

AKADEMIA TECHNICZNO-INFORMATYCZNA W NAUKACH STOSOWANYCH

KARTA OPISU PRZEDMIOTU

Wydział		Informatyki	
Kierunek		Informatyka	
Specjalność			
Semestr	I	Program studiów, dla którego obowiązuje sylabus	2025/2026
Stopień studiów	I		

Nazwa przedmiotu	Grafika rastrowa			
Kod przedmiotu	GR			
Łączna liczba godzin	45	Tryb	stacjonarny	niestacjonarny
Profil kształcenia	Ogólnoakademicki (A)		Praktyczny (P)	
Forma zajęć	wykład + laboratorium			
Język przedmiotu	polski			
Liczba punktów ECTS	3 (1+2)			

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

Prowadzący zajęcia	
Forma prowadzonych zajęć	Laboratorium
Wymiar zajęć	30 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 rastrem w projektowaniu elementów wizualnych niezbędnych w reklamie, social mediach, aplikacjach mobilnych i webowych. Poruszane zagadnienia obejmują projektowanie w zakresie grafiki rastrowej i animacji, kompozycji, korektę barwną i tonalną, tworzeniem layoutu oraz graficznych projektów rastrowych.
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 rastrowych.

Efekty uczenia się (odniesienie do charakterystyk poziomów Polskiej	Odniesienie do	Odniesienie do
--	-----------------------	-----------------------

AKADEMIA TECHNICZNO-INFORMATYCZNA W NAUKACH STOSOWANYCH

Ramy Kwalifikacji)		efektów dla kierunku	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 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

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

Treści programowe		
Lp.	Tematyka zajęć	Liczba godzin
Forma zajęć – laboratorium		
1	Wprowadzenie do przedmiotu. Omówienie programu nauczania. Poruszanie się po programie rastrowym Adobe Photoshop: menu, narzędzia. Tworzenie podstawowych obiektów graficznych.	4
2	Praca na warstwach: tworzenie, edycja i porządkowanie warstw, organizacja. Efekty i style warstwy.	4
3	Praca na maskach warstwy: tworzenie masek, narzędzie selekcji fragmentów obrazu (techniki fotomontażu), efekty wizualne.	5

AKADEMIA TECHNICZNO-INFORMATYCZNA W NAUKACH STOSOWANYCH

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

Forma i warunki zaliczenia przedmiotu	Kolokwium zaliczeniowe. Wykonanie prezentacji.	
Metody weryfikacji efektów uczenia się		Nr efektu uczenia się z sylabusu
	Kolokwium zaliczeniowe.	W01–W04
	Ocena prezentacji	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	45
Przygotowanie się do zajęć	10
Studiowanie literatury	10
Udział w konsultacjach	2
Przygotowanie projektu / eseju / prezentacji itp.	10
Przygotowanie się do egzaminu / zaliczenia	10
Inne	-
ŁĄCZNY nakład pracy studenta w godz.	87
Liczba punktów ECTS	3