

## KARTA PRZEDMIOTU

### 1. Informacje wstępne

Nazwa przedmiotu	Grafika wektorowa i DTP
Wydział	Wydział Zarządzania, Mediów i Technologii
Kierunek	Informatyka i ekonometria
Specjalność/Ścieżka specjalizacyjna	grafika komputerowa i techniki internetowe
Poziom PRK	6 PRK
Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
Forma studiów	studia stacjonarne
Grupa zajęć	—
Liczba punktów ECTS	5
Rodzaj przedmiotu	specjalizacyjny
Liczba godzin ogółem	45 godz.
Cykl dydaktyczny	2022/2023 zimowy
Semestr studiów	5
Rok studiów	3
Profil kształcenia	praktyczny
Rok realizacji	2024/2025
Język wykładowy	polski
Osoba odpowiedzialna za przedmiot	mgr inż. Mariusz Grzyb (e-mail: mgrzyb@afm.edu.pl)

#### Semestr, liczba punktów ECTS, rodzaj zajęć, liczba godzin w planie studiów

Semestr	Laboratorium	Konwersatoria	ECTS
5	30 godz.	15 godz.	5

### 2. Cele przedmiotu

C1	Zaznajomienie studentów z praktycznymi aspektami grafiki wektorowej i komputerowego przygotowania materiałów do druku.
----	--

### 3. Wymagania wstępne

Podstawowa znajomość obsługi komputera.

#### 4. Opis efektów uczenia się

<b>W1</b>	Wiedza: Student zna podstawowe pojęcia z związane z grafiką wektorową i DTP.	EUK6_W7
<b>U1</b>	Umiejętności: Student, który zaliczył przedmiot potrafi przygotować i zoptymalizować grafikę dla potrzeb internetu, umie tworzyć m.in. wizytówki, ulotki, foldery, czasopisma, książki, stosować zasady doboru farb i kolorów, stosować warstwy; używać stylów akapitowych, znakowych, obiektowych, tabel.	EUK6_U8
<b>K1</b>	Kompetencje społeczne: Potrafi tworzyć projekty samodzielnie jak i pracować w zespole. Jest świadomy swoich umiejętności i potrzeby doskonalenia.	EUK6_KS1

#### 5. Treści programowe

##### Laboratorium (30 godz.)

Kod	Tematyka zajęć (nr semestru: 5)
Lab1	Grafika wektorowa: zapoznanie się z interfejsem programu do grafiki wektorowej, tworzenie prostej grafiki, ustawienia strony, krzywe Beziery, operacje boolowskie, transformacje, praca z tekstem, dokumenty wielostronicowe, praca z warstwami, tworzenie: lotypu, identyfikacji, ulotki, wizytówki, plakatu. Metody wprowadzania tekstu do programu, przepływ tekstu, formatowanie ramek tekstowych, stosowanie łamów. Ramki graficzne - wstawianie grafiki do dokumentu - właściwości ramek graficznych. Linie bazowe, przyciąganie do linii bazowych, linie bazowe w ramach, definiowanie linii bazowych ręczne i automatyczne, umieszczanie tekstu na krzywej. Edycja obiektów (selekcjonowanie, grupowanie (i rozgrupowywanie, przesuwanie elementów wewnątrz grupy), blokowanie, duplikowanie, kopiowanie, wyrównywanie). Zmiana kształtu obiektu. Obrazy. Importowanie obrazów, edycja obiektów, sposoby rysowania linii, obiekty graficzne Beziery (rysowanie i modyfikowanie obiektów). Integracja obrazu z tekstem, opływanie obrazu tekstem, arkusze stylów. Kolory. Pojęcie koloru, uzyskanie koloru dodatkowego na wydruku, przygotowanie koloru, edycja koloru CMYK, RGB, HEX zmiana koloru obiektów i tekstu. Skład i przygotowanie materiałów do druku.

##### Konwersatoria (15 godz.)

Kod	Tematyka zajęć (nr semestru: 5)
Kon1	Zastosowania grafiki komputerowej. Podstawowe pojęcia grafiki komputerowej. Grafika wektorowa: praca z obiektami, transformacje, operatory boolowskie, krzywe Beziery. Komputerowe przygotowanie do druku m.in. metody wprowadzania tekstu, tabele, obrazy. Podstawy przygotowania materiałów do druku.

#### 6. Metody dydaktyczne

Laboratorium	
M4	Ćwiczenia komputerowe
M13	Metody e-learningowe
M15	Praca nad projektami
M23	Zajęcia praktyczne
Konwersatoria	
M3	Burza mózgów
M10	Konwersatorium
M13	Metody e-learningowe
M17	Prezentacja multimedialna
M19	Studium przypadku

#### 7. Nakład pracy studenta

Forma aktywności studenta	Obciążenie studenta
---------------------------	---------------------

<b>Laboratorium</b>	<b>30 godz.</b>
<b>W tym metodą e-learning:</b>	<b>0 godz.</b>

<b>Konwersatoria</b>	<b>15 godz.</b>
<b>W tym metodą e-learning:</b>	<b>0 godz.</b>

<b>Praca własna studenta</b>	
	<b>80 godz.</b>

<b>Całkowite obciążenia</b>	
Sumaryczna liczba godzin dla przedmiotu wynikająca z całego nakładu pracy studenta	<b>125 godz.</b>
Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu	<b>5 ECTS</b>

## 8. Kryteria oceny

<b>Laboratorium</b>	
<b>Na ocenę 5:</b>	wykonanie zadań i projektów na min 90%
<b>Na ocenę 4,5:</b>	wykonanie zadań i projektów na min 80%
<b>Na ocenę 4:</b>	wykonanie zadań i projektów na min 70%
<b>Na ocenę 3,5:</b>	wykonanie zadań i projektów na min 60%
<b>Na ocenę 3:</b>	wykonanie zadań i projektów na min 50%

<b>Konwersatoria</b>	
<b>Na ocenę 5:</b>	zadanie egzaminu praktycznego na min 90%
<b>Na ocenę 4,5:</b>	zadanie egzaminu praktycznego na min 80%
<b>Na ocenę 4:</b>	zadanie egzaminu praktycznego na min 70%
<b>Na ocenę 3,5:</b>	zadanie egzaminu praktycznego na min 60%
<b>Na ocenę 3:</b>	zadanie egzaminu praktycznego na min 50%

## 9. Literatura

### Literatura podstawowa

- [1] Zimek, Roland — CorelDraw X3 ćwiczenia praktyczne, Gliwice, 2006, Helion
- [2] Williams, Robin; Bulandra, Agata.; Dorosz, Marcin.; — DTP od podstaw, Gliwice, 2011, Helion

### Literatura uzupełniająca

- Gołab, Andrzej — DTP od projektu aż po druk, Gliwice, 2013, Helion

### Pomoce dodatkowe

materiały prowadzącego umieszczone na platformie KA

## 10. Informacja o osobach prowadzących zajęcia

### Osoby prowadzące zajęcia

mgr inż. Mariusz Grzyb (e-mail: mgrzyb@afm.edu.pl)