

KARTA PRZEDMIOTU (SYLABUS)- WZÓR II

Opis przedmiotu

Kod przedmiotu		Nazwa przedmiotu	Edytory Obrazu	
Gr/O/I/NST/ B1. 4			Images editors	
Język wykładowy		polski		
Rok akademicki		2019/2020		
Kierunek		Grafika		
w zakresie				
Poziom studiów		Studia pierwszego stopnia		
Profil studiów		ogólnoakademicki		
Forma studiów		niestacjonarna		
Semestr / semestry		2		
Przynależność do grupy zajęć		przedmioty kierunkowe		
Status przedmiotu		przedmiot obowiązkowy		
Formy realizacji zajęć dydaktycznych, wymiar, punkty ECTS		Forma zajęć	Liczba godzin zajęć dydaktycznych	Liczba punktów ECTS
		Wykład	[h]	2 ECTS
		Ćwiczenia	[h]	
		Pracownia artystyczna	30[h]	
Powiązanie przedmiotu	z profilem studiów			... ECTS
	z uprawnieniami			... ECTS
	z dyscypliną	sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki		2 ECTS
Forma nauczania		tradycyjna		
Wymagania wstępne		studenci kierunku Grafika wpisani na semestr		
Jednostka prowadząca		Katedra Mediów Cyfrowych i Struktur przestrzennych		
Koordynator		prof. Aleksander Olszewski		
Osoby prowadzące		prof. Aleksander Olszewski, dr Marcin Noga		
Adres strony internetowej pjo		www.ws.uniwersytetradom.pl		
Adres e-mail, telefon koordynatora		a.olszewski2@gmail.com, 7837		

EFEKTY UCZENIA SIĘ, TREŚCI PROGRAMOWE, REALIZACJA ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH, WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Cel kształcenia:	<p>Celem przedmiotu jest stworzenie warunków pracy twórczej, aby student samodzielnie wypracował w sobie zdolność planowania złożonego projektu i jego podział na mniejsze niezależne elementy wykonywane / kreowane równolegle. A także wzmacnianie cech działania kreatywnego i współdziałania w zespole, wpłynie na umocnienie potrzeby kooperacji z innymi współpracownikami.</p> <p>Kolejnym etapem kształcenia jest uzyskanie zdolności do podjęcia pracy na wyższym poziomie samodzielnego kreatywnego działania artystycznego z naciskiem na: estetykę, uniwersalizm, atrakcyjność dzieła i skuteczność</p>
------------------	---

	wytworu. A także podniesienie kwalifikacji technicznych w świadomym i skierowanym na cel posługiwaniu się nowoczesnym oprogramowaniem graficznym. Nabycie kwalifikacji do samodzielnego tworzenia i wartościowania obrazu graficznego w oparciu o narzędzia cyfrowe oraz sprawna korelacja z innymi mediami manualnymi oraz systemami i metodami pracy.
Treści programowe:	<ul style="list-style-type: none"> Powstawanie obrazów 3D, sposoby zapisu i wyświetlania obrazu. Wykonywanie pary zdjęć i transformacja do obrazów 3D anaglifowych (do oglądania w okularach czerwono-cyjanowych), porównanie sposobu postrzegania poziomu luminacji: liniowego przetwornika CCD do logarytmicznego oko ludzkie. HDR (obrazy o szerokim zakresie jasności), technika powstawania, indywidualne ćwiczenia praktyczne przy użyciu aparatu cyfrowego, zagadnienie szumu w fali elektromagnetycznej, sposoby eliminacji w obrazie, sposoby i metody selekcji fragmentów obrazu „szparowanie”, bluescreen oraz kluczowana klatka wzorcowa, rodzaje planów filmowych, rodzaje perspektyw i rodzaje odwzorowań perspektywicznych. Tworzenie panoram w oparciu o przygotowane wcześniej komplety fotografii obiektu statycznego, „super zdjęcie - składane” – łączenie poznanych metod: korekcja barw i geometrii, manualna korekta łączenia nakładających się obrazów, korekcja fotometryczna obrazów oraz usuwanie szumu.
Metody dydaktyczne (kształcenia):	Słowna , pokaz, ćwiczenia, praktyczna
Rygor zaliczenia, kryteria oceny osiągniętych efektów uczenia się, sposób obliczania oceny końcowej:	<p>Wynik efektów kształcenia z zakresu Edytorów obrazu będzie składał się z dwóch aspektów: ocena bieżącej pracy w pracowni artystycznej oraz sumiennosc wykonywania indywidualnych zadań podsumowujących, każdy nowy zakres informacji poznanych na zajęciach w pracowni artystycznej. Oraz oceny końcowej z wykonanego, powierzonego fragment pracy zespołowej z uwzględnieniem precyzji i jakości utrzymania stylu / efektów w pracy oraz atrakcyjności kreacji artystycznej, a także przebieg i wynik realizacji projektu z uwzględnieniem na:</p> <ul style="list-style-type: none"> terminowość oddania projektu na każdym wyznaczonym etapie, zgodność wykonania projektu z założeniami bądź zgłoszoną korektą do założeń projektu, aspekty techniczne – jakość i trafność adaptacji wyglądu strony - do wielkości ekranu na którym jest wyświetlany, jakość symulacji wrażenia interaktywności strony, atrakcyjność i czytelność całego projektu (wartość średnia całego projektu).

