

Instytut Humanistyczno-Artystyczny. Projektowanie graficzne I stopnia.

 karta ZAJĘĆ (SYLABUS)

 **Zajęcia i ich usytuowanie w harmonogramie realizacji programu**

|  |  |
| --- | --- |
| *1.Jednostka prowadząca kierunek studiów* | Instytut Humanistyczno-Artystyczny |
| *2. Nazwa kierunku studiów* | **Projektowanie Graficzne** |
| *3. Forma prowadzenia studiów* | stacjonarne |
| *4. Profil studiów* | praktyczny |
| *5. Poziom kształcenia*  | studia I stopnia |
| *6. Nazwa zajęć* | **Edytory wektorowe** |
| *7. Kod zajęć* | **PG K02** |
| *8. Poziom/kategoria zajęć* | Zajęcia kształcenia kierunkowego (zkk) |
| *9. Status przedmiotu* | Obowiązkowy |
| *10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć* | Semestr I |
| *11. Język wykładowy* | polski |
| *12.Liczba punktów ECTS* | Sem I - 3 pkt. ECTS  |
| *13. Koordynator zajęć* | Mgr Damian Borowiak |
| *14. Odpowiedzialny za realizację zajęć* | Mgr Damian Borowiak |

**2. Formy zajęć dydaktycznych i ich wymiar w harmonogramie realizacji programu studiów.**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| WykładW | ĆwiczeniaC | KonwersatoriumK | LaboratoriumL | ProjektP | PraktykaPZ | Inne |
| - | - | - | - | Sem I – 45 h | - | - |

**3. Cele zajęć**

**C 1** - Poszukiwania, porządkowania i wykorzystywania informacji z różnych źródeł oraz efektywnego posługiwania się technologią informacyjną i komunikacyjną.

**C 2**- zapoznanie się z konstrukcją programów do edycji wektorowej i rastrowej(bitmapowej) takimi jak Corel (Corel Draw, Corel Photo Paint, Corel Trace)oraz Photoshop.

**C 3** - Sprawne posługiwanie się programami graficznymi w celu przygotowania do wykonywania projektów i opracowań podstawowych form grafiki wydawniczej i użytkowej.

**4. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i innych kompetencji.**

Przedmiot Edytorstwo wektorowe wprowadza studentów, mających już za sobą zajęcia z podstaw obsługi komputera, w szeroko pojęte zagadnienia technologii cyfrowych, stanowiąc przygotowanie do praktycznych działań w dziedzinie wizualizacji projektów graficznych i multimedialnych.

**5. Efekty uczenia się dla zajęć , wraz z odniesieniem do kierunkowych efektów uczenia się .**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Lp. | Opis efektów uczenia się dla zajęć | Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia sie - identyfikator kierunkowych efektów uczenia się |
| W\_01 | Zna specyfikę i możliwości programów komputerowych Corel Draw, Corel Photo Paint, Corel Trace) oraz Photoshop i wie, które z nich nadają się do realizacji projektów graficznych w przedmiocie edytory wektorowe. | K\_W08 |
| W\_02 | Wie o różnicach przy projektowaniu prac do druku i dla mediów elektronicznych i efektywnego wykorzystania technologii informacyjnej i komunikacyjnej. | K\_W09 |
| U\_01 | Potrafi umiejętnie korzystać z wiedzy o komputerowych programach graficznych jak Adobe Illustrator CS5 w celu wizualizacji koncepcji projektowych i opracowań podstawowych form grafiki wydawniczej i użytkowej. | K\_U03 |
| U\_02 | Przyswoił umiejętności w posługiwaniu się narzędziami warsztatu artystycznego takimi jak: sprzęt fotograficzny, filmowy w które pozwalają na realizację projektów z wykorzystaniem szerszego warsztatu projektowego | K\_U05 |
| K\_01 | Posiada świadomość konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności, szczególnie w świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego i jest zdolny do podejmowania działań twórczych wykorzystują zdobytą wiedzę i rozwija ją w kreatywnym działaniu. | K\_K01 |
| K\_02 | Wykazuje się umiejętnościami zbierania, analizowania i interpretowania informacji a pozyskaną wiedzę wykorzystuje w praktycznych działaniach projektowych w zależności od wykonywanego zadania i oczekiwań odbiorcy.  | K\_K03 |

