

KARTA PRZEDMIOTU DLA NABORU 2022/2023 FORMA STUDIÓW: STACJONARNA					
INFORMACJE OGÓLNE					
1. Nazwa przedmiotu Grafika projektowa					
2. Nazwa kierunku Informatyka					
3. Poziom kształcenia Studia pierwszego stopnia					
4. Liczba punktów ECTS 4					
5. Liczba godzin w semestrze					
semestr	w	ćw	lab/lek	prj/zp	prk
II	15		30		
6. Język wykładowy polski					
7. Wykładowca dr inż. Jakub Smółka, mgr inż. Sebastian Sawczuk					
INFORMACJE SZCZEGÓŁOWE					
8. Wymagania wstępne					
1. Ogólna znajomość obsługi komputera, systemu operacyjnego Windows.					
2. Ogólna wiedza z zakresu pracy w dowolnych środowiskach graficznych.					
9. Cele przedmiotu					
C1 Poznanie zasad projektowania graficznego podstawowych formatów graficznych.					
C2 Rozwijanie praktycznych umiejętności dotyczących projektowania graficznego dla wybranych nośników.					
C3 Rozwijanie kreatywnego myślenia, wrażliwości estetycznej oraz krytycznego i efektywnego rozwiązywania zadań projektowych.					
10. Efekty uczenia się w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych					
Student, który zaliczył przedmiot:				odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	
WIEDZA					
EU01	Zna i rozumie teorię i zasady w zakresie projektowania graficznego			K_W06, K_W14, K_W17	
UMIEJĘTNOŚCI					
EU02	Potrafi przełożyć wiedzę teoretyczną na realizację projektów w praktyce			K_U01, K_U02, K_U06, K_U15, K_U21, K_U22	
EU03	Potrafi tworzyć zaawansowane projekty oraz dobierać odpowiednie techniki i środki zależnie od tematu			K_U02, K_U06, K_U15, K_U21, K_U22	
EU04	Potrafi umiejętnie łączyć typografię z obrazem oraz zastosować odpowiednią kompozycję w projektach			K_U02, K_U06, K_U15, K_U21, K_U22	
KOMPETENCJE SPOŁECZNE					
EU05	jest zdolny do podjęcia samodzielnej / zespołowej pracy w charakterze grafika-projektanta			K_K02, K_K03, K_K04	
EU06	posiada kompetencje w zakresie formułowania oceny własnych			K_K01	

oraz cudzych dokonać w dziennie projektowania graficznego	
11. Treści programowe	
Forma zajęć – wykłady/ ćwiczenia/laboratoria/zajęcia praktyczne itp.	
Wykłady <ol style="list-style-type: none"> 1. Komunikacja wizualna w dobie szumu informacyjnego. Różnice w postrzeganiu – szumy, zakłócenia i manipulacje. Złudzenia optyczne / Eye tracking. 2. Rodzaje grafiki (proces powstawania/ przeznaczenie) 3. Struktura komunikatu wizualnego (liniowy/obiegowy) – morfologia elementów. 4. Elementy obrazu. 5. Cyfrowy proces projektowania grafiki. 6. Wykorzystanie grafiki. 	
Laboratoria <ol style="list-style-type: none"> 1. Ćwiczenia zapoznające z interfejsem i obsługą programów (Photoshop/ Illustrator) 2. Grafika rastrowa/ projekty praktyczne w zakresie użycia: (Photoshop) <ul style="list-style-type: none"> • kompozycji • operacji na obrazach • używaniu warstw • filtrów i masek • metod retuszowania • przetwarzanie i wizualizacja. 3. Grafika wektorowa / projekty praktyczne w zakresie użycia: (Illustrator) <ul style="list-style-type: none"> • formatów grafiki wektorowej • obiektów i narzędzi wektorowych • elementów składu graficznego • operacji graficznych 4. Grafika użytkowa - Identyfikacja wizualna / projekt praktyczny w zakresie: (Photoshop, Illustrator) <ul style="list-style-type: none"> • format, proporcje i kompozycja • elementy identyfikacji wizualnej • druki akcydensowe • serwis www • wizualizacja 	
Współpraca z klientem - zasady, formaty i zapisy plików.	
12. Narzędzia/metody dydaktyczne	
1. wykład informacyjny/ problemowy / konwersatoryjny z wykorzystaniem multimediów	
2. metody aktywizujące: projekty indywidualne, dyskusja, rozwiązywanie problemu	
13. Sposoby oceny (częstkowe, końcowe)	
1. częstkowe: ocenianie ciągłe, projekty	
2. końcowe: egzamin pisemny (<i>test wyboru i uzupełnień</i>)	
14. Obciążenie pracą studenta	
Forma aktywności	liczba godzin
1. Zajęcia z bezpośrednim udziałem nauczyciela oraz konsultacje	55
2. Nakład pracy studenta	45
suma	100
liczba punktów ECTS	4
15. Literatura	
Literatura podstawowa:	
1. Adobe Photoshop PL. Oficjalny podręcznik, Wydawnictwo Helion, 2020.	

2. Adobe Illustrator PL. Oficjalny podręcznik, Wydawnictwo Helion, 2020.
3. Materiały autorskie prowadzącej zajęcia.
Literatura uzupełniająca:
1. Newark Q., Co to jest projektowanie graficzne?, Wydawnictwo Arkady, 2021.
2. www.adobe.com.pl
16. Formy oceny – szczegóły
<p>Ocena końcowa z laboratoriów wystawiana jest na podstawie ocen z prac cząstkowych - projektów i aktywności (dyskusja/rozwiązywanie problemu). Treść każdego projektu zostanie podana w trakcie zajęć.</p> <p>Ocena końcowa z wykładów jest sumą aktywności oraz egzaminu pisemnego (test wyboru i uzupełnień).</p> <p>Uzyskanie pozytywnej oceny z laboratoriów jest warunkiem przystąpienia do egzaminu.</p>
17. Inne przydatne informacje o przedmiocie
1. Bezpośrednich informacji o problematyce zajęć i treściach programowych udziela Prowadzący w trakcie zajęć i podczas konsultacji
2. Zajęcia odbywać się będą w Akademii Białskiej im. Jana Pawła II
3. Zajęcia odbywać się będą zgodnie z aktualnym planem zajęć
4. Konsultacje odbywać się będą zgodnie z obowiązującym terminarzem