

KARTA PRZEDMIOTU (SYLABUS)- WZÓR II

Opis przedmiotu

Kod przedmiotu		Nazwa przedmiotu	Nowe technologie informatyczne	
UTH /AW/O/I/ST/A/14			New Information Technology	
Język wykładowy		polski		
Rok akademicki		2023/2024		
Kierunek		Architektura Wnętrz		
w zakresie		-		
Poziom studiów		studia pierwszego stopnia		
Profil studiów		Ogólnoakademicki		
Forma studiów		Stacjonarne		
Semestr / semestry		I		
Przynależność do grupy zajęć		A. Grupa przedmiotów podstawowych		
Status przedmiotu		-		
Formy realizacji zajęć dydaktycznych, wymiar, punkty ECTS		Forma zajęć	Liczba godzin zajęć dydaktycznych	Liczba punktów ECTS
		Wykład	[h]	2 ECTS
		Ćwiczenia	[h]	
		Pracowania artystyczna	30 [h]	
Powiązanie przedmiotu	z profilem studiów			
	z uprawnieniami			
	z dyscypliną	sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki		2 ECTS
Forma nauczania				
Wymagania wstępne				
Jednostka prowadząca		KMCiSP		
Koordynator		dr hab. Mariusz Dański		
Adres strony internetowej pjo		www.ws.uniwersytetradom.pl		
Adres e-mail, telefon koordynatora		noga.marcin@gmail.com / mnoga.ws@uthrad.pl		

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

Cel kształcenia:	<p>Celem przedmiotu jest wprowadzenie studenta w zakres i problematykę działań jednej z dziedzin informatyki - technologii informacyjnej: Zakres nauczania odbywa się dwutorowo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • aspekt techniczny - wyjaśnienie zasady i budowy urządzeń multimedialnych, zasady współpracy urządzeń oraz rozwój urządzeń elektronicznych. Obsługa podstawowego oprogramowania Internetowego do przesyłania i zamieszczania treści multimedialnych w sieciach informatycznych, • aspekt kreacji artystycznej – nauka posługiwania się narzędziami edytorskimi oraz samodzielna kreacja artystyczna w oparciu o edytory grafiki wektorowej. Poznanie elementarnych treści jest niezbędne do posługiwania się współczesnymi elektronicznymi urządzeniami technicznym oraz przygotowanie do posługiwania się mediami edytorskimi.
Treści programowe:	<ul style="list-style-type: none"> • Zajęcia odbywają się w pracowni multimedialnej, gdzie każdy student wykonuje działanie samodzielne poprzedzone pokazem na ekranie multimedialnym. • Podsumowaniem nowo poznanych funkcji lub możliwości edycyjnych będzie samodzielne wykonanie krótkiego zadanego zadania lub ram go określających. Czas pracy indywidualnej będzie określony w zależności od skomplikowania zadania ale będzie wynosił z reguły od 2-5minut. • Zapoznanie z edytorem grafiki wektorowej (rysowanie typowych kształtów, kolory oraz budowanie złożonych kształtów z sumy oraz różnic z elementów), praca w sieci lokalnej, importowanie gotowych kształtów, zasada edycji węzłów (dodawanie, transformacja, typy) – kreacja logotypu monochromatycznego – wizówka, zasada edycji tekstu (rodzaje, typy, zastosowanie, kolumny, układ) –czterostronicowa kartka okolicznościowa, praca precyzyjna, wykonywanie kreacji artystycznych o określonych wielkościach, proporcjach – przygotowanie logotypów do umieszczenia na produktach. • Podstawy grafiki rastrowej, importowanie, edycja umieszczanie tworzenie kompozycji – „ulotka / zaproszenie na wystawę / imprezę okolicznościową”, • Funkcje zaawansowane związane z drukowaniem, wprowadzaniem dodatków do aplikacji itp. zastosowanie języka programowania w celu automatyzacji kreacji artystycznej – kompozycja rytmiczna, obrotowa, fraktale, • Trasowanie ręczne elementu fotografowanego – kreacja artystyczna uwypuklająca zamierzoną cechę lub funkcję – podsumowanie działu grafiki wektorowej, • Zapoznanie z zasadą edycji grafiki rastrowej (maska, warstwy, fotomontaż) – wykonywanie zadania grupowego (z wykorzystaniem sieci lokalnej) praca w zespołach), • Zaawansowane systemy separacji elementów barwnych oraz transformacja kolorów oraz systemów barwnych, poszukiwanie kształtu pierwotnego - korekta kolorów i perspektywy, • „super zdjęcie” - fotomontaż / panorama / kompozycja / przekształcenie perspektywiczne kilku zdjęć obejmujących ten sam plan fotograficzny, w celu dobrania najkorzystniejszych fragmentów fotografii, konwersja typów plików graficznym, konwersja filmów do kadrów oraz edycja ulepszająca zdjęci <p><u>Zagadnienia z zakresu teorii informacji</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • jednostki informacji, systemy operacyjne, programy antywirusowe, • budowa komputera (nazewnictwo elementów, funkcje, parametry), • szczegółowa budowa i zasada działania urządzeń multimedialnych (rodzaje drukarek, skaner, aparat fotograficzny – budowa matrycy światłoczułej, druk offsetowy, fotolab), rozdzielczość oraz typowe formaty papieru, • topologia sieci informatycznych oraz podstawowe usługi w sieci komputerowej lokalnej i globalnej (ewolucja, parametry, rodzaje),rodzaje, zamiana formatów plików – konwersja oraz podstawy zasady kompresji obrazu, filmu i dźwięku (zasada kompresji, budowa pliku, typy, porównanie).
Metody dydaktyczne (kształcenia):	<ul style="list-style-type: none"> • metody podające informacje - wykład • metody problemowe - wykład pokazujący złożoność tematyczną oraz subiektywność rozwiązań i interpretacji • metody aktywizujące - dyskusja dydaktyczna, autokorekty • metody eksponujące - pokaz slajdów, prezentacje, ekspozycje prac
Rygor zaliczenia, kryteria oceny osiągniętych efektów uczenia się, sposób obliczania oceny końcowej:	<p>Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest osiągnięcie wszystkich wymaganych efektów uczenia się określonych dla przedmiotu. Uzyskanie pozytywnych ocen ze wszystkich form zajęć wchodzących w skład danego przedmiotu jest równoznaczne z zaliczeniem</p>

