

AKADEMIA TECHNICZNO-INFORMATYCZNA W NAUKACH STOSOWANYCH

KARTA OPISU PRZEDMIOTU

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

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			

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

Wymagania wstępne	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.
Założenia i cele przedmiotu	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.
Metody dydaktyczne	<ol style="list-style-type: none"> 1. Prezentacje multimedialne. 2. Pokazy przykładowych rozwiązań problemów. 3. Rozwiązywanie zadań praktycznych.

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:	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
Forma zajęć – laboratorium		
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

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

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