

Podstawy grafiki komputerowej

Fundamentals of Computer Graphics

Program studiów dla przedmiotu obowiązujący od cyklu kształcenia	2025/2026
Kierunek studiów	Media społecznościowe i marketing cyfrowy
Rok i semestr studiów	Rok III/ Semestr V
Poziom kształcenia	Studia I stopnia
Profil kształcenia na kierunku	Praktyczny
Moduł kształcenia dla przedmiotu	Kierunkowy
Nazwa specjalizacji (jeśli przedmiot specjalizacyjny)	-
Status przedmiotu	Do wyboru

Forma zajęć	Liczba godzin		ECTS	Forma zaliczenia
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne		
Laboratorium	30	16	3	Zaliczenie na ocenę
Razem za zajęcia dydaktyczne	30	16		
Praca własna studenta	45	59		
Ogółem	75	75		

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów)

Brak wstępnych wymagań

Cele kształcenia dla przedmiotu

1.	Zapoznanie studentów z podstawowymi pojęciami, narzędziami i procesami związanymi z tworzeniem grafiki komputerowej.
2.	Rozwinięcie praktycznych umiejętności projektowania rozmaitych form graficznych przy użyciu popularnych narzędzi.
3.	Ukształtowanie kompetencji w zakresie krytycznej analizy i estetycznej oceny projektów graficznych związanych z digital marketingiem i komunikacją wizualną.

Efekty uczenia się

WIEDZA			
L.p.	Efekty przedmiotowe (Student zna i rozumie)	Odniesienie do efektów kierunkowych	Metody weryfikacji efektów uczenia się
W1	Student zna podstawowe narzędzia i pojęcia grafiki komputerowej oraz rozumie zasady projektowania cyfrowego.	MS_WG04, MS_WG06	Zadania realizowane w trakcie zajęć Zadania realizowane poza zajęciami Aktywność na zajęciach
W2	Student zna estetyczne, techniczne i funkcjonalne aspekty projektowania graficznego w social mediach, w tym typografii, kompozycji i kolorystyki.	MS_WG04, MS_WG11, MS_WG06	Zadania realizowane w trakcie zajęć Zadania realizowane poza zajęciami Aktywność na zajęciach
W3	Student ma świadomość trendów i wyzwań związanych z produkcją graficzną na potrzeby komunikacji wizualnej.	MS_WG04, MS_WG11, MS_WG06	Zadania realizowane w trakcie zajęć Zadania realizowane poza zajęciami Aktywność na zajęciach

UMIEJĘTNOŚCI			
L.p.	Efekty przedmiotowe (Student potrafi)	Odniesienie do efektów kierunkowych	Metody weryfikacji efektów uczenia się
U1	Student potrafi korzystać z programów graficznych w zakresie projektowania prostych materiałów graficznych i edycji obrazów.	MS_UW04,	Zadania realizowane w trakcie zajęć Zadania realizowane poza zajęciami Aktywność na zajęciach
U2	Student potrafi przygotować grafikę (infografikę, wizualizację danych, logo) zgodnie z wymaganiami technicznymi i estetycznymi wybranych kanałów komunikacji.	MS_UW04,	Zadania realizowane w trakcie zajęć Zadania realizowane poza zajęciami Aktywność na zajęciach
U3	Student umie samodzielnie znaleźć i wykorzystać zasoby typu fonty, ikony, palety kolorów do realizacji projektów graficznych.	MS_UW04,	Zadania realizowane w trakcie zajęć Zadania realizowane poza zajęciami Aktywność na zajęciach

KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
L.p.	Efekty przedmiotowe (Student jest gotów do)	Odniesienie do efektów kierunkowych	Metody weryfikacji efektów uczenia się
K1	Student wykazuje gotowość do ciągłego rozwijania umiejętności graficznych, uczenia się nowych narzędzi i śledzenia trendów w branży.	MS_KK03	Zadania realizowane w trakcie zajęć Zadania realizowane poza zajęciami Aktywność na zajęciach
K2	Student dba o estetykę, etykę i rzetelność w doborze oraz prezentacji własnych prac graficznych w komunikacji z otoczeniem.	MS_KR02	Zadania realizowane w trakcie zajęć Zadania realizowane poza zajęciami Aktywność na zajęciach

Treści kształcenia

L.p.	Treść kształcenia (tematyka zajęć)	Liczba godzin	
		Laboratorium	
		Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne
1.	Wstęp do podstaw grafiki komputerowej	4	2
2.	Estetyka reklamy w mediach społecznościowych	1	1
3.	Teoria projektowania	3	1
4.	Typologia i zastosowanie praktyczne programów graficznych	2	1
5.	Projektowanie logo	3	2
6.	Projektowanie podstawowych infografik oraz raportów	4	2
7.	Retusz zdjęć i fotomontaż – podstawy	4	2
8.	Dobór ikon, zdjęć i fontów z darmowych zasobów	3	1
9.	Tworzenie i modyfikacja grafiki wektorowej	3	2
10.	Komponowanie palet kolorystycznych i moodboardów	3	2
Razem		30	16

Metody kształcenia:

Metody podające: Wykład z prezentacją multimedialną, prezentacja przykładów, instruktaż

Metody problemowe: Wykład problemowy, wykład konwersatoryjny, klasyczna metoda problemowa

Metody aktywizujące: Warsztaty komputerowe, ćwiczenia praktyczne, analiza studiów przypadków, konsultacje projektowe, praca w parach/grupach

Formy pracy: indywidualna, w małych grupach

Warunki zaliczenia

Sposób zaliczenia	Wagi (%)
	Laboratorium
Wykonanie projektu poza zajęciami	50%
Wykonywanie zadań podczas zajęć	50%
Razem	100%

Rozliczenie pracy własnej studenta

L.p.	Czynności w ramach pracy własnej	Szacowana liczba godzin	
		Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne
1.	Samodzielna praca nad projektami graficznymi	20	27
2.	Opracowanie moodboardów i palet kolorystycznych	5	8
3.	Praca z wybranym narzędziem graficznym nad zadaniami praktycznymi	15	17
4.	Analiza i korekta własnych projektów	5	7
Razem		45	59

Literatura obowiązkowa

1.	Van de Wiele B., Adobe Photoshop, Illustrator i InDesign. Współdziałanie i przepływ pracy, 2024
2.	Dabner David, Zempol Eric, Stewart Sandra – Szkoła projektowania graficznego. Zasady i praktyka, nowe programy i technologie, 2019

Literatura uzupełniająca

1	Genew S., Kompozycja w sztuce cyfrowej. Podstawy, 2022
---	--