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	się	
				Forma weryfikacji (zaliczeń)	Metody sprawdzania i oceny
W1	Ma wiedzę z zakresu podstaw informacji o technologii informacyjnej w odniesieniu do sztuk plastycznych.	K_WG03	pracownia artystyczna	zaliczenie z oceną	Dialog dydaktyczny
W2	Ma wiedzę na temat funkcji urządzeń multimedialnych oraz wykorzystania w kreacji artystycznej.	K_WG02	pracownia artystyczna	zaliczenie z oceną	Dialog dydaktyczny
U1	Ma podstawowe umiejętności w zakresie posługiwania narzędziami edytorskim w programach graficznych podczas rozwiązywania typowych zadań.	K_UW10	pracownia artystyczna	zaliczenie z oceną	Projekt
U2	Posiada umiejętność posługiwania się narzędziami edytorskim w programach graficznych w samodzielnej niezależnej pracy.	K_UU11	pracownia artystyczna	zaliczenie z oceną	Projekt
K1	Student jest gotów samodzielnie rozwijać idee projektowe, wykorzystując funkcje komputerowej kreacji artystycznej.	K_KK01	pracownia artystyczna	zaliczenie z oceną	Dialog dydaktyczny

Literatura podstawowa, literatura uzupełniająca, pomoce naukowe	
<p><i>Literatura podstawowa</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Roland Zimek , CorelDRAW 12. Ćwiczenia praktyczne, Gliwice Helion 2007 2. Inkscape: Guide to a Vector Drawing Program -http://tavmjong.free.fr/INKSCAPE/MANUAL/html/index.php 3. Filmiki szkoleniowe Inkscape - http://www.inf.sgsp.edu.pl/lab/filmiki/filmiki.php 4. Tutorials Processing - http://processing.org/learning/ 5. Hoffman H., Łukaszewski B., Olszewski A., Podstawy Kompozycji Plastycznej – wybrane zagadnienia, Zakład Poligraficzny Politechniki Radomskiej, Radom 1998. 6. Hoffman H., Łukaszewski B., Olszewski A., Forma plastyczna, teoria i praktyka, Politechniki Radomskiej, Radom 2007.\ <p><i>Literatura uzupełniająca</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Optyczny.pl, Poradnik, http://www.optyczne.pl/poradniki.html 2. Adobe Creative Team, ActionScript 3.0 dla Adobe Flash CS4/CS4 PL Professional. Oficjalny podręcznik, Gliwice Helion 2009r. 3. Hasła: Ucho, Oko, Luminancja, Chrominancja, JPEG, MP3, Technicolor, Bayer filter, Crop-factor, Aberracja chromatyczna, Dystorsja. 	

Nakład 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 wykładach /ćwiczeniach / pracowni projektowej / pracowni artystycznej	X	X	30 [h]
Udział w konsultacjach	10[h]	X	X
Przygotowanie do wykładów, zaliczeń, egzaminów, pracowni projektowej, pracowni artystycznej	X	10[h]	X
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	10[h]/ 0,5ECTS	10 [h]/ 0,5 ECTS	30 [h]/ 1 ECTS
Punkty ECTS za przedmiot	50[h]/ 2 ECTS		

Informacje dodatkowe, uwagi
<p>W przypadku studentów ze szczególnymi potrzebami, w tym: z niepełnosprawnością, przewlekłe chorych, określone powyżej (w karcie) metody i formy weryfikacji efektów uczenia się dostosowuje się odpowiednio do indywidualnych potrzeb tych studentów.</p> <p>Szczegółowe zasady i formy wsparcia studentów ze szczególnymi potrzebami: w tym z niepełnosprawnością, przewlekłe chorych podczas zajęć, zaliczeń i egzaminów określono w: Regulaminie Studiów, Zasadach Studiowania, Procedurze dotyczącej zapewnienia dostępności procesu kształcenia studentom ze szczególnymi potrzebami, w tym: z niepełnosprawnością, przewlekłe chorych.</p>