

KARTA ZAJĘĆ (SYLABUS)

Zajęcia i ich usytuowanie w harmonogramie realizacji programu

1. Jednostka prowadząca kierunek studiów	Instytut Sztuk Projektowych
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,II
11. Język wykładowy	polski
12. Liczba punktów ECTS	4- 2/2 pt. ECTS
13. Koordynator zajęć	Mgr Elżbieta Cieszyńska
14. Odpowiedzialny za realizację zajęć	Mgr Elżbieta Cieszyńska

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
-	-	-	-	75 h 45/30	-	-

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 się - 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 wykorzystując 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.	9 h

	<ul style="list-style-type: none"> •Nadawanie konturów •Pióro konturu •Pole kaligrafia •Wyrównanie obiektów •Spawanie, przycinanie, część wspólna •Zarządzanie obiektami •Polecenie oddziel •Omówienie narzędzia interaktywna przeźroczystość, interaktywny cień 	
P 5	<p>Twórcze przekształcanie liter. Znak graficzny – logo zbudowane z własnych inicjałów.</p> <ul style="list-style-type: none"> •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	<p>Wykorzystanie zaprojektowanego logo w projektowaniu wizytówki – służbowej i prywatnej oraz papieru listowego i koperty.</p> <ul style="list-style-type: none"> •Korzystanie z pasków narzędziowych Standardowy i Formatowania. •Formatowanie nowo otwartego dokumentu, ustalanie marginesów kroju trzcionek modyfikacja nagłówek i stopki. •Obsługa list numerowanych i list wliczanych , 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	<p>Anons reklamowy. Drobna forma reklamy prasowej z zastosowaniem układu typograficznego i obrazu bitowego lub grafiki wektorowej.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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	<p>Okladka płyty kompaktowej. Projekt z wykorzystaniem fotografii.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Charakter pracy z bitmapą • Łączenie rysunków rastrowych z elementami grafiki wektorowej • Zmiana parametrów obrazu 	7 h
P 9	<p>Techniki rysunku wektorowego</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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
F6	Ocena za realizację projektu 6 w sem. II
F7	Ocena za realizację projektu 7 w sem. II
F8	Ocena za realizację projektu 8 w sem. II
F9	Ocena za realizację projektu 9 w sem. II

Ocena podsumowująca

P1	Zaliczenie z oceną za I semestr na podstawie oceny F1, F2, F3, F4, F5 (średnia zwykła)
P2	Oceną z egzaminu za II semestr na podstawie oceny F6, F7, F8, F9 (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. Aktywnie uczestniczy w zajęciach, zna i wykorzystuje zalecaną literaturę, Posługuje się internetem i programami komputerowymi, świadomie korzysta z ich zasobów.
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. Zaawansowanie warsztatowe i umiejętności wykorzystanie narzędzi projektowych takich jak: sprzęt fotograficzny, kamera. Właściwy dobór środków artystycznych do wyrażenia własnej artystycznej wizji. Poszukiwanie nieszablonowych rozwiązań i subiektywna interpretacja tematu. Pomysłowość i oryginalność wykonanych zadań. Samodzielnie przygotowuje materiały do publikacji na różnych nośnikach i w różnych mediach.

K_01, K_02	<p>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.</p>		<p>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 rozwiązywanie problemów przekazu artystycznego przy wykorzystaniu intuicji i nabytej wiedzy.</p>		<p>Student posiada ponad przeciętną świadomość w zakresie ocenianego efektu obejmującego kompetencje zawodowe i społeczne w świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego i jest zdolny do samodzielnych zadań przy wykorzystaniu zdobytej wiedzy. Samodzielnie podejmuje niezależne prace, wykazując się umiejętnościami zbierania, analizowania i interpretowania informacji.</p>
------------	---	--	--	--	---

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 P 6, P7, P8, P9	N1, N2	F1, F2, F3, F4, F5 F6, F7, F8, F9,
W_02	K_W09	C 1, C 2, C 3	P1, P2, P3, P4, P5 P 6, P7, P8	N1, N2	F1, F2, F3, F4, F5 F6, F7, F8, F9,
U_01	K_U03	C 1, C 2, C 3	P1, P2, P3, P4, P5 P 6, P7, P8	N1, N2	F1, F2, F3, F4, F5 F6, F7, F8, F9,
U_02	K_U05	C 1, C 2, C 3	P1, P2, P3, P4, P5 P 6, P7, P8,P9	N2, N3	F1, F2, F3, F4, F5 F6, F7, F8, F9,

K_01	K_K01	C 1, C 2, C 3	P1, P2, P3, P4, P5 P 6, P7, P8,P9	N2, N3	F1, F2, F3, F4, F5 F6, F7, F8, F9,
K_02	K_K03	C 1, C 2, C 3	P1, P2, P3, P4, P5 P 6, P7, P8, P9	N2, N3	F1, F2, F3, F4, F5 F6, F7, F8, F9,

12. Obciążenie pracą studenta

Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
UDZIAŁ W WYKŁADACH	/
UDZIAŁ W ĆWICZENIACH	/
UDZIAŁ W KONWERSATORIACH/LABOLATORIACH/ PROJEKTACH	45/30
UDZIAŁ W PRAKTYCE ZAWODOWEJ	/
UDZIAŁ NAUCZYCIELA AKADEMICKIEGO W EGZAMINIE (SEMESTRALNY PRZEGLĄD PRAC)	2/2
UDZIAŁ W KONSULTACJACH	2/2
Suma godzin kontaktowych	49/34
SAMODZIELNE STUDIOWANIE TREŚCI WYKŁADÓW	/
SAMODZIELNE PRZYGOTOWANIE DO ZAJĘĆ KSZTAŁTYJĄCYCH UMIEJĘTNOŚCI PRAKTYCZNE	7/22
PRZYGOTOWANIE DO KONSULTACJI	2/2
PRZYGOTOWANIE DO EGZAMINU I KOŁOKWIÓW (SEMESTRALNY PRZEGLĄD PRAC)	2/2
Suma godzin pracy własnej studenta	11/26
Sumaryczne obciążenie studenta	60/60
LICZBA PUNKTÓW ECTS ZA ZAJĘCIA	2/2 pt. ECTS
OBCIĄŻENIE STUDENTA ZAJĘCIAMI KSZTAŁTUJĄCYMI UMIEJĘTNOŚCI PRAKTYCZNE	52 /52
LICZBA PUNKTÓW ECTS ZA ZAJĘCIA KSZTAŁCUJĄCE UMIEJĘTNOŚCI PRAKTYCZNE	2/2 pt. ECTS

13. Zatwierdzenie karty zajęć do realizacji.

1. Odpowiedzialny za zajęcia:

Dyrektor Instytutu:

Przemyśl, dnia

