



Obsługa edytorów graficznych 1

Karta opisu przedmiotu

Informacje podstawowe

Kierunek studiów Kulturoznawstwo	Cykl dydaktyczny 2025/2026	
Specjalność Komunikacja wizualna i projektowanie graficzne	Kod przedmiotu HKLTKWS.II1.04497.25	
Jednostka organizacyjna Wydział Humanistyczny	Języki wykładowe polski	
Poziom kształcenia Studia magisterskie II stopnia	Obligatoryjność Obowiązkowy	
Forma studiów Stacjonarne	Blok zajęciowy Przedmioty specjalnościowe	
Profil studiów Ogólnoakademicki	Przedmiot powiązany z badaniami naukowymi Nie	
Koordynator przedmiotu	Andrzej Świąder	
Prowadzący zajęcia	Andrzej Świąder	
Okres Semestr 1	Forma zaliczenia Zaliczenie	Liczba punktów ECTS 2
	Forma prowadzenia i godziny zajęć Ćwiczenia laboratoryjne: 30	

Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	Przekazanie wiedzy na temat metod tworzenia grafiki wektorowej
C2	Zapoznanie studentów z obsługą programu CorelDRAW

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy - Student zna i rozumie:			
W1	Posiada ogólną wiedzę z zakresu projektowania graficznego	KLT2A_W18, KLT2A_W20	Wykonanie ćwiczeń laboratoryjnych
Umiejętności - Student potrafi:			
U1	Umie przygotować i krytycznie analizować projekty graficzne.	KLT2A_U01, KLT2A_U08	Aktywność na zajęciach, Wykonanie ćwiczeń laboratoryjnych
U2	Posiada umiejętności pozwalające na wykorzystanie pakietów graficznych w prowadzonej działalności naukowej i badawczej.	KLT2A_U01	Wykonanie ćwiczeń laboratoryjnych
U3	Wyszukuje, analizuje, ocenia, selekcjonuje i informację na temat zasad i teorii projektowania, ze źródeł drukowanych i elektronicznych na poziomie zaawansowanym.	KLT2A_U01	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Wykonanie ćwiczeń laboratoryjnych
U4	Dysponuje umiejętnościami korzystania z najnowszych pakietów oprogramowania przeznaczonych do tworzenia animowanej grafiki wektorowej i grafiki rastrowej.	KLT2A_U22	Aktywność na zajęciach, Wykonanie ćwiczeń laboratoryjnych
Kompetencje społecznych - Student jest gotów do:			
K1	Rozumie potrzebę ciągłego pogłębiania i aktualizowania wiedzy w obszarze nowoczesnych technik informatycznych związanych z dziedziną współczesnej grafiki komputerowej.	KLT2A_K02	Aktywność na zajęciach, Wykonanie ćwiczeń laboratoryjnych

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć

Grafika Wektorowa: prezentacja podstawowych zasad pracy z edytorami graficznymi.

Nakład pracy studenta

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane aktywności
Ćwiczenia laboratoryjne	30
Przygotowanie do zajęć	15
Dodatkowe godziny kontaktowe	2
Przygotowanie projektu, prezentacji, pracy pisemnej, sprawozdania	3
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 50
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 30

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu	Formy prowadzenia zajęć
1.	Podstawy rysunku wektorowego. Grafika rastrowa a grafika wektorowa. Projekt graficzny. Przegląd oprogramowanie do tworzenia grafiki wektorowej. Formaty plików wektorowych. Interfejs programu CorelDRAW. Przestrzenie barwne RGB i CMYK. Rozdzielczość DPI, PPI. Podstawowe narzędzia rysunku wektorowego. Krzywa Béziera. Węzły, segmenty. Kształty podstawowe. Palety barw. Właściwości obiektów wektorowych: kontur, wypełnienie.	W1, U1, U2, U3, U4, K1	Ćwiczenia laboratoryjne
2.	Tworzenie grafiki wektorowej metodą budowania z gotowych kształtów. Tworzenie obiektów bazowych. Kształtowanie. Import grafiki wektorowej. Praca z warstwami. Przydatne skróty klawiaturowe. Wypełnienie tonalne. Cień.	W1, U1, U2, U3, U4, K1	Ćwiczenia laboratoryjne
3.	Tworzenie grafiki wektorowej metodą punkt po punkcie. Zasady rozmieszczania węzłów. Metoda zegarowa. Etapy tworzenia grafiki wektorowej metodą punkt po punkcie.	W1, U1, U2, U3, U4, K1	Ćwiczenia laboratoryjne
4.	Tworzenie grafiki wektorowej wykorzystując obie poznane metody.	W1, U1, U2, U3, U4, K1	Ćwiczenia laboratoryjne
5.	Rysowanie precyzyjne. Siatka dokumentu. Prowadnice, prowadnice dynamiczne. Przyciąganie do siatki, prowadnic i obiektów. Linijki i narzędzia wymiarowania.	W1, U1, U2, U3, U4, K1	Ćwiczenia laboratoryjne
6.	Edycja tekstu w CorelDRAW. Tekst ozdobny i tekst akapitowy. Formatowanie znaków. Formatowanie akapitów. Ramka tekstu akapitowego. Narzędzia językowe. Dopasowanie tekstu do ścieżki. Wykorzystanie obiektów wektorowych do "postarzania" grafiki.	W1, U1, U2, U3, U4, K1	Ćwiczenia laboratoryjne
7.	Typografia. Liternictwo. Podstawowe typy czcionek. Odstępy pomiędzy znakami. Linie pisma. Ozdobne zakończenia (szeryfy). Czcionki rodzajowe w CSS. Projektowanie czcionek.	W1, U1, U2, U3, U4, K1	Ćwiczenia laboratoryjne
8.	Projektowanie miniatur YT z wykorzystaniem grafiki wektorowej.	W1, U1, U2, U3, U4, K1	Ćwiczenia laboratoryjne

