

# KARTA PRZEDMIOTU (SYLABUS)

## Opis przedmiotu

Kod przedmiotu		Nazwa przedmiotu	Nowe technologie informatyczne	
UTH/Gr/O/Mgr/S/A1/11 <i>Kod kierunku/ profil/poziom/forma/pozycja z planu</i>			New Information Technology	
Język wykładowy		polski		
Rok akademicki		2021/2022		
Kierunek		Grafika		
w zakresie				
Poziom studiów		jednolite studia magisterskie		
Profil studiów		ogólnoakademicki		
Forma studiów		studia stacjonarne		
Semestr / semestry		I		
Przynależność do grupy zajęć		Grupa zajęć kierunkowych		
Status przedmiotu		obowiązkowe		
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	ogólnoakademicki - związany z prowadzoną działalnością naukową w dyscyplinie do której przyporządkowany jest kierunek studiów		1 ECTS
	z uprawnieniami			... ECTS
	z dyscypliną	sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki		1 ECTS
Forma nauczania		tradycyjna		
Wymagania wstępne		Podstawowe dotyczące wiedzy i umiejętności studentów kierunku Grafiki wpisanych na na w/w semestry		
Jednostka prowadząca		Katedra Projektowania i Grafiki		
Koordynator		prof. Andrzej Markiewicz		
Adres strony internetowej pjo		<a href="http://www.uniwersytetradom.pl">www.uniwersytetradom.pl</a>		
Adres e-mail, telefon koordynatora		<a href="mailto:amarkiewicz.ws@uthrad.pl">amarkiewicz.ws@uthrad.pl</a> ; 48 3617855 lub 75		

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

<p>Cel kształcenia:</p>	<p>Celem przedmiotu jest wprowadzenie studenta w zakres i problematykę działań jednej z dziedzin informatyki - technologii informacyjnej:</p> <p>Zakres nauczania odbywa się dwutorowo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 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,</li> <li>• aspekt kreacji artystycznej – nauka posługiwania się narzędziami edytorskimi oraz samodzielna kreacja artystyczna w oparciu o edytory grafiki wektorowej.</li> </ul> <p>Poznanie elementarnych treści jest niezbędne do posługiwania się współczesnymi elektronicznymi urządzeniami technicznym oraz przygotowanie do posługiwania się mediami edytorskimi.</p>
<p>Treści programowe:</p>	<p>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.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 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,</li> <li>• zasada edycji węzłów (dodawanie, transformacja, typy) – kreacja logotypu monochromatycznego – wizówka,</li> <li>• zasada edycji tekstu (rodzaje, typy, zastosowanie, kolumny, układ) – czterostronicowa kartka okolicznościowa,</li> <li>• praca precyzyjna, wykonywanie kreacji artystycznych o określonych wielkościach, proporcjach – przygotowanie logotypów do umieszczenia na produktach – okładka CD, wizytówka, nadruk na długopis,</li> <li>• podstawy grafiki rastrowej, importowanie, edycja umieszczanie tworzenie kompozycji – „ulotka / zaproszenie na wystawę / imprezę okolicznościową”,</li> <li>• funkcje zaawansowane związane z drukowaniem, wprowadzaniem dodatków do aplikacji itp.,</li> <li>• zastosowanie języka programowania w celu automatyzacji kreacji artystycznej – kompozycja rytmiczna, obrotowa, fraktale,</li> <li>• trasowanie ręczne elementu fotografowanego – kreacja artystyczna uwypuklająca zamierzoną cechę lub funkcję – podsumowanie działu grafiki wektorowej,</li> <li>• zapoznanie z zasadą edycji grafiki rastrowej (maska, warstwy, fotomontaż) -wykonywanie zadania grupowego (z wykorzystaniem sieci lokalnej, praca w zespołach),</li> <li>• zaawansowane systemy separacji elementów barwnych oraz transformacja kolorów oraz systemów barwnych, poszukiwanie kształtu pierwotnego - korekta kolorów i perspektywy,</li> <li>• „super zdjęcie” - fotomontaż / panorama / kompozycja / przekształcenie perspektywiczne kilku zdjęć obejmujących ten sam plan fotograficzny, w celu dobrania najkorzystniejszych fragmentów fotografii,</li> </ul>

