



KARTA PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	studia stacjonarne:	Z-ZB-609b
	studia niestacjonarne:	Z-ZBN-609b
Nazwa przedmiotu	Identyfikacja wizualna w grafice komputerowej	
Nazwa przedmiotu w języku angielskim	Visual identification in computer graphics	
Obowiązuje od roku akademickiego	2026/2027	

USYTUOWANIE PRZEDMIOTU W SYSTEMIE STUDIÓW

Kierunek studiów	ZARZĄDZANIE BIZNESOWE
Poziom kształcenia	I stopień
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Forma i tryb prowadzenia studiów	Studia stacjonarne i niestacjonarne
Zakres	E-commerce
Jednostka prowadząca przedmiot	Katedra Metrologii i Niekonwencjonalnych Metod Wytwarzania
Koordynator przedmiotu	dr hab. inż. Marcin Graba, prof. PŚk
Zatwierdził	dr hab. inż. Dariusz Bojczuk, prof. PŚk

OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

Przynależność do grupy/bloku przedmiotów		Przedmiot specjalnościowy
Status przedmiotu		Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć		Polski
Usytuowanie w planie studiów - semestr	studia stacjonarne	Semestr VI
	studia niestacjonarne	Semestr VI
Wymagania wstępne		Wiedza z zakresu technologii informacyjnych i podstaw informatyki
Egzamin (TAK/NIE)		NIE
Liczba punktów ECTS		2

Forma prowadzenia zajęć		wykład	ćwiczenia	laboratorium	projekt	inne
Liczba godzin w semestrze	studia stacjonarne:			24		
	studia niestacjonarne:			14		

EFEKTY UCZENIA SIĘ

Kategoria	Symbol efektu	Efekty kształcenia	Odniesienie do efektów kierunkowych
Wiedza	W01	Wie jak dokonać podziału grafiki komputerowej, wyróżnia grafikę rastrową i wektorową, definiuje pojęcia grafiki rastrowej i wektorowej.	ZB1_W09
	W02	Ma elementarną wiedzę niezbędną do instalacji, obsługi i utrzymania programów graficznych do obsługi grafiki rastrowej i wektorowej.	ZB1_W09
	W03	Ma elementarną wiedzę w zakresie tworzenia dokumentacji projektowej przy wykorzystaniu programów graficznych do obróbki grafiki rastrowej i wektorowej, jak również prezentacyjnej.	ZB1_W09
	W04	Posiada znajomość psychologii percepcji i procesów poznawczych oraz wiedzy o barwie. Rozumie kontekst kulturowy i społeczny sztuki oraz funkcję obrazu jako autonomicznej kreacji.	ZB1_W05 ZB1_W10
	W05	Ma niezbędną wiedzę w zakresie technologii i materiałów stosowanych we projektowaniu graficznymi; jest świadomy rozwoju następującego w tych dziedzinach.	ZB1_W09
	W06	Ma wiedzę o procesach percepcji wzrokowej: percepcja formy wizualnej, kształtu, barwy, układu wizualnego itp., jest świadomy uwarunkowań percepcyjnych w projektowaniu, posiada wiedzę o znaczeniu „wizualności”.	ZB1_W05 ZB1_W10
Umiejętności	U01	Umie posługiwać się narzędziami warsztatu projektowego w zakresie tworzenia grafiki rastrowej, wektorowej i prezentacyjnej.	ZB1_U05
	U02	Ma umiejętność tworzenia i obróbki dwuwymiarowej grafiki rastrowej, wektorowej i prezentacyjnej.	ZB1_U05
	U03	Potrafi realizować koncepcje projektowe z zakresu projektowania komunikacji wizualnej, łącząc wartości estetyczne z wymogami użytkowymi.	ZB1_U05
	U04	Posiada umiejętność posługiwania się środkami plastycznymi dla uzyskania zaplanowanego działania tak by nadać indywidualny charakter własnym pracom.	ZB1_U05
Kompetencje społeczne	K01	Jest gotów wykorzystać wiedzę, umiejętności i zdolności twórcze z zakresu grafiki rastrowej, wektorowej i prezentacyjnej w trakcie rozwiązywania zadań praktycznych z zakresu opracowywania różnych materiałów biznesowych. Student umie gromadzić, analizować i w świadomy sposób interpretować potrzebne informacje.	ZB1_K01
	K02	Jest gotów zaprezentować specjalistyczne zadania i projekty z zakresu zarządzania biznesowego w przystępnej formie, w trakcie kontaktów z przedstawicielami innych zawodów i dyscyplin z wykorzystaniem elementów grafiki rastrowej, wektorowej i prezentacyjnej.	ZB1_K01
	K03	Dostrzega szeroki kontekst problematyki projektowania komunikacji wizualnej i ma świadomość konieczności dalszego rozwijania umiejętności z tego zakresu.	ZB1_K01 ZB1_K02

