

**-KARTA PRZEDMIOTU****I. Dane podstawowe**

Nazwa przedmiotu	Grafika: podstawy projektowania
Nazwa przedmiotu w języku angielskim	Graphic design for advertising: fundamentals of design
Kierunek studiów	Dziennikarstwo i komunikacja społeczna
Poziom studiów (I, II, jednolite magisterskie)	I
Forma studiów (stacjonarne, niestacjonarne)	stacjonarne
Dyscyplina	nauki o komunikacji społecznej i mediach, nauki o sztuce
Język wykładowy	Język polski

Koordinator przedmiotu/osoba odpowiedzialna	Dr Małgorzata Sławek-Czochra
---	------------------------------

Forma zajęć ( <i>katalog zamknięty ze słownika</i> )	Liczba godzin	semestr	Punkty ECTS
wykład			???
konwersatorium			
ćwiczenia			
laboratorium			
warsztaty	30	5	
seminarium			
proseminarium			
lektorat			
praktyki			
zajęcia terenowe			
pracownia dyplomowa			
translatorium			
wizyta studyjna			

Wymagania wstępne	Umiejętność obsługi systemów operacyjnych: Windows lub iOS
-------------------	--

**II. Cele kształcenia dla przedmiotu**

C1 – Uzyskanie wiedzy o grafice bitmapowej i wektorowej, mapach bitowych i wektorach, rozdzielczościach obrazu, atrybutach pikseli, przestrzeniach kolorystycznych obrazu oraz formatach plików graficznych.
C2 - Uzyskanie umiejętności posługiwania się programem do tworzenia i edycji grafiki bitmapowej Adobe Photoshop i grafiki wektorowej Adobe Illustrator oraz wykorzystywania narzędzi i funkcji programu.
C3- Opanowanie obsługi oprogramowania do tworzenia i edycji grafik bitmapowych i wektorowych oraz wykorzystywania go profesjonalnie jako narzędzia pracy.

## III. Efekty uczenia się dla przedmiotu wraz z odniesieniem do efektów kierunkowych

Symbol	Opis efektu przedmiotowego	Odniesienie do efektu kierunkowego
<b>WIEDZA</b>		
W_4	W zaawansowanym stopniu specjalistyczną terminologię z zakresu działalności promocyjno-reklamowej związanej z projektowaniem graficznym w środowisku Adobe	W zaawansowanym stopniu specjalistyczną terminologię z zakresu nauk o mediach i komunikacji społecznej oraz działalności promocyjno-reklamowej
<b>UMIEJĘTNOŚCI</b>		
U_03	Wykorzystywać posiadaną wiedzę do rozwiązywania zadań typowych dla działalności zawodowej związanej z działalnością promocyjno-reklamową i PR, tj. projekt logotypu czy plakat lub baner reklamowy	Wykorzystywać posiadaną wiedzę do rozwiązywania zadań typowych dla działalności zawodowej związanej z dziennikarstwem, działalnością promocyjno-reklamową i komunikacją społeczną
U_08	Współdziałać z innymi osobami w realizacji typowych projektów z jakim styka się pracownik działu reklamy lub agencji reklamowej, proponować konkretne rozwiązania i wykonywać zadania wynikające z roli pełnionej w zespole	Współdziałać z innymi osobami w realizacji typowych zadań z zakresu dziennikarstwa i działalności promocyjno-reklamowej oraz medioznawstwa, proponować konkretne rozwiązania i wykonywać zadania wynikające z roli pełnionej w zespole
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>		
K_07	Rozwiązywania problemów praktycznych samodzielnie, a w uzasadnionych przypadkach z pomocą eksperta lub grupy (burza mózgów)	Rozwiązywania problemów praktycznych

