*Załącznik nr 1.5 do Zarządzenia Rektora UR nr 12/2019*

**SYLABUS**

**dotyczy cyklu kształcenia 2022 - 2025**

*(skrajne daty*)

Rok akademicki 2023/2024

1. Podstawowe informacje o przedmiocie

|  |  |
| --- | --- |
| Nazwa przedmiotu | Grafika komputerowa |
| Kod przedmiotu\* |  |
| Nazwa jednostki prowadzącej kierunek | Kolegium Nauk Społecznych |
| Nazwa jednostki realizującej przedmiot | Instytut Pedagogiki |
| Kierunek studiów | Pedagogika, sp. pedagogika medialna z animacją kultury |
| Poziom studiów | I stopień |
| Profil | Ogólnoakademicki |
| Forma studiów | Stacjonarna |
| Rok i semestr/y studiów | II rok/ semestr III i IV |
| Rodzaj przedmiotu | Specjalnościowy |
| Język wykładowy | Polski |
| Koordynator | dr Marek Hallada |
| Imię i nazwisko osoby prowadzącej / osób prowadzących |  |

\* *-opcjonalni*e, *zgodnie z ustaleniami w Jednostce*

1.1.Formy zajęć dydaktycznych, wymiar godzin i punktów ECTS

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Semestr  (nr) | Wykł. | Ćw. | Konw. | Lab. | Sem. | ZP | Prakt. | Inne (jakie?) | **Liczba pkt. ECTS** |
| III |  | 15 |  |  |  |  |  |  | 3 |
| IV |  | 15 |  |  |  |  |  |  | 2 |

1.2. Sposób realizacji zajęć

☐ zajęcia w formie tradycyjnej

☐ zajęcia realizowane z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość

1.3 Forma zaliczenia przedmiotu (z toku)

ZALICZENIE Z OCENĄ

2.Wymagania wstępne

|  |
| --- |
| Praca z komputerami o środowisku Windows |

3. cele, efekty uczenia się , treści Programowe i stosowane metody Dydaktyczne

3.1 Cele przedmiotu

|  |  |
| --- | --- |
| C1 | Przygotowanie studentów do tworzenia i analizy grafiki komputerowej |
| C2 | Kształcenie umiejętności doboru programu graficznego do określonego zadania |

**3.2 Efekty uczenia się dla przedmiotu**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| EK (efekt uczenia się) | Treść efektu uczenia się zdefiniowanego dla przedmiotu  STUDENT: | Odniesienie do efektów kierunkowych [[1]](#footnote-1) |
| EK­\_01 | Wymieni i wyjaśni podstawowe teorie i pojęcia związane z grafiką komputerową | K\_W10 |
| EK\_02 | Wymieni podstawowe programy graficzne, opisze ich wady i zalety oraz sposób funkcjonowania | K\_W14 |
| EK\_03 | Zaprojektuje grafikę komputerową w określonym celu, dobierze do realizacji odpowiedni program graficzny | K\_U02 |
| EK­\_04 | W oparciu o technologie informacyjne rozwiąże problemy wynikające z posługiwania się programami do grafiki komputerowej | K\_U03 |
| EK\_05 | Uzasadni wykonany projekt graficzny | K\_U05 |
| EK\_06 | Oceni wykonany projekt graficzny, wskaże niedoskonałości tego projektu | K\_K01 |

**3.3 Treści programowe**

1. Problematyka wykładu

|  |
| --- |
| Treści merytoryczne |
|  |
|  |
|  |

1. Problematyka ćwiczeń audytoryjnych, konwersatoryjnych, laboratoryjnych, zajęć praktycznych

|  |
| --- |
| Treści merytoryczne |
| Podstawy wykonywania obrazów cyfrowych. |
| Interfejs programu GIMP. |
| Podstawowa edycja obrazu w programie GIMP (zmiana rozmiaru i rozdzielczości zdjęcia, poziomy, krzywe, balans kolorów, jasność/kontrast) |
| Narzędzia do zaznaczania i retuszu, praca na warstwach w programie GIMP, |
| Łączenie obrazu i tekstu w programie GIMP, banery dla Internetu |
| Wykonywania panoram w programie GIMP |
|  |
| Podstawy pakietu Corel. Wygląd ekranu, paski narzędziowe, powiększanie fragmentu obrazu, kalibracja narzędzi, barwy |
| Tworzenie obrazów przy wykorzystaniu podstawowych narzędzi pakietu Corel. Grupowanie i rozgrupowanie obiektów |
| Wykorzystanie tekstu i jego edycja w pakiecie Corel |
| Kształt obiektów, przekształcanie w krzywe, łączenie obiektów, wyrównywanie i rozmieszczanie obiektów w pakiecie Corel |
| Efekty w pakiecie Corel, stosowanie efektów do tekstu, dzielenie i usuwanie obiektów |
| Wykorzystanie warstw w pakiecie Corel |