	<p>konwersja typów plików graficznym, konwersja filmów do kadrów oraz edycja ulepszająca zdjęcie.</p> <p><u>Zagadnienia z zakresu teorii informacji:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• jednostki informacji, systemy operacyjne, programy antywirusowe,</li> <li>• budowa komputera (nazewnictwo elementów, funkcje, parametry),</li> <li>• szczegółowa budowa i zasada działania urządzeń multimedialnych (rodzaje drukarek, skaner, aparat fotograficzny – budowa matrycy światłoczułej, druk offsetowy, fotolab), rozdzielczość oraz typowe formaty papieru,</li> <li>• topologia sieci informatycznych oraz podstawowe usługi w sieci komputerowej lokalnej i globalnej (ewolucja, parametry, rodzaje),</li> <li>• rodzaje, zamiana formatów plików – konwersja oraz podstawy zasady kompresji obrazu, filmu i dźwięku (zasada kompresji, budowa pliku, typy, porównanie).</li> </ul>
Metody dydaktyczne (kształcenia):	Ćwiczenia praktyczne wykonywane na zajęciach
Rygor zaliczenia, kryteria oceny osiągniętych efektów uczenia się, sposób obliczania oceny końcowej:	<p>Wynik efektów kształcenia z zakresu Technologii informacji będzie składał się z dwóch ocen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• z części teoretycznej w większości zawartej w zakresie teoretycznej ocena będzie w postaci testu zawierającego 10 szczegółowych pytań z zakresu technologii informacyjnej,</li> </ul> <p>ocena sprawności i trafności posługiwania się narzędziami graficznymi oraz atrakcyjności kreacji artystycznej osiągnięć w posługiwaniu się oprogramowaniem graficznym będzie weryfikowana praktycznie poprzez indywidualne rozwiązanie zadane problemu kreacji graficznej oraz podczas oceny będzie brana aktywność podczas całego cyklu kształcenia.</p>

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	Ma wiedzę z zakresu podstaw informacji o technologii informacyjnej	K_WG02 K_WG06	pracownia artystyczna	Rozmowa / test	cyfrowe
W2	Ma wiedzę na temat zasad budowy urządzeń multimedialnych oraz technologii.	K_WG03 K_WG07	pracownia artystyczna	Rozmowa / test	cyfrowe
U1	Ma podstawowe umiejętności w zakresie posługiwania narzędziami edytorskimi w programach graficznych podczas rozwiązywania typowych zadań.	K_UW05	pracownia artystyczna	zestaw prac graficznych	Kształtujące, tradycyjne
U2	Posiada umiejętność posługiwania się narzędziami edytorskimi w programach graficznych.	K_UW08 K_UW09	pracownia artystyczna	zestaw prac graficznych	Kształtujące, tradycyjne
K1	Student rozumie potrzebę i funkcje komputerowej kreacji artystycznej	K_KK05	pracownia artystyczna	Projekt graficzny	Kształtujące
K2	Jest gotów do odpowiedzialnego pełnienia ról zawodowych, z uwzględnieniem zmieniających się potrzeb społecznych, w tym: - rozwijania dorobku zawodu,	K_KR06	pracownia artystyczna	Projekt graficzny	Tradycyjne, kształtujące oraz sumujące.

	- podtrzymywania etosu zawodu - przestrzegania i rozwijania zasad etyki zawodowej oraz działania na rzecz przestrzegania tych zasad.				
--	---	--	--	--	--

Literatura i pomoce naukowe					
1. Roland Zimek , <i>CorelDRAW 12. Ćwiczenia praktyczne</i> , Gliwice Helion 2007 2. Inkscape tutorial: Podstawy - <a href="https://inkscape.org/pl/doc/tutorials/basic/tutorial-basic.html">https://inkscape.org/pl/doc/tutorials/basic/tutorial-basic.html</a> 3. <i>Forum inkscape-tutorial</i> - <a href="http://inkscape-tutorial.pl/">http://inkscape-tutorial.pl/</a>					
Hasła: Ucho (budowa), oko (budowa), luminancja, chrominancja, stop motion, JPEG, MP3, Technicolor, Bayer filter, crop-factor, LED					

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 <i>wykładach, ćwiczeniach, pracowni artystycznej</i>	X	X	30 [h]
Udział w konsultacjach	5 [h]	X	X
Przygotowanie do <i>wykładów, ćwiczeń, pracowni artystycznej</i> Przygotowanie do <i>zaliczenia</i>	X	15 [h]	X
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	5[h]/ 0,2 ECTS	15[h]/ 0,6 ECTS	30 [h]/ 1,2 ECTS
Punkty ECTS za przedmiot	50 h/ 2 ECTS		

Informacje dodatkowe, uwagi
Zajęcia odbywają się na Wydziale Sztuki Radom, ul. Malczewskiego 22