**6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych**

 **( W- wykład, K- konwersatorium, L- laboratorium, P- projekt, PZ- praktyka zawodowa)**

**P-projekt**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ***Lp.*** | ***Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych semestr I*** | ***L. godzin*** |
| P 1 | Podstawowe funkcje programu CorelDraw •Rysunek rastrowy a wektorowy.•Pasek narzędzi•Klawisze i kombinacje klawiszy •Transformacja obiektów. | 9 h |
| P 2 | Wykorzystanie możliwości poprzez stosowanie węzłów w grafice wektorowej.•Krzywe Beziera•Punkty kontrolne•Dodawanie i usuwanie węzłów•Rodzaje węzłów•Przekształcanie segmentów•Zmiana kształtów krzywych | 9 h |
| P 3 | Ćwiczenie kolorystyczne. Palety barw w grafice komputerowej. Barwna kompozycja geometryczna.•Wypełnianie kolorem i deseniem•Modele kolorów•Omówienie narzędzia „pipeta”•Tekstury, wypełnienie teksturą | 9 h |
| P 4 | Kształtowanie obiektów, zagadnienia światła i cienia, ćwiczenia na bazie programu Corel Draw, wykorzystanie funkcji programu.  •Nadawanie konturów•Pióro konturu•Pole kaligrafia•Wyrównanie obiektów•Spawanie, przycinanie, część wspólna •Zarządzanie obiektami•Polecenie oddziel•Omówienie narzędzia interaktywna przeźroczystość, interaktywny cień | 9 h |
| P 5 | Twórcze przekształcanie liter. Znak graficzny – logo zbudowane z własnych inicjałów. •Dodawanie i usuwanie węzłów•Rodzaje węzłów•Przekształcanie segmentów•Zmiana kształtów krzywych | 9 h |
| **Razem** | **45** |
| ***Lp.*** | ***Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych semestr II*** | ***L. godzin*** |
| P 6 | Wykorzystanie zaprojektowanego logo w projektowaniu wizytówki – służbowej i prywatnej oraz papieru listowego i koperty. •Korzystanie z pasków narzędziowych Standardowy i Formatowania. •Formatowanie nowo otwartego dokumentu, ustalanie marginesów kroju trzcionek modyfikacja nagłówka i stopki.•Obsługa list numerowanych i list wyliczanych , sortowanie wg wybranego klucza•Kreator tabel, sposoby formatowania i edycja istniejących tablic.•Format wielokolumnowy tekstu, definicja sekcji, zagnieżdżanie obiektów z innych dokumentów, edytor równań•Omówienie paska Rysunek tworzenie prostych form grafiki wektorowej.•Zapis w formie szablonu programu MS Word. | 8 h |
| P 7 | Anons reklamowy. Drobna forma reklamy prasowej z zastosowaniem układu typograficznego i obrazu bitowego lub grafiki wektorowej.• Wycinanie zadanego formatu obiektu. Obróbka tekstu w trybie artistic, rzutowanie tekstu na krzywą sterującą. Perspektywa i obwiednia narzędzia głębi interaktywnej i interaktywnego cienia.• Wykorzystywanie przykładnic – guideliness. Kreślenie obiektów o zadanych gabarytach, wykorzystanie przyciągania obiektów do linii siatki. Zastosowanie warstwowego składania rysunków do projektowania złożonych grafik. | 8 h |
| P 8 | Okładka płyty kompaktowej. Projekt z wykorzystaniem fotografii.• Charakter pracy z bitmapą• Łączenie rysunków rastrowych z elementami grafiki wektorowej• Zmiana parametrów obrazu  | 7 h |
| P 9 | Techniki rysunku wektorowego • Nowe elementy programu Adobe Illustrator CS5• Podstawy współpracy Adobe Illustrator oraz Corell Draw•Obsługa przestrzeni roboczej•Zaznaczanie i wyrównywanie elementów•Tworzenie i edycja kształtów•Przekształcanie obiektów•Trasowanie bitmap | 7 h |
| **Razem** | **30 h** |