TREŚCI PROGRAMOWE

Forma zajęć	Treści programowe
laboratorium	Wprowadzenie do grafiki rastrowej w Gimp. Rozpoczęcie pracy z Gimp. Gimp – podstawy: instalacja programu; uruchamianie, budowa okna programu; tworzenie nowego obrazu; narzędzia selekcji; przybornik, zaznaczenie odręczne; prace samodzielne: domek i łąka, sarna, ciemna droga. Gimp – opcje zaawansowane: wczytywanie obrazów, warstwy; prowadnice i ich wykorzystanie (przykłady miecz i znak drogowy); ścieżki i ich zastosowanie; zadania praktyczne – ścieżki i warstwy; praca z tekstem; tekst wypełniony obrazem. Gimp – obróbka fotografii: zdjęcie w kuli; podmiana twarzy; efekt przenikania i łączenia zdjęć; karykatura zdjęcia; tworzenie panoramy planetki; przerabianie zdjęć w rysunek; mozaika; szklana przyciemniona ramka; usunięcie efektu czerwonych oczu; ramka do zdjęcia; jak z fotografii zrobić określoną figurę; usuwanie tła ze zdjęcia; dodanie napisu do fotografii. Gimp – wykonywanie prostych prac graficznych: figury geometryczne; dom na łące; górski szczyt – modyfikacje zdjęć; mozaika wielokolorowa z wypełnieniem; płytka elektryczna; pies i kość; pędzel i efekty specjalne; retusz elementów graficznych. Wprowadzenie do grafiki wektorowej w Inkscape. Rozpoczęcie pracy z Inkscape – konfiguracja środowiska. Inkscape – podstawy: własności dokumentu; wypełnienie i kontur; edycja obiektów. Inkscape – obiekty: prostokąty – podstawowe modyfikacje, ramka, kostka 3D; elipsy – podstawowe modyfikacje, ramka eliptyczna, PACMAN. Inkscape – obiekty: elipsy – atom, kula z cieniem, kwiatek; wielokąty i gwiazdy; spirala. Inkscape – linie: odcinki – modyfikacje, krzyżyk, koło rowerowe; krzywe – modyfikacje, rozeta; łamane – modyfikacje, trójkąt prostokątny; krzywe Bezierra. Inkscape – kształtowanie: łączenie obiektów; modyfikacje obiektów; łącznie krzywych; modyfikacje kształtu – walec trójwymiarowy, stary telewizor, serduszko; operacje logiczne na obiektach; pozycjonowanie obiektów. Inkscape – wykonywanie prostych prac graficznych: wizytówka; fragment mapy; reklama wybranego punktu użyteczności publicznej. Komunikacja wizualna w procesie projektowania. Komunikacja społeczna – podstawowe zagadnienia, przełożenie na elementy komunikacji wizualnej w projektowaniu. Opracowanie logotypu wybranego miejsca użyteczności publicznej. Architektura komunikatu wizualnego: wstęp; proces komunikowania; architektura komunikatu wizualnego – rozwinięcie; semiologia komunikatu wizualnego; wiedza o percepcji; psychologia widzenia; modele procesu poznania; racjonalizacja działań wizualnych. Opracowanie reklamy wizualnej wybranego produktu – ulotka trójdzielna. Komunikacja wizualna w działaniu projektowym: co chodzi w komunikacji wizualnej; rola komunikacji wizualnej w ludzkim działaniu; komunikacja wizualna – jak to działa; komunikacja wizualna – kiedy nie działa. Projekt graficzny reklamy kierunku studiów / wydziału / uczelni (format A4 lub A3). Podstawy grafiki prezentacyjnej. Jak zrobić dobrą prezentację? Layout, czcionka, kolory, rozmieszczenie, grafika, animacje. Projekt animacji prezentacyjnej dla wybranego produktu. Wytoczne w zakresie komunikacji wizualnej, identyfikacji wizualnej i działaniach wizualnych wg publikacji Ministerstwa Rozwoju Regionalnego oraz zaleceń organów Unii Europejskiej. Wstępny projekt graficzny broszury 4 stronicowej reklamującej wybrane przedsięwzięcie / projekt, produkt / usługę.

