



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

## Sylabus przedmiotu Grafika wektorowa 2D 1

### 1. Dane podstawowe

Status programowy przedmiotu	Blok A: Grafika cyfrowa 2D
Rodzaj przedmiotu	Kierunkowy
Kod przedmiotu	GD-GW1-DP
Rok studiów	1
Semestr	1
Osoba odpowiedzialna za przedmiot	mgr Piotr Janowczyk
Język wykładowy	polski

### 2. Wymiar godzin i forma zajęć

Rodzaj	Liczba godzin
Laboratorium	45
Razem godzin	45

### 3. Cele przedmiotu

Kod	Cel
CP1	Opanowanie umiejętności posługiwania się programem do tworzenia grafiki wektorowej - Adobe Illustrator CC.
CP2	Uzyskanie wiedzy odnośnie grafiki wektorowej, jej zastosowania i charakterystyki.
CP3	Zapoznanie się z podstawowymi zagadnieniami związanymi z wykorzystaniem plików wektorowych w druku oraz internecie.

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

Brak wstępnych wymagań.

### 5. Efekty uczenia się

#### Wiedza

Kod	Student zna i rozumie:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-W1	Zna specyfikę grafiki wektorowej. Rozumie zasady jej działania i wie w jaki sposób ją wykorzystywać.	CP2	GK6_W04

#### Umiejętności

Kod	Student potrafi:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-U1	Student potrafi posługiwać się programem do tworzenia i edycji grafiki wektorowej - Adobe Illustrator CC, tzn. potrafi tworzyć, edytować i zapisywać pliki wektorowe.	CP1	GK6_U05

#### Kompetencje

Kod	Student jest gotów do:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-K1	Student ma świadomość wpływu plików wektorowych na technologie komunikacyjne oraz ma świadomość zasad ich działania i wykorzystania w życiu społecznym	CP3	GK6_K03

## 6. Treści programowe

Kod	Tematyka	laboratorium	Realizuje efekt
TP1	Wstęp do grafiki wektorowej oraz zapoznanie się z interfejsem i podstawowymi narzędziami programu Adobe Illustrator.	6	EU-K1, EU-U1, EU-W1
TP2	Tworzenie prostych grafik (emotikon) z wykorzystaniem podstawowych skrótów klawiszowych oraz narzędzi Pen Tool i Gradient.	6	EU-K1, EU-U1, EU-W1
TP3	Tworzenie, edycja i wygładzanie krzywych. Obrysowywanie obiektów narzędziem Pen Tool.	6	EU-K1, EU-U1, EU-W1
TP4	Tworzenie i edycja wzorów (Patterns), edycja i zniekształcanie tekstu oraz maska przycinania.	6	EU-K1, EU-U1, EU-W1
TP5	Zasady projektowania logo oraz ćwiczenie polegające na samodzielnym zaprojektowaniu identyfikacji wizualnej dla przykładowej firmy.	6	EU-K1, EU-U1, EU-W1
TP6	Realistyczne odwzorowanie obiektów za pomocą siatki gradientu (Gradient Mesh)	6	EU-K1, EU-U1, EU-W1
TP7	Kolokwium – samodzielna praca uwzględniająca poznane dotychczas narzędzia oraz wykład na temat ilustracji cyfrowej i zapoznanie się z działaniem tabletu graficznego.	6	EU-K1, EU-U1, EU-W1
TP8	Ćwiczenie na automatyczny obrys zdjęcia (Image Trace).	3	EU-K1, EU-U1, EU-W1

Razem godzin: 45

## 7. Metody kształcenia

Kod	Metoda
MK1	pokaz
MK2	realizowanie miniprojektów w trakcie zajęć
MK3	rozwiązywanie zadań domowych
MK4	wykład
MK5	wykład wsparty prezentacją komputerową

## 8. Nakład pracy studenta

Aktywność studenta	Obciążenie
Prace domowe	10
Przygotowanie do kolokwium	10
Studiowanie materiałów dydaktycznych	10
Uczęszczanie na wystawy i odwiedzanie galerii związanych z grafiką komputerową.	0
Zadania dodatkowe	0
Praca z nauczycielem związana z: laboratorium	45
Liczba punktów ECTS (1 punkt=25h)	3
Procentowy udział pracy własnej studenta w sumarycznym obciążeniu studenta	40,00%
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	75

## 9. Status zaliczenia przedmiotu

Przegląd wszystkich prac zaliczeniowych wykonywanych na zajęciach oraz w domu. Do wykonania było sześć obowiązkowych prac oraz dwie prace dodatkowe dla chętnych.

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			
Referat pisemny			
Referat ustny			
Kolokwium	×	30	EU-W1
Praca domowa			
Miniprojekt			
Praca na zajęciach			
Projekt z dokumentacją			
Ustna prezentacja projektu			
Obecność na zajęciach			
Sprawdzian ustny			
Kartkówka			
Aktywność na zajęciach	×	10	EU-U1, EU-K1, EU-W1
Egzaminacyjny przegląd prac	×	60	EU-W1
Sprawozdanie z praktyki zawodowej			

### Zasady wyliczania oceny z przedmiotu

Zakres punktów	Ocena
0 – 50	2,0
51 – 60	3,0
61 – 70	3,5
71 – 80	4,0
81 – 90	4,5
91 – 100	5,0

## 11. Macierz realizacji przedmiotu

Efekt uczenia się	Cel przedmiotu	Treści programowe	Metody kształcenia
EU-W1	CP2	TP1, TP2, TP3, TP4, TP5, TP6, TP7, TP8	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5
EU-U1	CP1	TP1, TP2, TP3, TP4, TP5, TP6, TP7, TP8	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5
EU-K1	CP3	TP1, TP2, TP3, TP4, TP5, TP6, 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	P6S_WG
EU-U1	GK6_U05	P6S_UW
EU-K1	GK6_K03	P6S_KR

## 13. Literatura

### Literatura podstawowa

1. Adobe Illustrator Oficjalny Podręcznik , Helion

### Literatura uzupełniająca

1. Michael Evamy , Logotype

### Strony WWW

1. Materiały do nauki programu Adobe Illustrator, <https://helpx.adobe.com/pl/illustrator.html>

## **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