**7. Metody weryfikacji efektów uczenia się /w odniesieniu do poszczególnych efektów/**

|  |  |
| --- | --- |
| *Symbol efektu uczenia się* | Forma weryfikacji |
| Egzamin ustny | Egzamin pisemny | Kolokwium | Projekt | Sprawdzian wejściowy | sprawozdanie | Inne |
| W\_01 |  |  |  | x |  |  | Rozmowa indywidualna |
| W\_02 |  |  |  | x |  |  | Rozmowa indywidualna |
| U\_01 |  |  |  | X |  |  | Przegląd prac |
| U\_02 |  |  |  | X |  |  | Przegląd prac |
| K\_01 |  |  |  | X |  |  | Przegląd prac |
| K\_02 |  |  |  | X |  |  | Przegląd prac |

**8. Narzędzia dydaktyczne**

|  |  |
| --- | --- |
| Symbol | Forma zajęć |
| **N 1** | Wykład wprowadzający do zagadnień związanych z przedmiotem połączony z prezentacją dzieł, realizacji projektowych. |
| **N 2** | Projekt artystyczny połączony z indywidualnymi i grupowymi korektami. Przeglądy podczas realizacji ćwiczeń praktycznych opartych na realizacji projektów. Konsultacje w trakcie pracy, indywidualne omówienie zadania po zakończeniu projektu; |
| **N 3** | Całościowy przegląd dokonań / dyskusja stanowiąca podsumowanie etapu pracy, ustalany indywidualnie z każdym studentem i na każdym etapie realizacji zadania. |

**9. Ocena osiągniętych efektów uczenia się**

**9.1. Sposoby oceny**

**Ocena formująca**

|  |  |
| --- | --- |
| F1 | Ocena za realizację projektu 1 w sem. I |
| F2 | Ocena za realizację projektu 2 w sem. I |
| F3 | Ocena za realizację projektu 3 w sem. I |
| F4 | Ocena za realizację projektu 4 w sem. I |
| F5 | Ocena za realizację projektu 5 w sem. I |

**Ocena podsumowująca**

|  |  |
| --- | --- |
| P1 | Zaliczenie egzamin za I semestr na podstawie oceny F1, F2, F3, F4, F5 (średnia zwykła) |

