

**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>III</b>	<b>Program studiów,</b>	<b>2023/2024</b>
<b>Stopień studiów</b>	<b>I</b>	<b>dla którego obowiązuje</b>	
		<b>syllabus</b>	

<b>Nazwa przedmiotu</b>	<b>Grafika wektorowa</b>			
<b>Kod przedmiotu</b>	GW			
	<b>18</b>	<b>Tryb</b>	stacjonarny	niestacjonarny
<b>Profil kształcenia</b>	Ogólnoakademicki (A)   Praktyczny (P)			
<b>Forma zajęć</b>	wykład + laboratorium			
<b>Język przedmiotu</b>	polski			
<b>Liczba punktów ECTS</b>	3 (2+1)			

<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 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.
<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 wektorowych.</li> </ol>

<b>Efekty uczenia się (odniesienie do charakterystyk poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji)</b>	<b>Odniesienie do efektów dla</b>	<b>Odniesienie do efektów uczenia</b>
---	-----------------------------------	---------------------------------------

**WROCŁAWSKA WYŻSZA SZKOŁA INFORMATYKI STOSOWANEJ**

		<b>kierunku</b>	<b>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 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	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.	1
6	Projektowanie grafiki na potrzeby multimediiów, aplikacji mobilnych i webowych.	1
7	Wzornictwo przemysłowe. Branding i rebranding.	1

<b>Treści programowe</b>		
<b>Lp.</b>	<b>Tematyka zajęć</b>	<b>Liczba godzin</b>
<b>Forma zajęć – laboratorium</b>		
1	Wprowadzenie do programu Adobe Illustrator. Funkcje i narzędzia. Formaty grafiki wektorowej.	1
2	Grafika wektorowa w projektowaniu znaków firmowych- logo, logotyp.	1
3	Gradient. Możliwości i zastosowanie.	1
4	Wprowadzenie do typografii. Projektowanie fontów.	1
5	Ikony, przyciski, butony. Projektowanie elementów wektorowych na potrzeby	2

## WROCŁAWSKA WYŻSZA SZKOŁA INFORMATYKI STOSOWANEJ

Treści programowe		
	aplikacji.	
6	Infografika użytkowa i funkcjonalna. Zasady standaryzacji w projektowaniu.	1
7	Wektoryzacja. Metody pracy z obiektami wektorowymi.	1
8	Wektor i praca z obiektami 3D. Zaliczenie.	1

<b>Forma i warunki zaliczenia przedmiotu</b>	Egzamin praktyczny. Wykonanie prac i ćwiczeń laboratoryjnych.	
<b>Metody weryfikacji efektów uczenia się</b>		<b>Nr efektu uczenia się z sylabusu</b>
	Egzamin praktyczny	W01–W04
	Ocena prac i ćwiczeń laboratoryjnych	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>