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Symbol efektu	Metody sprawdzania efektów kształcenia					
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawozdanie	Inne (obserwacja)
W01			X	X		
W02			X	X		
W03			X	X		
W04			X	X		
W05			X	X		
W06			X	X		
U01			X	X		
U02			X	X		
U03			X	X		
U04			X	X		
K01			X	X		X
K02			X	X		X
K03			X	X		X

FORMA I WARUNKI ZALICZENIA

Forma zajęć	Forma zaliczenia	Warunki zaliczenia
laboratorium	zaliczenie z oceną	Zrealizowanie 12 prac laboratoryjnych/projektów (ocena co najmniej 50%). Uzyskanie dwóch pozytywnych ocen z dwóch kolokwίων kontrolnych (co najmniej 50%).

NAKŁAD PRACY STUDENTA

Bilans punktów ECTS												
Lp.	Rodzaj aktywności	Obciążenie studenta										Jed- nostka
		studia stacjonarne					studia niestacjonarne					
1.	Udział w zajęciach zgodnie z planem studiów	W	C	L	P	S	W	C	L	P	S	h
				24					14			
2.	Inne (konsultacje, egzamin)			2					2			h
3.	Razem przy bezpośrednim udziale nauczyciela akademickiego	26					16					h
4.	Liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje przy bezpośrednim udziale nauczyciela akademickiego	1,0					0,6					ECTS
5.	Liczba godzin samodzielnej pracy studenta	24					34					h
6.	Liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje w ramach samodzielnej pracy	1,0					1,4					ECTS
7.	Nakład pracy związany z zajęciami o charakterze praktycznym	50					50					h
8.	Liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje w ramach zajęć o charakterze praktycznym	2,0					2,0					ECTS
9.	Sumaryczne obciążenie pracą studenta	50					50					h
10.	Punkty ECTS za moduł <i>1 punkt ECTS=25 godzin obciążenia studenta</i>	2										ECTS

LITERATURA

1. Albers J., (1963), *Interaction of color*, Yale University.
2. Arnheim R., (1978), *Sztuka i percepcja wzrokowa, psychologia twórczego oka*, wyd. WAiF, Warszawa.
3. Arnheim R., (2011), *Myślenie wizualne*, wyd. SOT, Gdańsk.
4. Arnheim R., (2012), *Myślenie wzrokowe. Słowo, obraz, terytoria*, Warszawa.
5. Foley J.D., A. van Dam, Feiner S.K., Hughes J.F., Philips R.L, (1995), *Wprowadzenie do grafiki komputerowej*, wyd. WNT, Warszawa.
6. Gombrich E.H., (1981), *Sztuka i złudzenie - o psychologii przedstawiania obrazowego*, wyd. PIW Warszawa.
7. Gombrich E.H., (2009), *Zmysł porządku, o psychologii sztuki dekoracyjnej*, wyd. Universitas, Kraków.
8. Gombrich E. H., (2009), *O psychologii sztuki dekoracyjnej*, wyd. Universitas, Kraków.
9. IDEE KSW Sztuka, design, media. Rok 2006, 2012.
10. Jankowski M., (1990), *Elementy grafiki komputerowej*, wyd. WNT, Warszawa.
11. Kotula A., Krakowski P., (1985), *Rzeźba współczesna*, wyd. WAiF, Warszawa.
12. Kluszczyński R. W., (2010), *Sztuka interaktywna*, wyd. WAiP, Warszawa.
13. Murch W., (2008), *W mgnieniu oka. Sztuka montażu filmowego*, wyd. Wojciech Marzec, Warszawa.
14. Samouczek programu Paint Net.
15. Samouczek programu Gimp.
16. Samouczek programu Corel PhotoPaint.
17. Samouczek programu Adobe Photoshop.

1. Samouczek programu Inkscape.
2. Samouczek programu Corel Draw.
3. Sarzyńska-Putowska J. (2002), *Komunikacja wizualna. Wybrane zagadnienia*, wyd. ASP, Kraków.
4. W3C: Scalable Vector Graphics (SVG).
5. Von Glitschka, (2012), *Grafika wektorowa. Szkolenie podstawowe*, wyd. Helion, Gliwice.