**9.2. Kryteria oceny**

Bierze się pod uwagę zarówno ocenę osiągniętego poziomu, jak i rozwój, umiejętność techniczno-warsztatową. Aktywne uczestnictwo w zajęciach poprzedzone wnikliwą analizą zadanego problemu; rzetelność wykonywania zadań, kreatywność artystyczna, samodzielność i dojrzałość twórcza.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| *Symbol efektu kształcenia* | Na ocenę 3 | Na ocenę 3,5 | Na ocenę 4 | Na ocenę 4,5 | Na ocenę 5 |
| *W\_01, W\_02* | Osiągnięcie zakładanych efektów uczenia się z pominięciem niektórych ważnych aspektów z obszaru i grafiki użytkowej w szczególności z zakresu znajomości programu komputerowego przeznaczonego do wizualizacji projektów graficznych i multimedialnych. Posiada wiedzę na poziomie podstawowym o różnicach w projektowaniu do druku a do mediów. | Osiągnięcie zakładanych efektów uczenia się z pominięciem niektórych istotnych aspektów wiedzy o środkach warsztatowych z zakresu grafiki wektorowej. Student ma podstawową wiedzę z zakresu znajomości programów komputerowych Adobe InDesign i CorelDraw. | Osiągnięcie zakładanych efektów uczenia się z pominięciem niektórych mniej istotnych aspektów z zakresu wiedzy o środkach warsztatowych i formalnych umożliwiających świadomą kreację artystyczną. Student ma poszerzoną wiedzę z zakresu znajomości programów komputerowych. | Osiągnięcie zakładanych efektów uczenia się obejmujących wszystkie istotne aspekty z pewnymi nieścisłościami z zakresu wiedzy o środkach warsztatowych i formalnych umożliwiających świadomą kreację artystyczną. Posiada wiedzę w posługiwaniu się programami graficznymi do edycji wektorowej. | Osiągnięcie zakładanych efektów uczenia się obejmujących wszystkie istotne aspekty z zakresu wiedzy o środkach warsztatowych i formalnych umożliwiających świadomą kreację artystyczną wykorzystaniem cyfrowego medium.  |
| *U\_01, U\_02* | Student osiągnął elementarne umiejętności z zakresu ocenianego efektu. Obecność na zajęciach, zaliczenie wszystkich zadań, Ogólna sprawność manualna i warsztatowa. Spełnienie podstawowych wymagań przy realizacji zadań projektowych. Student uczęszcza na zajęcia, rozumie przekazywane treści i wykonuje polecenia związane z realizowanym projektem. | Student osiągnął zakładane efekty uczenia się. Obecność na zajęciach, zaliczenie wszystkich zadań, opanowanie materiału na poziomie podstawowym. Potrafi posługiwać się programami, Adobe InDesign i CorelDraw w stopniu pozwalającym na realizację ćwiczeń. | Student osiągnął umiejętności z zakresu ocenianego efektu. Zdecydowanie wyróżniająca się w grupie realizacja zadań problemowych. Wykazuje się zdobytą wiedzą podczas zajęć ale również pochodzącą z innych źródeł. | Student osiągnął umiejętności z zakresu ocenianego efektu. Aktywny udział w zajęciach a także, zaangażowanie, postępy i systematyczna praca. Bierze się pod uwagę zarówno ocenę osiągniętego poziomu, jak i rozwój (inwencja i umiejętność realizowania zadań. | Student osiągnął w stopniu zaawansowanym umiejętności z zakresu ocenianego efektu uczenia się.. Zaawansowanie warsztatowe i właściwy dobór środków artystycznych do wyrażenia własnej artystycznej wizji. Poszukiwanie nieszablonowych rozwiązań i subiektywna interpretacja tematu. Pomysłowość i oryginalność wykonanych zadań.  |
| *K\_01, K\_02* | Student posiada w stopniu elementarnym świadomości w zakresie ocenianego efektu obejmującego kompetencje zawodowe i społeczne i powinien być świadomy konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości. Posiada na poziomie podstawowym umiejętność zbierania, analizowania i interpretowania informacji. |  | Student posiada świadomość w zakresie ocenianego efektu obejmującego kompetencje zawodowe i społeczne. Wie o konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości, umiejętności i rozwija je w kreatywnym działaniu. Podejmuje działania obejmujące rozwiazywanie problemów przekazu artystycznego przy wykorzystaniu intuicji i nabytej wiedzy. |  | Student posiada ponad przeciętną świadomość w zakresie ocenianego efektu obejmującego kompetencje zawodowe i społeczne.Jest zdolny do samodzielnych zadań przy wykorzystaniu zdobytej wiedzy. Samodzielnie podejmuje niezależne prace, wykazując się umiejętnościami zbierania, analizowania i interpretowania informacji. |

**10. Literatura podstawowa i uzupełniająca:**

**Literatura podstawowa:**

* R. Zimek, Ł. Oberlan, ABC grafiki komputerowej, Wyd. Helion 2004.
* Adobe Creative Team, Adobe Illustrator CS5/CS5 PL. Oficjalny podręcznik, Gliwice, Helion, 2010.
* R. Guidot, DESIGN 1940 – 1990, Wzornictwo i projektowanie, ARKADY, Warszawa, 1998.
* J.D. Foley, A. Van Damm, Wprowadzenie do grafiki komputerowej, WNT Warszawa 1995.
* J. Zabrodzki, Grafika komputerowa, metody i narzędzia, WNT, Warszawa 1994.