Informacje rozszerzone

Metody i techniki kształcenia :

Kształcenie zdalne

Rodzaj zajęć	Metody zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
Ćwiczenia laboratoryjne	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Wykonanie ćwiczeń laboratoryjnych	

Warunki i sposób zaliczenia poszczególnych form zajęć, w tym zasady zaliczeń poprawkowych, a także warunki dopuszczenia do egzaminu

W trakcie ćwiczeń projektowych studenci samodzielnie wykonują zadany projekt, wykorzystując poznane techniki i dobierając odpowiednie narzędzia. Prowadzący wspiera studentów, wskazując sposoby rozwiązywania problemów. Do zaliczenia kursu może przystąpić student, który regularnie uczestniczył w zajęciach. Dopuszczalne są dwie nieusprawiedliwione nieobecności. W przypadku niezaliczenia kursu w pierwszym terminie, student przystępuje do zaliczenia poprawkowego na takich samych zasadach, jakie obowiązywały w terminie pierwszym.

Sposób obliczania oceny końcowej

Ocena końcowa jest średnią ważoną ocen uzyskanych z poszczególnych projektów graficznych realizowanych w trakcie zajęć oraz podczas pracy własnej. Wagi zależą od stopnia skomplikowania projektu.

Sposób i tryb wyrównywania zaległości powstałych wskutek nieobecności studenta na zajęciach

Student, który opuści więcej niż 2 zajęcia w ustala z osobą prowadzącą zajęcia zakres i formę wyrównania zaległości.

Wymagania wstępne i dodatkowe

Znajomość podstaw użytkowania komputerów typu PC.

Zajęcia są wspomagane technikami kształcenia na odległość (e-learning). Studenci otrzymują dostęp do powiązanego z zajęciami kursu na Uczelnianej Platformie e-Learningowej (UPeL).

Zasady udziału w poszczególnych zajęciach, ze wskazaniem, czy obecność studenta na zajęciach jest obowiązkowa

Studenci wykonują projekty zgodnie z materiałami udostępnionymi przez prowadzącego.

Literatura

Obowiązkowa

1. Glitschka, V., 2012. Grafika wektorowa. Szkolenie podstawowe. Helion, Gliwice.
2. Zimek, R., 2015. ABC CorelDRAW X7 PL. Helion, Gliwice.
3. Zimek, R., 2015. CorelDRAW X7 PL. Ćwiczenia praktyczne. Helion, Gliwice.
4. Wojeński, J., 1990. Technika liternictwa. Państwowe Wydawnictwo Ekonomiczne, Warszawa

Dodatkowa

1. <http://blog.eduweb.pl>
2. <http://grafika.agora.pl/blog>
3. <https://tutsplus.com>

Kierunkowe efekty uczenia się

Kod	Treść
KLT2A_K02	W sposób pogłębiony interpretuje nowe idee i wykazuje się przedsiębiorczym myśleniem i działaniem.
KLT2A_U01	Wyszukuje, analizuje, ocenia, selekcjonuje i wykorzystuje informacje ze źródeł drukowanych i elektronicznych na poziomie zaawansowanym.
KLT2A_U08	Potrafi sformułować i uzasadnić tezy w wypowiedziach pisemnych i ustnych w języku polskim i obcym na poziomie B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego.
KLT2A_U22	Potrafi dokonać zaawansowanej analizy zgromadzonego materiału badawczego z wykorzystaniem odpowiednich technik analitycznych i wspomagających programów komputerowych.
KLT2A_W18	Posiada zaawansowaną wiedzę o poznawczej, komunikacyjnej, kulturotwórczej i społecznej roli języka.
KLT2A_W20	Zna i dogłębnie rozumie główne pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności intelektualnej i prawa autorskiego