



#### **Kierunek: Grafika komputerowa i komunikacja wizualna**

Rozwój oraz upowszechnienie technologii informatycznych zrewolucjonizowały komunikację, zarówno na gruncie społecznym, biznesowym, jak i prywatnym. Dominującym kanałem przepływu informacji stał się Internet. Funkcjonowanie wielu firm, organizacji non-profit, instytucji z sektora edukacyjnego, a także użytkowników Internetu zależy w głównej mierze od jakości generowanych przez nich komunikatów. Szczególną formą tych komunikatów są komunikaty wizualne, a głównymi czynnikami wpływającymi na ich ocenę są czytelność i przejrzystość, aktualność oraz wiarygodność. Zaprojektowanie elementów graficznych we współczesnym świecie jest zadaniem złożonym, wymaga wykształcenia zmysłu artystycznego, umiejętności spojrzenia na element graficzny oczami odbiorcy komunikatu oraz pozyskania nowoczesnego warsztatu narzędziowego. Jednak samo zaprojektowanie, a następnie wytworzenie grafiki o wysokiej jakości nie gwarantuje jeszcze sukcesu. Sukces osiąga się poprzez umiejętność pozyskania odbiorców swoich produktów. Stąd też współczesna grafika to swoisty mariaż sztuki, informatyki i marketingu.

**Celem studiów** studium „Grafika komputerowa i komunikacja wizualna” jest rozbudzenie świadomości graficznej oraz przedstawienie podstaw kreatywnego projektowania graficznego. Realizacja założonego celu będzie możliwa poprzez poznanie specyfiki produktów graficznych, zdobycie wiedzy i doskonalenie umiejętności z zakresu komunikacji wizualnej oraz obsługi programów do cyfrowej obróbki graficznej

**Metodyka:** Zajęcia prowadzone są przede wszystkim za pomocą interaktywnych metod pozwalającym słuchaczom samodzielnie realizować krok po kroku proces nauczania, głównie w formie warsztatów w laboratorium komputerowym. Zajęcia prowadzone są przez specjalistów z zakresu objętego tematyką studiów.

**Adresatami** studiów podyplomowych na kierunku „Grafika komputerowa i komunikacja wizualna” są osoby posiadające wyższe wykształcenie zajmujące stanowiska kierownicze, specjalistyczne i pomocnicze na wszystkich szczeblach zarządzania, wykorzystujące w swojej pracy komunikację wizualną oraz narzędzia do obróbki cyfrowej elementów graficznych. Kierunek „Grafika komputerowa i komunikacja wizualna” skierowany jest zarówno do osób, które są odpowiedzialne za przygotowywanie prezentacji multimedialnych, opiekę nad zawartością stron internetowych, tworzenie komunikatów o działalności firmy lub treści szkoleniowych, budowanie wizerunku w sieci, kontakty z domami medialnymi, jak i do osób, które są grafikami komputerowymi, ale potrzebują pogłębienia wiedzy z zakresu marketingu i technik sprzedaży swoich produktów. Zapraszamy także osoby, które są pasjonatami grafiki, ale wymagają wzmocnienia ze strony warsztatu narzędziowego.

**Studia podyplomowe skierowane są głównie do osób nie posiadających wykształcenia informatycznego.**

TEMATYKA	Liczba godzin
<b>KOMPETENCJI ARTYSTYCZNYCH</b>	<b>40</b>
Wstęp do historii sztuki	<b>5</b>



