jest charakterystyka poszczególnych rodzajów pędzli w programie Adobe Illustrator.	CP1	GK6_W02, GK6_W04
EU-W2	Student zna charakterystykę podstawowych technik uszlachetnienia jak lakierowanie, tłoczenie, foliowanie, hot-stamping, indywidualny wykrojniki, kolory dodatkowe itp. Zna ich ogólne ograniczenia i atuty oraz aspekt ekonomiczny prac tworzonych z ich wykorzystaniem. Wie jak współpracować z wykonawcą w celu prawidłowej produkcji projektu.	CP2, CP5	GK6_W04, GK6_W08, GK6_W10
EU-W3	Student wie jak wygląda proces przygotowania materiałów o skomplikowanej strukturze przestrzennej w kontekście projektowania graficznego i programu Adobe Illustrator. Wie czym jest wykrojniki i jakie są jego elementy. Rozumie potrzebę tworzenia makiet. Wie jak powinien wyglądać proces współpracy z Klientem przy realizacji tego typu zleceń komercyjnych.	CP3, CP4	GK6_W02, GK6_W08, GK6_W10

Umiejętności

Kod	Student potrafi:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-U1	Student posługuje się narzędziami pędzli - cyfrowymi, wektorowymi nawiązującymi do klasycznych technik graficznych jak malarstwo. Student umie jak tworzyć własne pędzle i zarządzać biblioteką pędzli w programie Adobe Illustrator.	CP1, CP5	GK6_U02, GK6_U05, GK6_U09
EU-U2	Student umie wzbogacić projekt o podstawowe techniki uszlachetnienia w procesie poligraficznym. Umie dostosować projekt i stworzyć pliki niezbędne w procesie produkcji materiału.	CP2, CP5	GK6_U05, GK6_U07, GK6_U12
EU-U3	Student potrafi samodzielnie przygotować wykrojnik (np. teczki lub prostego opakowania) w programie Adobe Illustrator samodzielnie lub na podstawie już istniejącego obiektu. Potrafi wykorzystać jego przestrzenną budowę do osiągnięcia ciekawszych rezultatów projektowych.	CP3	GK6_U01, GK6_U05, GK6_U07, GK6_U12
EU-U4	Student potrafi rozplanować etapy pracy nad projektem w kontekście programu Adobe Illustrator. Potrafi w prawidłowy sposób przygotować bardziej skomplikowane przestrzennie projekty do druku / produkcji.	CP4	GK6_U05, GK6_U07, GK6_U09, GK6_U17

Kompetencje

Kod	Student jest gotów do:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-K1	Student jest przygotowany do realizacji szerokiego spektrum zleceń z zakresu grafiki użytkowej i koncepcyjnej.	CP1, CP2, CP3, CP4, CP5	GK6_K01, GK6_K03, GK6_K07

6. Treści programowe

Kod	Tematyka	projekt	laboratorium	Realizuje efekt
TP1	Zapoznanie się z pakietem narzędzi „pędzel” w Adobe Illustrator. Omówienie opcji i charakterystykę pędzli: kaligraficznych, artystycznych, z włosia, wzorka (tworzenie elementów składowych wzorka), rozpraszających Panel „biblioteka pędzli” i zarządzanie w nim utworzonymi pędzlami. Omówienie, tworzenie, konfiguracja wszystkich rodzajów pędzli w Adobe Illustrator.. Rysowanie względem obiektu. Wykonanie pracy w oparciu o samodzielnie opracowane samodzielnie.	0	3	EU-U1, EU-W1
TP2	Podstawowe pojęcia z zakresu projektowania i DTP w programie Illustrator. Omówienie tzw. „case study” wybranego przypadku. Etapy projektowania – koncept, wykrojnik, projekt graficzny, przygotowanie do druku. Rozpoczęcie pracy nad projektem teczki z wykorzystaniem narzędzi Adobe Illustratora. Przygotowanie wykrojnika teczki, zdefiniowanie miejsc bigowania, spadu, sposobu zapięcia.	1	2	EU-K1, EU-U3, EU-W3
TP3	Wdrożenie przygotowanych wcześniej elementów grafiki. Przygotowanie elementów / piktogramów / ikon, które zostaną wykorzystane w projekcie.	1	2	EU-K1, EU-U3, EU-W3
TP4	Omówienie technik uszlachetnienia materiału w procesie poligraficznym na wybranych przykładach. Dodanie do projektów wybranych uszlachetnień (tłoczenie, lakier, kolory Pantone etc.). Przygotowanie pliku do druku i uszlachetnienia. Przygotowanie plików produkcyjnych do zaprojektowanej teczki.	1	2	EU-K1, EU-U2, EU-W2, EU-W3