Efekty uczenia się dla przedmiotu w odniesieniu do efektów kierunkowych i formy zajęć				Metody weryfikacji efektów uczenia się	
Numer efektu uczenia się	Opis efektów uczenia się dla przedmiotu (PEU) Student, który zaliczył przedmiot (W) zna i rozumie/ (U) potrafi /(K) jest gotów do:	Kierunkowy efekt uczenia się (KEU)	Forma zajęć	Forma weryfikacji (zaliczeń)	Metody sprawdzania i oceny
W1	Zna i rozumie wiedzę z zakresu grafiki komputerowej.	K_WG02	pracownia artystyczna	Rozmowa	Kształtujące, tradycyjne/cyfrowe
W2	Zna i rozumie szeroko pojętą wiedzę z zakresu nowości z dziedziny grafiki komputerowej.	K_WK14		Rozmowa	Kształtujące, tradycyjne/ cyfrowe
U1	Ma podstawowe umiejętności w zakresie posługiwania się narzędziami edytorskim w programach graficznych.	K_UK13		Rozmowa/Projekt/zestaw prac graficznych	Kształtujące oraz sumujące, tradycyjne/ cyfrowe
U2	Potrafi wykorzystywać wiedzę na temat zasad oraz sprawnie posługiwać się narzędziami edytorskimi w różnych programach graficznych.	K_UK16		Projekt /zestaw prac graficznych	Kształtujące oraz sumujące, tradycyjne/

K1	Student rozumie potrzebę i funkcje komputerowej kreacji artystycznej.	K_KK01		Rozmowa	cyfrowe Kształtujące oraz sumujące, tradycyjne/cyfrowe
				Rozmowa	Kształtujące, tradycyjne/cyfrowe
K2	Student potrafi wykorzystać zdobytą wiedzę i umiejętności do wykonywania innych zadań, przygotowujących go do elastycznego wykorzystywania nabytych kompetencji.	K_KK02			
Stopień osiągnięcia kierunkowych efektów uczenia się: K_WG02+++, K_WK14 ++K_UK13+++, K_UK16++, K_KK01++, K_KK02++					

Literatura podstawowa, literatura uzupełniająca, pomoce naukowe					
Literatura podstawowa:					
1. Portal opisujący zagadnienia obrazu 3D - http://stereos.pl/					
2. Hugin, Tutorials - http://hugin.sourceforge.net/tutorials/index.shtml					
3. Tutorials Processing - http://processing.org/learning/					
4. Eric Freeman, Elisabeth Freeman, Head First HTML with CSS & XHTML. Edycja polska (Rusz głową!), Gliwice Helion 2008					
5. Nigel McFarlane, Paul Wilton , Cliff Wooton, JavaScript. Zaawansowane programowanie (oryginalna nazwa Professional JavaScript 2nd Edition), Gliwice Helion 2008					
Literatura uzupełniająca:					
1. Bill Sanders, Podręcznik HTML5 (Ten fantastyczny). Smashing Magazine, Gliwice 2010					
2. Paweł Frankowski, CMS. Jak szybko i łatwo stworzyć stronę WWW i zarządzać nią, Gliwice Helion 2007					
3. Adobe Creative Team, ActionScript 3.0 dla Adobe Flash CS4/CS4 PL Professional. Oficjalny podręcznik, Gliwice Helion 2009					
4. Wikipedii hasła: Stereoscopia, Anaglif, Plan_filmowy, Film 3D, Kino_cyfrowe#Kino_cyfrowe_3D, Telewizja_3D, Hugin_(program), Obraz_HDR, High_dynamic_range_imaging, Szparowanie, bluescreen, Wavelet_compression, System zarządzania treścią.					

Naład pracy studenta potrzebny do osiągnięcia zakładanych efektów uczenia się – bilans punktów ECTS			
Udział w zajęciach, aktywność	Obciążenie studenta [h]		
	Inne godz. kontaktowe (IGK)	Zajęcia bez nauczyciela-praca własna studenta (ZBN)	Zajęcia dydaktyczne
Udział w ... <i>wykładach</i>	X	X	[h]
Samodzielne studiowanie tematyki ... <i>wykładów</i>	X	[h]	X
Udział w <i>ćwiczeniach</i> / <i>ćwiczeniach laboratoryjnych</i>	X	X	30[h]
Samodzielne przygotowanie się do <i>ćwiczeń</i>	X	12 [h]	X
Udział w konsultacjach	9[h]	X	X
Przygotowanie do <i>zaliczenia</i> / <i>egzaminu</i>	X	4 [h]	X
Udział w <i>egzaminie</i> / <i>zaliczeniu</i>	4[h]	X	X
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	13[h]/ 0,5ECTS	16 [h]/0,5 ECTS	30[h]/ 1 ECTS
Punkty ECTS za przedmiot	2 ECTS		

Informacje dodatkowe, uwagi