

# AKADEMIA TECHNICZNO-INFORMATYCZNA W NAUKACH STOSOWANYCH

## KARTA OPISU PRZEDMIOTU

<b>Wydział</b>		<b>Informatyki</b>	
<b>Kierunek</b>		<b>Informatyka</b>	
<b>Specjalność</b>		<b>Grafika komputerowa</b>	
<b>Semestr</b>	<b>VI</b>	<b>Program studiów, dla którego obowiązuje sylabus</b>	<b>2024/2025</b>
<b>Stopień studiów</b>	<b>I</b>		

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			

<b>Prowadzący zajęcia</b>	
<b>Forma prowadzonych zajęć</b>	<b>Laboratorium</b>
<b>Wymiar zajęć</b>	<b>18 h</b>
<b>Stopień (tytuł) naukowy</b>	
<b>Imię</b>	
<b>Nazwisko</b>	

<b>Wymagania wstępne</b>	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.
<b>Założenia i cele przedmiotu</b>	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.
<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> </ol>

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

## AKADEMIA TECHNICZNO-INFORMATYCZNA W NAUKACH STOSOWANYCH

	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
<b>Forma zajęć – laboratorium</b>		
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

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

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

## AKADEMIA TECHNICZNO-INFORMATYCZNA W NAUKACH STOSOWANYCH

	<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>
<b>Literatura uzupełniająca</b>	<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	-
<b>ŁĄCZNY nakład pracy studenta w godz.</b>	<b>60</b>
<b>Liczba punktów ECTS</b>	<b>2</b>