Kod	Tematyka	projekt	laboratorium	Realizuje efekt
TP5	Narzędzie rysowania w perspektywie. Rozpoczęcie pracy nad projektem opakowania z wykorzystaniem narzędzi Adobe Illustratora. Przygotowanie wstępnej makiety projektu, na podstawie już istniejącego pudełka z wykorzystaniem poznanych narzędzi. Omówienie elementów związanych z projektowaniem opakowania w kontekście programu Adobe Illustrator. Omówienie przykładów „case study”.	1	2	EU-K1, EU-U3, EU-U4, EU-W2, EU-W3
TP6	Wykonanie makiety wykrojnika w Adobe Illustrator oraz wdrożenie przygotowanych wcześniej grafik.	1	2	EU-U2, EU-U4, EU-W3
TP7	Zakończenie pracy nad projektem. Dodanie wybranych uszlachetnień (tłoczenie, lakier, kolory Pantone etc.). Przygotowanie plików produkcyjnych do zaprojektowanego opakowania.	1	2	EU-K1, EU-U2, EU-U4, EU-W2, EU-W3
TP8	Wykonanie samodzielnego projektu opakowania w oparciu o nadany temat i formę.	2	1	EU-K1, EU-U2, EU-U4, EU-W2, EU-W3

Razem godzin: 24

7. Metody kształcenia

Kod	Metoda
MK1	Analiza przypadku
MK2	Realizowanie miniprojektów w trakcie zajęć
MK3	Pokaz
MK4	Wykład wsparty prezentacją
MK5	Omówienie materiałów dydaktycznych

8. Nakład pracy studenta

Aktywność studenta	Obciążenie
Wykonanie ćwiczeń z zajęć	19
Wykonanie projektu semestralnego	15
Praca związana z: projekt	8
Praca z nauczycielem związana z: laboratorium	16
Liczba punktów ECTS (1 punkt=25h)	2
Procentowy udział pracy własnej studenta w sumarycznym obciążeniu studenta	58,62%
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	58

9. Status zaliczenia przedmiotu

Przegląd wszystkich prac zaliczeniowych wykonywanych na zajęciach oraz w domu w tym prac dodatkowych. Realizacja samodzielnego projektu praktycznego. Analiza aktywności studenta podczas zajęć. Analiza obecności studenta na zajęciach.

Forma studiów	Egzamin	Praca egzaminacyjna	Zaliczenie	Praca zaliczeniowa
niestacjonarne				×

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			
Referat pisemny			
Referat ustny			
Kolokwium			
Praca domowa	×	15	EU-U3, EU-U1, EU-W1
Miniprojekt	×	20	EU-K1, EU-U4, EU-W3, EU-W2, EU-U3, EU-U2
Praca na zajęciach	×	15	EU-K1, EU-U4, EU-W3, EU-W2, EU-U3, EU-U2
Projekt z dokumentacją			
Ustna prezentacja projektu			
Obecność na zajęciach	×	50	EU-K1, EU-U4, EU-W3, EU-W2, EU-U3, EU-U2, EU-U1, EU-W1
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	TP1	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5
EU-W2	CP2, CP5	TP4, TP5, TP7, TP8	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5
EU-W3	CP3, CP4	TP2, TP3, TP4, TP5, TP6, TP7, TP8	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5
EU-U1	CP1, CP5	TP1	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5
EU-U2	CP2, CP5	TP4, TP6, TP7, TP8	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5
EU-U3	CP3	TP2, TP3, TP5	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5
EU-U4	CP4	TP5, TP6, TP7, TP8	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5
EU-K1	CP1, CP2, CP3, CP4, CP5	TP2, TP3, TP4, TP5, TP7, TP8	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5

12. Odniesienie efektów uczenia się

Efekt uczenia się	Efekty kształcenia dla kierunku studiów	Charakterystyki drugiego stopnia w obszarze kształcenia
EU-W1	GK6_W04, GK6_W02	P6S_WG
EU-W2	GK6_W10, GK6_W08, GK6_W04	P6S_WG

Efekt uczenia się	Efekty kształcenia dla kierunku studiów	Charakterystyki drugiego stopnia w obszarze kształcenia
EU-W3	GK6_W10, GK6_W08, GK6_W02	P6S_WG
EU-U1	GK6_U02, GK6_U09, GK6_U05	P6S_UW
EU-U2	GK6_U12, GK6_U07, GK6_U05	P6S_UW
EU-U3	GK6_U01, GK6_U12, GK6_U07, GK6_U05	P6S_UW
EU-U4	GK6_U17, GK6_U09, GK6_U07, GK6_U05	P6S_UK, P6S_UW
EU-K1	GK6_K03, GK6_K01, GK6_K07	P6S_KO, P6S_KR, P6S_UU

13. Literatura

Literatura podstawowa

1. Brian Wood, Adobe illustrator CC/CC PL. Oficjalny podręcznik. Wydanie II, Helion

Literatura uzupełniająca

1. Giles Calver , Czym jest Projektowanie Opakowań?, ABE DOM WYDAWNICZY, 2009
2. Julius Wiedemann , The Package Design Book 4, TASCHEN
3. Pepin van Roojen, Basic Packaging (Structural Package Design), Pepin Press, Multilingual edition
4. Quentin Newark, Design i Grafika Dzisiaj, ABE DOM WYDAWNICZY

Strony WWW

1. Strona przedstawiająca ciekawe projekty opakowań, <https://packageinspiration.com/>

14. Informacje o nauczycielach akademickich

Osoby odpowiedzialne za przedmiot

1. lic. Paweł Batyra

Osoby prowadzące przedmiot

1. lic. Paweł Batyra