

Grafika użytkowa i infografika - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Grafika użytkowa i infografika
Kod przedmiotu	11.9--FiPIP-GUI-S22
Wydział	Wydział Humanistyczny
Kierunek	Filologia polska
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	pierwszego stopnia z tyt. licencjata
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2022/2023

Informacje o przedmiocie	
Semestr	3
Liczba punktów ECTS do zdobycia	3
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	<ul style="list-style-type: none">mgr inż. Maciej Jackowski

Formy zajęć					
Forma zajęć	Liczba godzin w semestrze (stacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (stacjonarne)	Liczba godzin w semestrze (niestacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (niestacjonarne)	Forma zaliczenia
Laboratorium	60	4	-	-	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

Celem przedmiotu jest przedstawienie podstawowych zagadnień kompozycji, grafiki komputerowej, modeli barwnych, różnic między grafiką wektorową i rastrową. Przekazanie umiejętności praktycznego wykorzystanie zdobytej wiedzy. Uzyskanie profesjonalnych kompetencji w zakresie obsługi systemów grafiki komputerowej, zarówno wektorowej (modelowania obiektów wektorowych), jak i rastrowej (przetwarzania obrazu cyfrowego), a także projektowania identyfikacji wizualnej (grafiki informacyjnej).

Wymagania wstępne

brak

Zakres tematyczny

1. Wprowadzenie do grafiki komputerowej.
2. Modele barwne stosowane w systemach grafiki komputerowej.
3. Zarządzanie kolorami w systemie – profile barwne.
4. Grafika wektorowa i rastrowa, właściwości, różnice, zalety, wady.
5. Formaty plików, kompresja stratna, kompresja bezstratna.
6. Rozbarwienia barwne i przygotowanie materiałów poligraficznych.
7. Ręczne i automatyczne trasowanie grafiki rastrowej.
8. Grafika i tekst w Internecie.
9. Projektowanie znaków graficznych i grafiki informacyjnej.
10. Projektowanie z uwzględnieniem zasad kompozycji.

Metody kształcenia

Pokaz, demonstracja, wykład konwersatoryjny i instruktażowy, realizowane również za pośrednictwem platform komunikacji elektronicznej.
Metoda obserwacji. Praca z książką oraz samodzielne korzystanie z materiałów multimedialnych (np. kursów online).
Metoda zajęć praktycznych, metoda laboratoryjna.

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbolce efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
-------------	------------------	--------------------	-------------

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Student uzyska uporządkowaną wiedzę na temat roli i znaczenia obrazu (grafiki) w procesach wychowania, kształcenia, pozna uwarunkowania filozoficzne, społeczno-kulturowe, historyczne i psychologiczne jego konstruowania i oddziaływania. Zdobędzie elementarną wiedzę dotyczącą procesów projektowania układu (kompozycji) obrazu, narzędzi i technik konstruowania komunikatu wizualnego (z zastosowaniem ICT), ich prawidłowości i zakłóceń w procesach komunikacji społecznej. Będzie posiadał podstawową wiedzę o odbiorcach komunikatów medialnych – uczestnikach działalności edukacyjnej, wychowawczej, opiekuńczej, kulturalnej i pomocowej. Wiedza na temat wybranych systemów norm i reguł prawnych oraz etycznych w zakresie tworzenia oraz wykorzystywania określonych symboli graficznych lub prac (elementy prawa autorskiego), pozwoli zrozumieć potrzebę poszanowania cudzej własności intelektualnej oraz powinna zapewnić przestrzeganie praw autorskich.	• KFP1_W17	• obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta	• Laboratorium
Student pozna i będzie potrafił poprawnie stosować terminologię i narzędzia wykorzystywane w grafice komputerowej.	• KFP1_U19	• przygotowanie projektu	• Laboratorium
Będzie odpowiedzialnie przygotowywał się do swojej pracy, projektował i wykonywał powierzone działania graficzne (rysunkowe i fotograficzne) z zastosowaniem ICT. Będzie potrafił używać języka specjalistycznego i porozumiewać się w sposób precyzyjny przy konstruowaniu komunikatu wizualnego (przekaz graficzny – dokumenty drukowane oraz elektroniczne).	• KFP1_K01 • KFP1_K05	• przygotowanie projektu	• Laboratorium

Warunki zaliczenia

Wiadomości z zajęć realizowanych zastosowaniem metody wykładu oraz samodzielnej pracy z książką lub kursem online (przede wszystkim KFP1_W17) będą sprawdzane w kontekście realizowanych prac; podobnie umiejętności praktyczne, np. korzystanie z programów grafiki wektorowej i bitowej. Wykonane prace będą oceniane pod kątem ich jakości – progi punktowe, zaś weryfikacja kompetencji społecznych odbywa się na podstawie analizy realizowanych samodzielnie projektów, również z zastosowaniem progów punktowych.

Laboratoria

Zaliczenie wszystkich podlegających ocenie zadań i prac. Ocena końcowa jest średnią arytmetyczną wszystkich ocen cząstkowych.

Ocena końcowa jest oceną z laboratorium.

Literatura podstawowa

1. Airey D., *Logo Design Love. Tworzenie genialnych logotypów*, Gliwice 2021.
2. Foley J.D. i in., *Wprowadzenie do grafiki komputerowej*, Warszawa 1995.
3. Freeman M., *Profesjonalna fotografia cyfrowa. Kolor*, Warszawa 2008.
4. Frutiger A., *Człowiek i jego znaki*, Warszawa 2003.
5. Gage J., *Kolor i kultura: teoria i znaczenie koloru od antyku do abstrakcji*, Kraków 2008.
6. <https://www.gimp.org/tutorials/>
7. <https://inkscape.org/learn/>
8. Jankowski M., *Elementy grafiki komputerowej*, Warszawa 2006.
9. Newark Q., *Design i grafika dzisiaj*, Warszawa 2006.
10. Twemlow A., *Czemu służy grafika użytkowa?*, Warszawa 2006.
11. Voelker J. U., *Porządek w projektowaniu. Siatki w projektowaniu graficznym – teoria i praktyka*, Kraków 2020.

Literatura uzupełniająca

1. Bunsch F. i in., *Grafika warsztatowa: podręcznik technik graficznych*, Poznań 2006.
2. Catafal J., Oliva C., *Techniki graficzne*, Wydawnictwo Arkady, 2004.
3. Datner D., *Design & layout: sztuka projektowania*, Warszawa 2004.
4. De Bono E., *Myślenie lateralne. Idee na przekór schematom*, Gliwie 2008.
5. Francuz P., red., *Obrazy w umyśle. Studia nad percepcją i wyobraźnią*, Warszawa 2007.
6. Kamiński B., *Prepress i barwy*, Warszawa 1997.
7. Manovich L., *Język nowych mediów*, Warszawa 2006.
8. McClelland D., Fuller L. U., Fuller R. C., *Photoshop CS/CS PL. Biblia*, Gliwice 2006.
9. Popek S., *Psychologia twórczości plastycznej*, Kraków 2010.
10. Wrotek W., *Po prostu CorelDraw Graphics Suite X4*, Wyd. Helion, 2008.
11. Zaborowski J., red., *Grafika komputerowa – metody i narzędzia*, Warszawa 1994.

Uwagi

Jest to przedmiot obowiązkowy w ramach specjalności *edytorstwo tradycyjne i sieciowe*.