		samodzielnie, a w uzasadnionych przypadkach z pomocą eksperta
--	--	---

#### IV. Opis przedmiotu/ treści programowe

1. Wprowadzenie do tematu tworzenia grafik bitmapowych. Idea pracy w programie Adobe Photoshop. Otwieranie dokumentów, zarządzanie zakładkami otwartych dokumentów, personalizowanie i organizacja przestrzeni roboczej. Zagadnienie wartości rozdzielczości obrazów bitmapowych, ustawianie rozdzielczości w nowym dokumencie i zmiana rozdzielczości importowanych obrazów. Tworzenie dokumentu o ustalonych parametrach, obracanie obszaru roboczego, hierarchia warstw, grupowanie elementów, łączenie oraz scalanie warstw. Tworzenie, kopiowanie i zmiana kolejności warstw. Korzystanie z przybornika narzędzi i panelu właściwości, okna warstw oraz menu głównego i kontekstowego. Importowanie dodatkowych obrazów na warstwy, rasteryzacja Obiektów Inteligentnych. Zapisywanie obrazów do różnych formatów plików. Podstawowe skróty klawiszowe w programie.
2. Metody maskowania obrazu: maski bitmapowe na warstwach - omówienie idei działania i stosowania masek bitmapowych, charakterystyka pracy z maskami w praktyce. Wykorzystanie warstw wypełnienia z maskami bitmapowymi. Wykorzystanie trybów mieszania warstw. Wybieranie kolorów w przyborniku narzędzi, zamiana kolorów narzędzi, resetowanie kolorów. Ustawianie wartości Krycia i Wypełnienia dla wybranych warstw. Tworzenie selekcji – podstawowe właściwości zaznaczenia, narzędzia zaznaczania i ich wykorzystanie do „szparowania” obiektów, operacje na zaznaczeniach (dodawanie, odejmowanie, tworzenie części wspólnej), modyfikowanie zaznaczenia. Funkcja przekształcenia swobodnego na obiektach i zaznaczeniach. Skalowanie elementów z zachowaniem proporcji. Element interfejsu programu – miarki, tworzenie i wykorzystywanie linii pomocniczych.
3. Tworzenie i edycja ustawień kształtów wektorowych, pojęcie ścieżki wektorowej i jej podstawowa charakterystyka. Rysowanie kształtów wektorowych przy użyciu narzędzia Pióro. Wykorzystanie ścieżki wektorowej do tworzenia zaznaczeń z ustawieniami zmiękczenia krawędzi. Narzędzie Konwertowanie Punktów do edycji ścieżki wektorowej kształtów opartych na Krzywych Béziera. Okno Ścieżki - praca na ścieżkach wektorowych tworzenie zaznaczenia ze ścieżki wektorowej, obrys aktywnej ścieżki, zapisywanie ścieżek w pliku z obrazem.
4. Zastosowanie galerii filtrów. Stosowanie filtrów z grupy Rozmycie i grupy Galeria Rozmycia Dodawanie filtru Szum. Narzędzie Skraplanie do korekcji i modyfikacji obiektów bitmapowych. Metody wyostrażania obrazu, renderowania świateł i tekstur. Punkt zbiegu i korekta obiektywu. Zastosowanie automatycznego wyrównywania warstw i obiektów względem siebie oraz warstw względem zaznaczenia. Modyfikacja obszaru roboczego – rozszerzanie parametrów wielkości dokumentu
5. Praca z narzędziem Wypełnienie Kolor Kryjący oraz wypełnienie Gradientem. Edytor Gradientów - tworzenie niestandardowego gradientu, dodawanie znaczników koloru i znaczników krycia. Praca z trybami kolorystycznymi RGB, CMYK, skala szarości, kolory indeksowane i Lab. Kanały obrazu - zapisywanie zaznaczeń z kanałów, tworzenie nowych kanałów, tworzenie kanału Alfa i pojęcie przezroczystości. Praca na kanałach obrazu – zapisywanie zaznaczeń, odzyskiwanie zaznaczeń, modyfikowanie zaznaczeń z kanałów. Tworzenie Warstw Dopasowań - charakterystyka działania, edycja za pomocą ustawień w oknie Właściwości. Kopiowanie masek bitmapowych między warstwami.
6. Narzędzie Pędzel - podstawowe ustawienia narzędzia, definiowanie własnego kształtu końcówki pędzla. Importowanie grup pędzli i definiowanie niestandardowego pędzla. Zapisywanie niestandardowych ustawień pędzla na listę pędzli. Eksportowanie własnego zestawu pędzli do pliku z rozszerzeniem. abr. Użycie narzędzia stempel do klonowania fragmentów obrazu.

