



UNIWERSYTET
Andrzeja Frycza Modrzewskiego
w Krakowie

KARTA PRZEDMIOTU

1. Informacje wstępne

Nazwa przedmiotu	Grafika i animacja 2D
Wydział	Wydział Zarządzania, Mediów i Technologii
Kierunek	Informatyka i ekonometria
Specjalność/Ścieżka specjalizacyjna	projektowanie gier i aplikacji vr
Poziom PRK	6 PRK
Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
Forma studiów	studia stacjonarne
Grupa zajęć	—
Liczba punktów ECTS	4
Rodzaj przedmiotu	specjalizacyjny
Liczba godzin ogółem	39 godz.
Cykl dydaktyczny	2023/2024 zimowy
Semestr studiów	5
Rok studiów	3
Profil kształcenia	praktyczny
Rok realizacji	2025/2026
Język wykładowy	polski
Osoba odpowiedzialna za przedmiot	dr inż. Renata Uryga (e-mail: ruryga@uafm.edu.pl)

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

Semestr	Wykład	Laboratorium	ECTS
5	15 godz.	24 godz.	4

2. Cele przedmiotu

C1	Zaznajomienie studentów z praktycznymi aspektami animacji komputerowej oraz grafiki 2D.
----	---

3. Wymagania wstępne

Podstawy grafiki rastrowej i wektorowej

4. Opis efektów uczenia się

W1	Wiedza: Zna różnice między grafiką rastrową a wektorową oraz rozumie formaty plików graficznych i zasady kompresji.	EUK6_W1, EUK6_W7
U1	Umiejętności: Potrafi samodzielnie przygotować projekt graficzny, wykonać retusz zdjęcia oraz stworzyć i wyeksportować prostą animację 2D.	EUK6_U4, EUK6_U8
K1	Kompetencje społeczne: Wykazuje dbałość o estetykę projektów i przestrzega praw autorskich przy korzystaniu z zasobów graficznych.	EUK6_KS1

5. Treści programowe

Wykład (15 godz.)

Kod	Tematyka zajęć (nr semestru: 5)
Kon1	Istota i rodzaje grafiki komputerowej
Kon2	Teoria barw w środowisku cyfrowym
Kon3	Kompozycja i estetyka obrazu
Kon4	Historia i ewolucja animacji. 12 zasad animacji według Disneya
Kon5	Podsumowanie i trendy rozwojowe
Kon6	Etyka i prawo w pracy grafika. Podsumowanie i trendy rozwojowe

Laboratorium (24 godz.)

Kod	Tematyka zajęć (nr semestru: 5)
Lab1	Środowisko pracy i podstawy cyfrowego obrazu
Lab2	Selekcja i praca na warstwach
Lab3	Ścieżki i grafika o charakterze wektorowym
Lab4	Zaawansowany retusz i renowacja zdjęć (
Lab5	Fotomontaż i techniki maskowania
Lab6	Zaawansowany retusz i renowacja zdjęć. Filtry i efekty specjalne
Lab7	Animacja.

6. Metody dydaktyczne

Wykład	
M17	Prezentacja multimedialna
M20	Wykłady
M21	Wykorzystanie narzędzi nauczania zdalnego
Laboratorium	
M4	Ćwiczenia komputerowe
M5	Ćwiczenia laboratoryjne
M15	Praca nad projektami
M17	Prezentacja multimedialna
M21	Wykorzystanie narzędzi nauczania zdalnego

7. Nakład pracy studenta

Forma aktywności studenta	Obciążenie studenta
Wykład	15 godz.
W tym metodą e-learning:	0 godz.

Laboratorium	24 godz.
W tym metodą e-learning:	0 godz.

Praca własna studenta	
Praca własna studenta- test, zapoznanie się z literaturą, przygotowanie projektu, Praca własna studenta	61 godz.

Całkowite obciążenia	
Sumaryczna liczba godzin dla przedmiotu wynikająca z całego nakładu pracy studenta	100 godz.
Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu	4 ECTS

8. Kryteria oceny

Warunki zaliczenia przedmiotu:

Na ocenę 6.0 - > 90% oraz dodatkowe osiągnięcia wykraczające ilościowo lub jakościowo poza te przewidziane na ocenę bardzo dobrą

Laboratorium	
Na ocenę 5:	Zaliczenie prac cząstkowych na minimum 90%. Obecności na zajęciach min 75%.
Na ocenę 4,5:	Zaliczenie prac cząstkowych na minimum 80%. Obecności na zajęciach min 75%.
Na ocenę 4:	Zaliczenie prac cząstkowych na minimum 70%. Obecności na zajęciach min 75%.
Na ocenę 3,5:	Zaliczenie prac cząstkowych na minimum 60%. Obecności na zajęciach min 51%.
Na ocenę 3:	Zaliczenie prac cząstkowych na minimum 51%. Obecności na zajęciach min 51%.

Wykłady (Egzamin końcowy / Zaliczenie końcowe)	
Na ocenę 5:	Zaliczenie egzaminu na 90%
Na ocenę 4,5:	Zaliczenie egzaminu na 80%
Na ocenę 4:	Zaliczenie egzaminu na 70%
Na ocenę 3,5:	Zaliczenie egzaminu na 60%
Na ocenę 3:	Zaliczenie egzaminu na 51%

9. Literatura

Literatura podstawowa

1. J.D. Foley, A. van Dam —Wprowadzenie do grafikikomputerowej, Warszawa, 1995, Wydawnictwo Naukowo Techniczne
2. GIMP Documentation Team, GIMP User Manual
3. Bettany Ian, GIMP. Niesamowite efekty, Wydawnictwo Helion, 2021

Literatura uzupełniająca

1. Michael J. Hammel, The Artist's Guide to GIMP: Creative Techniques for Photographers, Artists, and Designers, No Starch Press

Pomoce dodatkowe

Materiały własane prowadzącego.

10. Informacja o osobach prowadzących zajęcia

Osoby prowadzące zajęcia

dr inż. Renata Uryga (e-mail: ruryga@uafm.edu.pl)