

**KARTA PRZEDMIOTU**

Cykl kształcenia od roku akademickiego: 2022/2023

**I. Dane podstawowe**

Nazwa przedmiotu	Podstawy grafiki komputerowej
Nazwa przedmiotu w języku angielskim	Digital graphics design - basics
Kierunek studiów	Edytorstwo
Poziom studiów (I, II, jednolite magisterskie)	I stopnia
Forma studiów (stacjonarne, niestacjonarne)	Stacjonarne
Dyscyplina	Informatyka
Język wykładowy	Polski

Koordinator przedmiotu/osoba odpowiedzialna	mgr Mateusz Miernik
---	---------------------

Forma zajęć ( <i>katalog zamknięty ze słownika</i> )	Liczba godzin	semestr	Punkty ECTS
wykład			2
konwersatorium			
ćwiczenia			
laboratorium	30	IV	
warsztaty			
seminarium			
proseminarium			
lektorat			
praktyki			
zajęcia terenowe			
pracownia dyplomowa			

translatorium			
wizyta studyjna			

Wymagania wstępne	Umiejętność obsługi komputera. Umiejętność wyszukiwania i selekcji treści w internecie
-------------------	--

## II. Cele kształcenia dla przedmiotu

C1. Poznanie podstawowych zagadnień grafiki komputerowej
C2. Zapoznanie z historią grafiki komputerowej
C3. Poznanie aktualnych trendów w projektowaniu
C4. Poznanie oprogramowania do tworzenia i edycji grafik

**III. Efekty uczenia się dla przedmiotu wraz z odniesieniem do efektów kierunkowych**

Symbol	Opis efektu przedmiotowego	Odniesienie do efektu kierunkowego
<b>WIEDZA</b>		
W_01	Student zna terminologię i ogólne zasady tworzenia grafik użytkowych, znaczenie, odbiór i dobór kolorów oraz kształtów przy projektowaniu grafiki, a także zna aplikacje do edycji grafiki wektorowej i rastrowej	KW_12
<b>UMIEJĘTNOŚCI</b>		
U_01	student dobiera samodzielnie odpowiednie narzędzia graficzne do danego problemu graficznego oraz posługuje się tymi narzędziami	KU_01, KU_03
U_02	efektywnie wykorzystuje podstawowe narzędzia programów graficznych do tworzenia własnych prac graficznych	KU_01, KU_09
U_03	planuje proces powstawania grafiki użytkowej – od określenia celu przez projekt po weryfikację gotowego projektu z oczekiwaniami	KU_09
U_04	dostosowuje grafikę oraz tekst do różnych zadań dobierając odpowiednie narzędzia informatyczne	KU_09
U_05	posiada umiejętność wyszukiwania, zrozumienia, analizy i wykorzystywania potrzebnych informacji pochodzących z różnych źródeł i w różnych formatach	KU_01
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>		
K_01	rozumie potrzebę własnego rozwoju i zna możliwości ciągłego dokształcania się, podnoszenia swoich kompetencji osobistych, zawodowych i społecznych	K_K01
K_02	wykazuje się twórczym podejściem do projektu graficznego i umie współpracować w grupie	K_K02
K_03	zdobyte umiejętności potrafi wykorzystać w życiu społecznym i pracy zawodowej	K_K03

**IV. Opis przedmiotu/ treści programowe**

1. Krótki rys historyczny
2. Grafika rastrowa, wektorowa, 3D
3. Aktualne trendy w projektowaniu
4. Praca w Adobe Photoshop

- warstwy
  - maski
  - główne narzędzia
5. Programy alternatywne
6. Podstawowe zasady kompozycji
7. Podstawowe zagadnienia z teorii barw

#### V. Metody realizacji i weryfikacji efektów uczenia się

Symbol efektu	Metody dydaktyczne <i>(lista wyboru)</i>	Metody weryfikacji <i>(lista wyboru)</i>	Sposoby dokumentacji <i>(lista wyboru)</i>
WIEDZA			
W_01	Praca pod kierunkiem	Przygotowanie /wykonanie projektu	Karta oceny projektu
UMIEJĘTNOŚCI			
U_01	Ćwiczenia praktyczne	Sprawdzenie umiejętności praktycznych	Plik z wykonanym ćwiczeniem - oceniona praca wykonana na ćwiczeniach
U_02	Ćwiczenia praktyczne	Sprawdzenie umiejętności praktycznych	Plik z wykonanym ćwiczeniem - oceniona praca wykonana na ćwiczeniach
U_03	Metoda projektu	Przygotowanie /wykonanie projektu	Karta oceny projektu i plik z wykonanym projektem
U_04	Ćwiczenia praktyczne, Metoda projektu	Przygotowanie /wykonanie projektu	Plik z wykonanym ćwiczeniem - oceniona praca wykonana na ćwiczeniach / Karta oceny projektu
U_05	Metoda projektu	Przygotowanie /wykonanie projektu	Plik z wykonanym ćwiczeniem - oceniona praca wykonana na ćwiczeniach
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K_01	Metoda projektu	Przygotowanie /wykonanie projektu	Plik z wykonanym ćwiczeniem - oceniona praca wykonana na ćwiczeniach / Karta oceny projektu
K_02	Metoda projektu	Przygotowanie /wykonanie projektu	Plik z wykonanym ćwiczeniem - oceniona praca wykonana na ćwiczeniach / Karta oceny projektu

K_03	Metoda projektu	Przygotowanie /wykonanie projektu	Plik z wykonanym ćwiczeniem - oceniona praca wykonana na ćwiczeniach / Karta oceny projektu
------	-----------------	-----------------------------------	---

#### VI. Kryteria oceny, wagi...

70% pozytywna ocena z kolokwium praktycznego  
 20% aktywność na zajęciach  
 10% obecność na zajęciach [dopuszczalne dwie nieobecności]

#### VII. Obciążenie pracą studenta

Forma aktywności studenta	Liczba godzin
Liczba godzin kontaktowych z nauczycielem	<b>30</b>
Liczba godzin indywidualnej pracy studenta	<b>30</b>

#### VIII. Literatura

Literatura podstawowa
Faulkner Andrew, Chavez Conrad, <i>Adobe Photoshop CC/CC PL. Oficjalny podręcznik</i>
Anna Owczarz-Dadan, <i>Photoshop CC. Szkoła efektu</i>
Sean Duggan, Katrin Eismann i inni, <i>Photoshop. Maskowanie i komponowanie</i>
Dan Margulis, <i>Photoshop LAB. Zagadka kanionu i inne tajemnice najpotężniejszej przestrzeni barw</i>
Literatura uzupełniająca
Podawana na bieżąco