

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.**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Wykład  W | Ćwiczenia  C | Konwersatorium  K | Laboratorium  L | Projekt  P | Praktyka  PZ | 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 | Cele  Przedmiotu | **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 ………………..