Wyroby sztuki użytkowej – wizja dzieła artystycznego – projektowanie – realizacja wyrobu sztuki użytkowej	<b>15</b>
Komunikacja wizualna i przekaz multimedialny – media w komunikacji wizualnej; – komunikacja wizualna w przestrzeni publicznej; – środki przekazu multimedialnego.	<b>20</b>
<b>BLOK KOMPETENCJI INFORMATYCZNYCH</b>	<b>140</b>
Wstęp do technologii informatycznych (zajęcia wyrównawcze) – pakiety biurowe; – korzystanie z serwisów internetowych; – organizacja pracy z komputerem.	<b>10</b>
Projektowanie serwisów internetowych – rodzaje serwisów internetowych; – podstawy języka HTML; – narzędzia wspomagające projektowanie (typu MOCK-UP) oraz tworzenie serwisów internetowych (edytory stron internetowych typu WYSIWYG); – wprowadzenie do systemów zarządzania treścią (CMS).	<b>15</b>
Zasady doboru typografii, znaków i symboli graficznych. – elementy typografii; – dobór czcionki i jej kroju; – rodzaje znaków i symboli graficznych; – projektowanie logo.	<b>10</b>
Podstawy grafiki wektorowej i grafiki rastrowej – zastosowanie grafiki rastrowej; – narzędzia grafiki rastrowej (na przykładzie oprogramowania Adobe Photoshop i/lub GIMP); – zastosowanie grafiki wektorowej; – narzędzia grafiki wektorowej (na przykładzie oprogramowania CorelDraw i/lub Inkscape).	<b>20</b>
Techniki fotografowania i obróbka zdjęć cyfrowych – techniki fotografowania (fotografowanie ludzi, fotografia portretowa, fotografia makro, fotografia nocna, itp.) – korekta i retusz fotografii; – fotomontaż obrazu.	<b>20</b>
Podstawy animacji komputerowej – rodzaje animacji komputerowej; – metody tworzenia animacji; – zastosowanie animacji komputerowej; – oprogramowanie w tworzeniu animacji (na przykładzie oprogramowania Flash i/lub Blender)	<b>15</b>
Przygotowywanie materiałów reklamowych – rodzaje materiałów reklamowych; – zasady tworzenia piśmienniczych i nie piśmienniczych materiałów reklamowych; – przygotowywanie zapytań ofertowych na wykonanie materiałów reklamowych.	<b>15</b>
Przygotowywanie i skład publikacji	<b>15</b>



<ul style="list-style-type: none"> <li>– skład i łamanie tekstu;</li> <li>– publikowanie z za biurka (DTP);</li> <li>– rodzaje publikacji (akcydensowa, dzielowa, gazetowa);</li> <li>– komputerowe wspomaganie składu i łamania tekstu; (na przykładzie oprogramowania Adobe InDesign i/lub Scribus)</li> <li>– zarządzanie procesem drukowania;</li> <li>– zarządzanie procesem udostępniania publikacji elektronicznych.</li> </ul>	
<p>Projektowanie materiałów e-learningowych</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– zasady przygotowywania wymogów dla autorów i producentów materiałów e-learningowych;</li> <li>– rola metodyka szkoleń e-learningowych, współpraca z autorem materiałów;</li> <li>– oprawa graficzna i typograficzna materiałów e-learningowych;</li> <li>– komunikacja wizualna w materiałach e-learningowych;</li> <li>– rodzaje licencji na wykorzystanie materiałów graficznych.</li> </ul>	<b>10</b>
<p>Technologie internetowe w tworzeniu multimedii</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– tworzenie dokumentów webowych zawierających multimedia (rodzaje elementów do osadzania: audio, video, obraz statyczny, tekst, grafika 2 i 3D, itp.);</li> <li>– technologie budowy elementów interaktywnych (Flash, aplety Java, Java Script, itp.);</li> <li>– „Bogate aplikacje internetowe” (RIA);</li> <li>– elementy usability i accessibility.</li> </ul>	<b>10</b>
<b>BLOK KOMPETENCJI SPRZEDAŻOWYCH I ZARZĄDCZYCH</b>	<b>30</b>
<p>Techniki sprzedaży</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– planowanie i kontrola sprzedaży;</li> <li>– prognozowanie sprzedaży;</li> <li>– zarządzanie personelem sprzedaży;</li> <li>– negocjacje i utrzymywanie kontaktów handlowych z klientami i dostawcami.</li> </ul>	<b>10</b>
<p>Marketing nowych mediów</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– wstęp do marketingu internetowego;</li> <li>– narzędzia marketingu internetowego;</li> <li>– komunikacja z agencjami interaktywnymi, domami mediowymi, portalami itp.;</li> <li>– planowanie kampanii on-line;</li> <li>– budowanie marki w Internecie.</li> </ul>	<b>5</b>
<p>Prawo autorskie i ochrona dóbr intelektualnych</p>	<b>10</b>
<p>Zarządzanie projektami informatycznymi.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– wprowadzenie do projektów informatycznych;</li> <li>– cykl życia projektów informatycznych;</li> <li>– główne obszary zarządzania projektami;</li> <li>– obiekty graficzne jako składowa produktu projektu;</li> <li>– grafik komputerowy jako członek zespołu projektowego.</li> </ul>	<b>5</b>
<b>SEMINARIUM DYPLOMOWE</b>	<b>5</b>
<b>Łącznie</b>	<b>215</b>