

**WROCŁAWSKA WYŻSZA SZKOŁA INFORMATYKI STOSOWANEJ**

**KARTA OPISU PRZEDMIOTU**

<b>Wydział</b>		<b>Informatyki</b>	
<b>Kierunek</b>		<b>Informatyka</b>	
<b>Specjalność</b>			
<b>Semestr</b>	<b>II</b>	<b>Program studiów, dla którego obowiązuje sylabus</b>	<b>2023/2024</b>
<b>Stopień studiów</b>	<b>I</b>		

Nazwa przedmiotu	Grafika rastrowa			
Kod przedmiotu	GR			
Łączna liczba godzin	18	Tryb	stacjonarny	niestacjonarny
Profil kształcenia	Ogólnoakademicki (A)		Praktyczny (P)	
Forma zajęć	wykład + laboratorium			
Język przedmiotu	polski			
Liczba punktów ECTS	3 (1+2)			

<b>Prowadzący zajęcia</b>	
<b>Forma prowadzonych zajęć</b>	<b>Wykład</b>
<b>Wymiar zajęć</b>	<b>9 h</b>
<b>Stopień (tytuł) naukowy</b>	
<b>Imię</b>	
<b>Nazwisko</b>	

<b>Prowadzący zajęcia</b>	
<b>Forma prowadzonych zajęć</b>	<b>Laboratorium</b>
<b>Wymiar zajęć</b>	<b>9 h</b>
<b>Stopień (tytuł) naukowy</b>	
<b>Imię</b>	
<b>Nazwisko</b>	

<b>Wymagania wstępne</b>	Podstawowa znajomość obsługi programów graficznych
<b>Założenia i cele przedmiotu</b>	Celem kursu jest zapoznanie studentów z pojęciami i metodami stosowanymi w grafice komputerowej, a także zapoznanie z podstawami pracy z rastrem w projektowaniu elementów wizualnych niezbędnych w reklamie, social mediach, aplikacjach mobilnych i webowych. Poruszane zagadnienia obejmują projektowanie w zakresie grafiki rastrowej, kompozycji, korekty barwnej i tonalnej, tworzenie layoutu oraz graficznych projektów rastrowych.
<b>Metody dydaktyczne</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Prezentacje multimedialne.</li> <li>2. Pokazy przykładowych rozwiązań problemów.</li> <li>3. Rozwiązywanie zadań praktycznych.</li> <li>4. Realizacja zadań w programach rastrowych.</li> </ol>

<b>Efekty uczenia się (odniesienie do charakterystyk poziomów Polskiej</b>	<b>Odniesienie do</b>	<b>Odniesienie do</b>
--	-----------------------	-----------------------

**WROCŁAWSKA WYŻSZA SZKOŁA INFORMATYKI STOSOWANEJ**

<b>Ramy Kwalifikacji)</b>		<b>efektów dla kierunku</b>	<b>efektów uczenia się wg Polskiej Ramy Kwalifikacji</b>
<b>WIEDZA</b> – 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_INŻ
<b>UMIEJĘTNOŚCI</b> – 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
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b> – absolwent jest gotów do	01. Ciągłego dokształcania 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

<b>Treści programowe</b>		
<b>Lp.</b>	<b>Tematyka zajęć</b>	<b>Liczba godzin</b>
<b>Forma zajęć – wykład</b>		
1	Historia grafiki komputerowej.	1
2	Grafika rastrowa. Formaty i kompresja plików graficznych.	1
3	Kolor. Przestrzeń barwna.	1
4	Podstawy projektowania graficznego: zasady, standaryzacja, trendy.	1
5	Projektowanie grafiki na potrzeby multimediiów, social mediów.	2
6	Elementy typograficzne w grafice rastrowej.	1
7	Przygotowanie grafiki do druku i publikacji cyfrowej.	1
8	Podstawy obróbki plików. Praca z rastrem, zastosowanie w praktyce.	1

<b>Treści programowe</b>		
<b>Lp.</b>	<b>Tematyka zajęć</b>	<b>Liczba godzin</b>
<b>Forma zajęć – laboratorium</b>		
1	Wprowadzenie do przedmiotu. Omówienie programu nauczania. Poruszanie się po programie rastrowym Adobe Photoshop: menu, narzędzia. Tworzenie podstawowych obiektów graficznych.	1
2	Praca na warstwach: tworzenie, edycja i porządkowanie warstw, organizacja. Efekty i style warstwy.	1
3	Praca na maskach warstwy: tworzenie masek, narzędzie selekcji fragmentów obrazu (techniki fotomontażu), efekty wizualne.	2

## WROCŁAWSKA WYŻSZA SZKOŁA INFORMATYKI STOSOWANEJ

Treści programowe		
4	Retusz fotografii. Korekcja barwna i tonalna (poziomy, balans, jasność, kontrast, krzywe, narzędzia do miejscowej korekcji koloru (balans koloru, selekcja koloru).	2
5	Elementy typograficzne w grafice rastrowej. Praca z tekstem.	1
6	Narzędzia do deformacji obrazu.	1
7	Podstawy obróbki plików rastrowych.	1

<b>Forma i warunki zaliczenia przedmiotu</b>	Ocena prac i ćwiczeń laboratoryjnych.	
<b>Metody weryfikacji efektów uczenia się</b>		<b>Nr efektu uczenia się z sylabusu</b>
	Ocena prac i ćwiczeń laboratoryjnych	W01–W04, U01–U05, K01–K02.

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

Nakład pracy studenta	
	Liczba godzin
Zajęcia dydaktyczne	18
Przygotowanie się do zajęć	18
Studiowanie literatury	18
Udział w konsultacjach	2
Przygotowanie projektu / eseju / prezentacji itp.	13
Przygotowanie się do egzaminu / zaliczenia	18
Inne	-
<b>ŁĄCZNY nakład pracy studenta w godz.</b>	<b>87</b>
<b>Liczba punktów ECTS</b>	<b>3</b>