

SYLABUS

DOTYCZY CYKLU KSZTAŁCENIA 2021-2024

1. PODSTAWOWE INFORMACJE O PRZEDMIOCIE/MODULE

Nazwa przedmiotu/ modułu	GRAFIKA KOMPUTEROWA
Kod przedmiotu/ modułu*	PS38
Wydział (nazwa jednostki prowadzącej kierunek)	Kolegium Nauk Humanistycznych
Nazwa jednostki realizującej przedmiot	Instytut Polonistyki i Dziennikarstwa
Kierunek studiów	polonistyka stosowana
Poziom kształcenia	studia I stopnia
Profil	ogólnoakademicki
Forma studiów	stacjonarne
Rok i semestr studiów	rok II, semestr 3
Rodzaj przedmiotu	kierunkowy
Język wykładowy	polski
Koordynator	Dr hab. prof. UR Wojciech Birek
Imię i nazwisko osoby prowadzącej / osób prowadzących	Dr hab. prof. UR Wojciech Birek

1.1. Formy zajęć dydaktycznych, wymiar godzin i punktów ECTS

Semestr (nr)	Wykł.	Ćw.	Konw.	Lab.	Sem.	ZP	Prakt.	Inne (jakie?)	Liczba pkt ECTS
3			30						2

1.2. Sposób realizacji zajęć

X zajęcia w formie tradycyjnej

X zajęcia realizowane z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość

1.3 Forma zaliczenia przedmiotu /modułu (z toku) (egzamin, zaliczenie z oceną, zaliczenie bez oceny)

2. WYMAGANIA WSTĘPNE

Praktyczna umiejętność pracy z komputerem i jego podstawowym oprogramowaniem (edytory tekstu, proste programy graficzne) oraz urządzeniami peryferyjnymi (skaner, drukarka).

3. CELE, EFEKTY KSZTAŁCENIA, TREŚCI PROGRAMOWE I STOSOWANE METODY DYDAKTYCZNE

3.1 Cele przedmiotu/modułu

C ₁	Poznanie przez uczestnika kursu oprogramowania do komputerowej kreacji i obróbki grafiki.
C ₂	Opanowanie technicznych umiejętności posługiwania się podstawowymi możliwościami poznanych programów.
C ₃	Umiejętność realizowania prostych zadań projektowych przy użyciu poznanego oprogramowania.

3.2 Efekty kształcenia dla przedmiotu/ modułu (wypełnia koordynator)

EK (efekt kształcenia)	Treść efektu kształcenia zdefiniowanego dla przedmiotu (modułu)	Odniesienie do efektów kierunkowych (KEK)
EK_01	Student zna i w rozumie terminologię i podstawowe zasady obsługi graficznych programów komputerowych.	K_W09
EK_02	Student potrafi rozpoznać i określić techniczne parametry i właściwości cyfrowych obrazów graficznych oraz posługiwać się tymi obrazami do realizacji zadań i projektów.	K_W09
EK_03	Student potrafi posłużyć się graficznymi programami komputerowymi do stworzenia i obróbki cyfrowych obrazów graficznych oraz przygotować je do publikacji w formie poligraficznej i cyfrowej.	K_U11, K_U12
EK_04	Student jest gotów do wykorzystania zdobytej w toku kursu wiedzy i umiejętności w procesie komunikacji służącym przygotowaniu i publikacji projektów z użyciem cyfrowych obrazów graficznych.	K_K02, K_K03
EK_05	Student jest gotów do wykorzystania zdobytej w toku kursu wiedzy i umiejętności do określenia jakości technicznej i merytorycznej cyfrowych obrazów graficznych oraz do rozwiązywania problemów związanych z ich kreacją i zastosowaniem.	K_K02

3.3 Treści programowe (wypełnia koordynator)

A. Problematyka wykładu

Treści merytoryczne
-

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

Treści merytoryczne
1. Zajęcia organizacyjne, przedstawienie problematyki zajęć i warunków zaliczenia przedmiotu, wstępny sprawdzian umiejętności posługiwania się komputerem (2 g.)
2. Podstawowe wiadomości o oprogramowaniu graficznym: klasyfikacja, wstępna charakterystyka, prezentacja możliwości programów. (2 g.)