**Literatura uzupełniająca:**

* DESIGN, Sztuka projektowania XX wieku, BOSZ, Lesko 1999.
* K. Dydo, Plakaty, BOSZ, Lesko 2001.
* J. Piętka, Ćwiczenia z Photoshop CS. Wersja polska, Mikom, 2004r.
* R. Lynch, Photoshop CS. Zaawansowane techniki, Mikom, 2005.
* J. King, Photoshop dla fotografów Zawsze pod ręką. Mikom, 2005.
* M. Galer, P. Andrews, Photoshop CS2/CS2 PL. Niezbędne umiejętności, Helion, 2007.
* Owczarz-Dadan, Photoshop CS3. Ćwiczenia praktyczne, Mikom, 2007.

**11. Macierz realizacji zajęć**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| *Symbol efektu uczenia się* | Odniesienie efektu do efektów zde­finiowanych dla programu | CelePrzedmiotu | **Treści programowe** | **Narzędzia dydaktyczne** | Sposoby oceny |
| W\_01 | K\_W08 | C 1, C 2, C 3 | P1, P2, P3, P4, P5 | N1, N2 | F1, F2, F3, F4, F5 |
| W\_02 | K\_W09 | C 1, C 2, C 3 | P1, P2, P3, P4, P5 | N1, N2 | F1, F2, F3, F4, F5  |
| U\_01 | K\_U03 | C 1, C 2, C 3 | P1, P2, P3, P4, P5 | N1, N2 | F1, F2, F3, F4, F5  |
| U\_02 | K\_U05 | C 1, C 2, C 3 | P1, P2, P3, P4, P5 | N2, N3 | F1, F2, F3, F4, F5  |
| K\_01 | K\_K01 | C 1, C 2, C 3 | P1, P2, P3, P4, P5 | N2, N3 | F1, F2, F3, F4, F5   |
| K\_02 | K\_K03 | C 1, C 2, C 3 | P1, P2, P3, P4, P5 | N2, N3 | F1, F2, F3, F4, F5   |

**12. Obciążenie pracą studenta**

|  |  |
| --- | --- |
| **Forma aktywności** | **Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności** |
| UDZIAŁ W WYKŁADACH | / |
| UDZIAŁ W ĆWICZENIACH | / |
| UDZIAŁ W KONWERSATORIACH/LABOLATORIACH/ PROJEKTACH | 45 |
| UDZIAŁ W PRAKTYCE ZAWODOWEJ | / |
| UDZIAŁ NAUCZYCIELA AKADEMICKIEGO W EGZAMINIE (SEMESTRALNY PRZEGLĄD PRAC) | 1 |
| UDZIAŁ W KONSULTACJACH | 2 |
|  **Suma godzin kontaktowych** | **48** |
| SAMODZIELNE STUDIOWANIE TREŚCI WYKŁADÓW | / |
| SAMODZIELNE PRZYGOTOWANIE DO ZAJĘĆ KSZTAŁTYJĄCYCH UMIEJETNOŚCI PRAKTYCZNE | 23  |
| PRZYGOTOWANIE DO KONSULTACJI | 2 |
| PRZYGOTOWANIE DO EGZAMINU I KOLOKWIÓW (SEMESTRALNY PRZEGLĄD PRAC) | 2 |
| **Suma godzin pracy własnej studenta** | **68** |
| **Sumaryczne obciążenie studenta** | **75** |
| LICZBA PUNKTÓW ECTS ZA ZAJĘCIA | **Sem I - 3 pkt. ECTS** |
| OBCIĄŻENIE STUDENTA ZAJĘCIAMI KSZTAŁTUJACYMI UMIEJĘTNOŚCI PRAKTYCZNE | **68** |
| LICZBA PUNKTÓW ECTS ZA ZAJĘCIA KSZTAŁCUJĄCE UMIEJĘTNOŚCI PRAKTYCZNE | **Sem I - 3 pkt. ECTS** |

**13. Zatwierdzenie karty zajęć do realizacji.**

Odpowiedzialny za zajęcia: Dyrektor Instytutu:

Przemyśl, dnia ………………..