Użycie w praktyce narzędzi Ściemnianie i Rozjaśnianie wraz z ustawieniem ich właściwości działania. Definiowanie własnego wzorku (patternu) oraz wykorzystanie go jako opcji wypełnienia

7. Maska wektorowa – tworzenie i stosowanie masek wektorowych, metody ich edycji i kopiowania. Maska przycinająca – omówienie zasady jej tworzenia i zastosowanie w praktyce. Importowanie i edycja obiektów wektorowych z programu Adobe Illustrator. Edycja zaimportowanych jako OI warstw kształtów wektorowych. Tworzenie siatki geometrycznej projektu za pomocą linii pomocniczych. Opcja Inteligentnych linii pomocniczych i jej zastosowanie. Metoda tworzenia odbicia lustrzanego obrazu wg osi horyzontalnej i wertykalnej. Transformacja warstw z przesunięciem środka transformacji.

8. Narzędzie Typografia - wstawianie i edycja warstwy tekstowej. Metoda punktowa i akapitowa. Rozmieszczenie tekstu na ścieżce wektorowej. Wypełnienie kształtu wektorowego tekstem. Konwertowanie warstwy tekstowej na kształt, operacje na ścieżkach kształtów wektorowych.

9. Narzędzie Szybka maska - jej edycja i praktyczne zastosowanie, ręczne poprawianie krawędzi zaznaczenia przy użyciu narzędzi bitmapowych. Wykorzystanie narzędzia Inteligentne zaznaczenie oraz Różdżka. Edycja i poprawianie krawędzi maski bitmapowej przy użyciu okna Właściwości (narzędzie Poprawianie promienia krawędzi, ustawienia przesunięcia krawędzi, kontrastu, wygładzania i inteligentnego promienia). Plakat

10. Wstęp do grafiki wektorowej oraz zapoznanie się z interfejsem i podstawowymi narzędziami programu Adobe Illustrator.

11. Tworzenie prostych grafik (emotikon) z wykorzystaniem podstawowych skrótów klawiszowych oraz narzędzi Pen Tool i Gradient

12. Tworzenie, edycja i wygładzanie krzywych. Obrysowywanie obiektów narzędziem Pen Tool. Tworzenie i edycja wzorów (Patterns), edycja i zniekształcanie tekstu oraz maska przycinania

13. Zasady projektowania logo oraz ćwiczenie polegające na samodzielnym zaprojektowaniu identyfikacji wizualnej dla przykładowej firmy.

14. Kolokwium – samodzielna praca uwzględniająca poznane dotychczas narzędzia

15. Przegląd samodzielnie wykonanych ćwiczeń na narzędziach – ocena końcowa

## V. Metody realizacji i weryfikacji efektów uczenia się

Symbol efektu	Metody dydaktyczne <i>(lista wyboru)</i>	Metody weryfikacji <i>(lista wyboru)</i>	Sposoby dokumentacji <i>(lista wyboru)</i>
<b>WIEDZA</b>			
W_4	Wykład konwersatoryjny wsparty prezentacją komputerową	Kolokwium	Protokół egzaminacyjny
<b>UMIEJĘTNOŚCI</b>			
U_03 U_08	Wykład konwersatoryjny wsparty prezentacją komputerową	realizowanie miniprojektów w trakcie zajęć	miniprojekty
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>			
K_07	Dyskusja Metoda problemowa Praca zespołowa	Prezentacja problemu i projektóVI.	prezentacje