3. Programy do kreacji i obróbki grafiki bitmapowej (Gimp, Adobe Photoshop, Corel Painter, Open Canvas) – podstawowe funkcje i zasady pracy z programem. (6 g.)
4. Obróbka fotografii przy użyciu programów bitmapowych – użycie filtrów i funkcji edycji. (4 g.)
5. Programy do kreacji i obróbki grafiki wektorowej (Inkscape, CorelDraw) – podstawowe funkcje i zasady pracy z programem. (4 g.)
6. Programy do renderowania grafiki 3D – podstawowe informacje. (2 g.)
7. Praca z plikami graficznymi przy użyciu wielu programów graficznych – proces konwersji i eksportu. (2 g.)
8. Przygotowanie pliku graficznego do publikacji w formie drukowanej i elektronicznej – podstawowe wiadomości o programach do edycji publikacji. (2 g.)
9. Realizacja i prezentacja zadania wykorzystującego zdobytą wiedzę i umiejętności (projekt oprawy graficznej wybranego artykułu prasowego, przygotowany z wykorzystaniem poznanego oprogramowania) – zaliczenie przedmiotu. (6 g.)

3.4 Metody dydaktyczne

- Prezentacja multimedialna,
- realizacja ćwiczeń praktycznych krok po kroku,
- samodzielna realizacja projektu.

4. METODY I KRYTERIA OCENY

4.1 Sposoby weryfikacji efektów kształcenia

Symbol efektu	Metody oceny efektów kształcenia	Forma zajęć dydaktycznych (w, ćw, ...)
EK_01	obserwacja w trakcie zajęć: realizacja ćwiczeń krok po kroku	konwersatorium
EK_02	obserwacja w trakcie zajęć, ocena projektu	konwersatorium
EK_03	ocena projektu	konwersatorium
EK_04	ocena projektu i sposobu jego prezentacji	konwersatorium
EK_05	ocena projektu i sposobu jego prezentacji	konwersatorium

4.2 Warunki zaliczenia przedmiotu (kryteria oceniania)

<p>Aktywny udział w zajęciach (obserwacja w trakcie zajęć): osiągnięcie umiejętności obsługi wykorzystywanych w toku kursu programów komputerowych: 15 % ostatecznej oceny</p> <p>Realizacja zadania praktycznego z wykorzystaniem umiejętności zdobytych w trakcie kursu:</p> <ul style="list-style-type: none"> - techniczna poprawność realizacji – 40 % oceny - adekwatność doboru materiału ilustracyjnego do treści – 15 % oceny - inwencja i kreatywność w sposobie aranżacji i wykorzystania możliwości technicznych oprogramowania – 15 % oceny - poprawność stosowania terminologii i opisu przygotowanego zadania w toku jego prezentacji – 15 %

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 planu z studiów	30
Inne z udziałem nauczyciela (udział w konsultacjach, egzaminie)	2
Godziny niekontaktowe – praca własna studenta (przygotowanie do zajęć, egzaminu, napisanie referatu itp.)	8
SUMA GODZIN	40
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS	2

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

6. PRAKTYKI ZAWODOWE W RAMACH PRZEDMIOTU/ MODUŁU

wymiar godzinowy	-
zasady i formy odbywania praktyk	-

7. LITERATURA

<p>Literatura podstawowa:</p> <ul style="list-style-type: none"> Aleksandra Tomaszewska-Adamarek i Roland Zimek, <i>ABC grafiki komputerowej i obróbki zdjęć</i>; wyd. Helion; Andrew Faulkner, Konrad Chavez, <i>Adobe Photoshop CC/CC PL. Oficjalny podręcznik</i>; wyd. Helion; Michael Gradias, <i>Gimp 2.8. Praktyczne wprowadzenie</i>, wyd. Helion; Krzysztof Cieśla, <i>Inkscape. Podstawowa obsługa programu</i>, wyd. Helion; Paweł Zakrzewski, <i>Kompendium DTP. Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign i Acrobat w praktyce</i>. Wydanie III, wyd. Helion;
<p>Literatura uzupełniająca:</p> <ul style="list-style-type: none"> Roland Zimek, <i>CorelDRAW X7 PL. Ćwiczenia praktyczne</i>, wyd. Helion; Joanna Pasek, <i>3ds max 2010. Animacja 3D od podstaw. Szkoła efektu</i>, wyd. Helion; Włodzimierz Gajda, <i>Gimp. Praktyczne projekty</i>. Wydanie III, wyd. Helion; Prezentacje video typu „tutorial”, dostępne w internecie.