3.4 Metody dydaktyczne

Np.:

*Wykład: wykład problemowy, wykład z prezentacją multimedialną, metody kształcenia na odległość*

*Ćwiczenia: analiza tekstów z dyskusją, metoda projektów (projekt badawczy, wdrożeniowy, praktyczny), praca w grupach (rozwiązywanie zadań, dyskusja),gry dydaktyczne, metody kształcenia na odległość*

*Laboratorium: wykonywanie doświadczeń, projektowanie doświadczeń*

Ćwiczenia: praca z programami graficznymi, projektowanie i wykonywanie materiałów graficznych. przygotowanych przez prowadzącego zajęcia

4. METODY I KRYTERIA OCENY

4.1 Sposoby weryfikacji efektów uczenia się

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Symbol efektu | Metody oceny efektów uczenia się  (np.: kolokwium, egzamin ustny, egzamin pisemny, projekt, sprawozdanie, obserwacja w trakcie zajęć) | Forma zajęć dydaktycznych  (w, ćw, …) |
| ek\_ 01 | projekt grafiki komputerowej, aktywność w czasie ćwiczeń | ćw. |
| Ek\_ 02 | projekt grafiki komputerowej, aktywność w czasie ćwiczeń | ćw. |
| ek\_ 03 | projekt grafiki komputerowej, aktywność w czasie ćwiczeń | ćw. |
| Ek\_ 04 | projekt grafiki komputerowej, aktywność w czasie ćwiczeń | ćw. |
| ek\_ 05 | projekt grafiki komputerowej, aktywność w czasie ćwiczeń | ćw. |
| Ek\_ 06 | projekt grafiki komputerowej, aktywność w czasie ćwiczeń | ćw. |

4.2 Warunki zaliczenia przedmiotu (kryteria oceniania)

|  |
| --- |
| Zaliczenie projektu graficznego |

**5. CAŁKOWITY NAKŁAD PRACY STUDENTA POTRZEBNY DO OSIĄGNIĘCIA ZAŁOŻONYCH EFEKTÓW W GODZINACH ORAZ PUNKTACH ECTS**

|  |  |
| --- | --- |
| **Forma aktywności** | **Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności** |
| Godziny kontaktowe wynikające z harmonogramu studiów | 30 |
| Inne z udziałem nauczyciela akademickiego  (udział w konsultacjach) | 10 |
| Godziny niekontaktowe – praca własna studenta  Przygotowanie do zajęć  Przygotowanie pracy projektowej  Studiowanie literatury i materiałów przygotowanych przez prowadzącego | 40 25  20 |
| SUMA GODZIN | 125 |
| **SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS** | 5 |

*\* Należy uwzględnić, że 1 pkt ECTS odpowiada 25-30 godzin całkowitego nakładu pracy studenta.*

6. PRAKTYKI ZAWODOWE W RAMACH PRZEDMIOTU

|  |  |
| --- | --- |
| wymiar godzinowy |  |
| zasady i formy odbywania praktyk |  |

7. LITERATURA

|  |
| --- |
| Literatura podstawowa: Baca J., GIMP 2.10. Kurs video. Obróbka fotografii i tworzenie grafik, Videopoint 2018.Witkowski B., GIMP. Poznaj świat grafiki komputerowej, Wyd. Helion 2019.Hallada M., Podstawy tworzenia materiałów dydaktycznych w formie fotografii, (w:) Czerski W., Wawer R., Nowoczesne media w przestrzeniach edukacyjnych, Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie – Skłodowskiej, Lublin 2015, s. 65 – 76. |
| Literatura uzupełniająca:  Weinschenk S., 100 rzeczy, które każdy projektant powinien wiedzieć o potencjalnych klientach, Wyd Helion, Gliwice 2013.  Samara T., Kroje i kolory pisma. Przewodnik dla grafików. Wyd. Naukowe PWN, Warszawa 2010.  Block B., Opowiadanie obrazem. Tworzenie wizualnej struktury w filmie, telewizji i mediach cyfrowych. Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2010.  https://corel.sklep.pl/podreczniki-do-pobrania-pm-36.html |

Akceptacja Kierownika Jednostki lub osoby upoważnionej

1. W przypadku ścieżki kształcenia prowadzącej do uzyskania kwalifikacji nauczycielskich uwzględnić również efekty uczenia się ze standardów kształcenia przygotowującego do wykonywania zawodu nauczyciela. [↑](#footnote-ref-1)