## VII. Kryteria oceny, wagi

Ocena niedostateczna

(W) – Student nie zna podstawowych terminów związanych z projektowaniem graficznym w

środowisku Adobe

(U) - Student nie zna zaprezentowanych na zajęciach narzędzi programów Adobe Photoshop i Illustrator i nie wykonał 60% zadań (miniprojektów) służących zapoznaniu się z pracą w programach graficznych środowiska Adobe

(K) – Student nie jest zdolny do rozwiązywania problemów praktycznych samodzielnie, w nadmiernej ilości korzysta z pomocy instruktora lub grupy (burza mózgów)

Ocena dostateczna

(W) – Student zna wybrane terminy związane z projektowaniem graficznym w środowisku Adobe

(U) - Student zna wybrane z zaprezentowanych na zajęciach narzędzia programów Adobe Photoshop i Illustrator i wykonał 61%- 73% zadań (miniprojektów) służących zapoznaniu się z pracą w programach graficznych środowiska Adobe

(K) – Student jest zdolny do rozwiązywania problemów praktycznych samodzielnie, ale często korzysta z pomocy instruktora lub grupy (burza mózgów)

Ocena dobra

(W) – Student zna większość terminów związanych z projektowaniem graficznym w środowisku Adobe

(U) - Student zna większość z zaprezentowanych na zajęciach narzędzi programów Adobe Photoshop i Illustrator i wykonał 74%- 87% zadań (miniprojektów) służących zapoznaniu się z pracą w programach graficznych środowiska Adobe

(K) – Student jest zdolny do rozwiązywania problemów praktycznych samodzielnie, rzadko korzysta z pomocy instruktora lub grupy (burza mózgów)

Ocena bardzo dobra

(W) – W zaawansowanym stopniu specjalistyczną terminologię związaną z projektowaniem graficznym w środowisku Adobe

(U) - Student zna wszystkie zaprezentowane na zajęciach narzędzia programów Adobe Photoshop i Illustrator i wykonał 88%- 100% zadań (miniprojektów) służących zapoznaniu się z pracą w programach graficznych środowiska Adobe

(K) – Student jest zdolny do rozwiązywania problemów praktycznych samodzielnie, w uzasadnionych przypadkach korzysta z pomocy instruktora lub grupy (burza mózgów)

**Obciążenie pracą studenta**

Forma aktywności studenta	Liczba godzin
Liczba godzin kontaktowych z nauczycielem	<b>30</b>
Liczba godzin indywidualnej pracy studenta	<b>15</b>

**VIII. Literatura**

Literatura podstawowa i uzupełniająca
1. Andrew Faulkner, Conrad Chavez, Adobe Photoshop CC/CC PL. Oficjalny podręcznik, Helion, 2016-03-18

2. Adobe Illustrator Oficjalny Podręcznik , Helion

Literatura uzupełniająca

1. Lesa Snider, Photoshop CS6/CS6 PL. Nieoficjalny podręcznik, Helion, 2013-06-17

2. Michael Evamy , Logotype

Strony WWW

1. Materiały do nauki programu Adobe Photoshop,

<https://helpx.adobe.com/pl/support/photoshop.html?promoid=5NHJ8FD2&mv=other>

2. Materiały do nauki programu Adobe Illustrator, <https://helpx.adobe.com/pl/illustrator.html>

3. Materiały dodatkowe/poglądowe

- <https://greenparrot.pl/blog/typografia-trendy/>
- <https://pdf.helion.pl/lektyp/lektyp.pdf>
- [http://www.projektygraficzne24h.pl/plakaty/?gclid=EAIaIQobChMI\\_\\_anoafR9AIVLwd7Ch17IAPkEAAAYASAAEgL\\_X\\_D\\_BwE](http://www.projektygraficzne24h.pl/plakaty/?gclid=EAIaIQobChMI__anoafR9AIVLwd7Ch17IAPkEAAAYASAAEgL_X_D_BwE)