

WROCŁAWSKA WYŻSZA SZKOŁA INFORMATYKI STOSOWANEJ

KARTA OPISU PRZEDMIOTU

Wydział	Informatyki		
Kierunek	Informatyka		
Specjalność			
Semestr	III	Program studiów,	2023/2024
Stopień studiów	I	dla którego obowiązuje	
		syllabus	

Nazwa przedmiotu	Grafika wektorowa			
Kod przedmiotu	GW			
Łączna liczba godzin	30	Tryb	stacjonarny	niestacjonarny
Profil kształcenia	Ogólnoakademicki (A) Praktyczny (P)			
Forma zajęć	wykład + laboratorium			
Język przedmiotu	polski			
Liczba punktów ECTS	3 (2+1)			

Prowadzący zajęcia	
Forma prowadzonych zajęć	Wykład
Wymiar zajęć	15 h
Stopień (tytuł) naukowy	
Imię	
Nazwisko	

Prowadzący zajęcia	
Forma prowadzonych zajęć	Laboratorium
Wymiar zajęć	15 h
Stopień (tytuł) naukowy	
Imię	
Nazwisko	

Wymagania wstępne	Podstawowa znajomość obsługi programów graficznych
Założenia i cele przedmiotu	Celem kursu jest zapoznanie studentów z pojęciami i metodami stosowanymi w grafice komputerowej, a także zapoznanie z podstawami pracy z wektorem w projektowaniu elementów wizualnych pod aplikacje mobilne i webowe, typografii, kompozycji, pracy z kolorem i gradacją koloru, tworzeniem layoutu oraz form ikonograficznych i infograficznych. Poruszane zagadnienia obejmują projektowanie 2D i 3D w zakresie grafiki wektorowej.
Metody dydaktyczne	<ol style="list-style-type: none"> 1. Prezentacje multimedialne. 2. Pokazy przykładowych rozwiązań problemów. 3. Rozwiązywanie zadań praktycznych. 4. Realizacja zadań w programach wektorowych.

WROCŁAWSKA WYŻSZA SZKOŁA INFORMATYKI STOSOWANEJ

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:	01. Rodzaje grafiki i formaty graficzne. 02. Pojęcie grafiki rastrowej. 03. Podstawy zarządzania kolorem oraz podstawy typografii. 04. Zasady projektowania grafiki 2D.	K_W11	P6S_WG P6S_WG_INŻ
UMIEJĘTNOŚCI – absolwent potrafi:	01. Tworzyć grafiki rastrowe. 02. Tworzyć projekty graficzne. 03. Dobierać kolorystykę do potrzeb projektu. 04. Tworzyć projekty adekwatnie do współczesnych trendów. 05. Korzystać z najpopularniejszych narzędzi do prac graficznych.	K_U01 K_U02 K_U19	P6S_UW P6S_UW_INŻ P6S_KK P6S_UO
KOMPETENCJE SPOŁECZNE – absolwent jest gotów do	01. Ciągłego doskonalenia się, podnoszenia kompetencji zawodowych, osobistych i społecznych. 02. Pracy w zespole, przyjmując w nim różne role.	K_K03 K_K04	P6S_UU P6S_UO P6S_KR

Treści programowe		
Lp.	Tematyka zajęć	Liczba godzin
Forma zajęć – wykład		
1	Wprowadzenie do grafiki wektorowej.	2
2	Wektor vs raster-różnice, podobieństwa, zastosowanie. Formaty plików graficznych.	1
3	Wektoryzacja vs rastryzacja. Możliwości, wykorzystanie, kompresja obrazu w grafice wektorowej.	1
4	Infografika. Graficzna strona informacji.	2
5	System Identyfikacji Wizualnej. Wektorowe elementy wizualne w projektowaniu marki.	2
6	Projektowanie grafiki na potrzeby multimediiów, aplikacji mobilnych i webowych.	2
7	Druk i przygotowanie do druku. Tryby i separacja kolorów.	1
8	Wzornictwo przemysłowe. Branding i rebranding.	2
9	Zasady pracy z perspektywą w grafice wektorowej.	1
10	Grafika wektorowa w grach komputerowych i animacji.	1

Treści programowe		
Lp.	Tematyka zajęć	Liczba godzin
Forma zajęć – laboratorium		
1	Wprowadzenie do programu Adobe Illustrator. Funkcje i narzędzia. Formaty plików	1

WROCŁAWSKA WYŻSZA SZKOŁA INFORMATYKI STOSOWANEJ

Treści programowe		
	w grafice wektorowej.	
2	Grafika wektorowa w projektowaniu znaków firmowych – logo, logotyp.	2
3	Perspektywa. Wykorzystanie narzędzi programowych do pracy z perspektywą.	1
4	Gradient. Możliwości i zastosowanie.	2
5	Wprowadzenie do typografii. Projektowanie fontów.	1
6	Ikony, przyciski, butony. Projektowanie elementów wektorowych na potrzeby aplikacji.	2
7	Infografika użytkowa i funkcjonalna. Zasady standaryzacji w projektowaniu.	2
8	Wektoryzacja. Metody pracy z obiektami wektorowymi.	2
9	Wektor i praca z obiektami 3D.	1
10	Kompozycja w grafice obiektowej - praca na ścieżkach: punkty, linie, obiekty, kształty. Zaliczenie.	1

Forma i warunki zaliczenia przedmiotu	Egzamin praktyczny. Wykonanie prac i ćwiczeń laboratoryjnych.	
Metody weryfikacji efektów uczenia się		Nr efektu uczenia się z sylabusu
	Egzamin praktyczny	W01–W04
	Ocena prac i ćwiczeń laboratoryjnych	U01–U05, K01–K02.

Literatura podstawowa	<ol style="list-style-type: none"> 1. G. Foley, <i>Wprowadzenie do grafiki komputerowej</i>, WNT, Warszawa 1999. 2. M. Jankowski, <i>Elementy grafiki komputerowej</i>, WNT, Warszawa 1992. 3. <i>Grafika komputerowa, metody i narzędzia</i>, red. J. Zabrodzki, WNT, Warszawa 2001.
Literatura uzupełniająca	<ol style="list-style-type: none"> 1. T. Pavlidis, <i>Grafika i przetwarzanie obrazów</i>, WNT, Warszawa 1986.

Nakład pracy studenta	
	Liczba godzin
Zajęcia dydaktyczne	30
Przygotowanie się do zajęć	15
Studiowanie literatury	15
Udział w konsultacjach	2
Przygotowanie projektu / eseju / prezentacji itp.	10
Przygotowanie się do egzaminu / zaliczenia	15
Inne	-
ŁĄCZNY nakład pracy studenta w godz.	87
Liczba punktów ECTS	3