

WROCŁAWSKA WYŻSZA SZKOŁA INFORMATYKI STOSOWANEJ

KARTA OPISU PRZEDMIOTU

| | | | |
|------------------------|-----------|--|------------------|
| Wydział | | Informatyki | |
| Kierunek | | Informatyka | |
| Specjalność | | Grafika komputerowa | |
| Semestr | VI | Program studiów, dla którego obowiązuje sylabus | 2023/2024 |
| Stopień studiów | I | | |

| | | | | |
|----------------------|---|------|----------------|----------------|
| Nazwa przedmiotu | Projekt 2 – tworzenie obrazów cyfrowych | | | |
| Kod przedmiotu | P2TOC | | | |
| Łączna liczba godzin | 18 | Tryb | stacjonarny | niestacjonarny |
| Profil kształcenia | Ogólnoakademicki (A) | | Praktyczny (P) | |
| Forma zajęć | laboratorium | | | |
| Język przedmiotu | polski | | | |
| Liczba punktów ECTS | 2 | | | |

| Prowadzący zajęcia | |
|---------------------------------|---------------------|
| Forma prowadzonych zajęć | Laboratorium |
| Wymiar zajęć | 18 h |
| Stopień (tytuł) naukowy | |
| Imię | |
| Nazwisko | |

| | |
|------------------------------------|---|
| Wymagania wstępne | Podstawowa znajomość obsługi komputera i systemów operacyjnych, umiejętność posługiwania się podstawowymi programami graficznymi, znajomość, podstawowych zasad kompozycji, teorii koloru i typografii, podstawowa wiedza z zakresu grafiki komputerowej. |
| Założenia i cele przedmiotu | Kurs skupia się na rozwijaniu kreatywności w projektowaniu obrazów cyfrowych. Obejmuje proces od koncepcji i planowania, przez tworzenie ilustracji i kompozycji, po postprodukcję i prezentację projektu. |
| Metody dydaktyczne | <ol style="list-style-type: none"> 1. Prezentacje multimedialne. 2. Pokazy przykładowych rozwiązań problemów. 3. Rozwiązywanie zadań praktycznych. |

| Efekty uczenia się (odniesienie do charakterystyk poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji) | | Odniesienie do efektów dla kierunku | Odniesienie do efektów uczenia się wg Polskiej Ramy Kwalifikacji |
|---|--|--|---|
| WIEDZA – absolwent zna i rozumie: | W01. Zasady planowania i koncepcyjnego podejścia do projektów graficznych. W02. Techniki łączenia elementów wektorowych, rastrowych i 3D w jedną kompozycję. W03. Zasady zaawansowanej korekcji barwnej i efektów specjalnych. | K_W11 | P6S_WG P6S_WG_INŻ |

WROCŁAWSKA WYŻSZA SZKOŁA INFORMATYKI STOSOWANEJ

| | | | |
|--|---|---|--|
| | W04. Sposoby tworzenia wielowarstwowych kompozycji graficznych. W05. Zasady prezentacji projektów i ich uzasadniania. | | |
| UMIEJĘTNOŚCI – absolwent potrafi: | U01. Generować pomysły i tworzyć moodboardy do projektów graficznych. U02. Projektować złożone ilustracje cyfrowe, integrując różne techniki graficzne. U03. Stosować zaawansowane techniki korekcji kolorów i efektów końcowych. U04. Tworzyć realistyczne kompozycje z wykorzystaniem elementów 3D. U05. Przygotować i zaprezentować projekt graficzny, uzasadniając wybory artystyczne i techniczne. | K_U01 K_U02 K_U03 K_U04 K_U19 | P6S_UW P6S_UW_INŻ P6S_UO P6S_KK P6S_UK |
| KOMPETENCJE SPOŁECZNE – absolwent jest gotów do | K01. Pracy w zespole, przyjmując w nim różne role. K02. Kreatywnego tworzenia projektów. K03. Ciągłego samokształcenia się w celu dostosowywania się do dynamicznie zmieniających się technologii. | K_K01 K_K03 K_K04 | P6S_KO P6S_UU P6S_UO P6S_KR |

| Lp. | Tematyka zajęć | Liczba godzin |
|-----------------------------------|--|---------------|
| Forma zajęć – laboratorium | | |
| 1 | Koncepcja i planowanie projektu graficznego. Generowanie pomysłów i tworzenie moodboardów. Planowanie etapów realizacji. | 3 |
| 2 | Tworzenie ilustracji i kompozycji cyfrowych. Łączenie technik wektorowych i rastrowych. | 3 |
| 3 | Łączenie technik wektorowych, rastrowych i 3D. Integracja obiektów 3D w ilustracjach 2D. Efekty specjalne i kompozycja wielowarstwowa. | 4 |
| 4 | Postprodukcja, korekcja kolorów i efekty specjalne. Zaawansowana korekcja barwna. Dodawanie efektów finalnych. | 4 |
| 5 | Prezentacja i obrona projektu. Przygotowanie prezentacji. Omówienie procesu projektowego i uzasadnienie wyborów. | 4 |

| | | |
|---|--|---|
| Forma i warunki zaliczenia przedmiotu | Wykonanie projektów. Częstkowe prezentacje, zdawanie raportów, obrona projektów. | |
| Metody weryfikacji efektów uczenia się | | Nr efektu uczenia się z sylabusa |
| | Ocena projektów i cząstkowych prezentacji. | W01-W05, U01-U05, K01 |

| | |
|------------------------------|--|
| Literatura podstawowa | 1. G. Foley, <i>Wprowadzenie do grafiki komputerowej</i> , |
|------------------------------|--|

WROCŁAWSKA WYŻSZA SZKOŁA INFORMATYKI STOSOWANEJ

| | |
|---------------------------------|---|
| | <p>WNT, Warszawa 1999.</p> <p>2. M. Jankowski, <i>Elementy grafiki komputerowej</i>, WNT, Warszawa 1992.</p> <p>3. <i>Grafika komputerowa, metody i narzędzia</i>, red. J. Zabrodzki, WNT, Warszawa 2001.</p> <p>4. D. Dabner, S. Calvert, A. Casey, <i>Szkoła projektowania graficznego, Zasady i praktyka, nowe programy i technologie</i>, Arkady, 2012.</p> |
| Literatura uzupełniająca | <p>1. T. Pavlidis, <i>Grafika i przetwarzanie obrazów</i>, WNT, Warszawa 1986.</p> <p>2. Gernsheimer J., <i>Ponadczasowe logo : projektowanie znaków odpornych na działanie czasu</i>, Helion, Gliwice 2013.</p> <p>3. K. Lenk, <i>Krótkie teksty o sztuce projektowania</i>, w: Słowo/obraz/terytoria, Gdańsk 2012.</p> |

| Nakład pracy studenta | |
|---|---------------|
| | Liczba godzin |
| Zajęcia dydaktyczne | 18 |
| Przygotowanie się do zajęć | 9 |
| Studiowanie literatury | 9 |
| Udział w konsultacjach | 2 |
| Przygotowanie projektu / eseju / prezentacji itp. | 22 |
| Przygotowanie się do egzaminu / zaliczenia | - |
| Inne | - |
| ŁĄCZNY nakład pracy studenta w godz. | 60 |
| Liczba punktów ECTS | 2 |