

# KARTA PRZEDMIOTU (SYLABUS)- WZÓR II

## Opis przedmiotu

Kod przedmiotu		Nazwa przedmiotu	Nowe technologie informatyczne	
UTH /AW/P/I/NST/A/16			New Information Technology	
Język wykładowy		polski		
Rok akademicki		2019/2020		
Kierunek		Architektura Wnętrz		
w zakresie		-		
Poziom studiów		studia pierwszego stopnia		
Profil studiów		ogolnoakademicki		
Forma studiów		Studia niestacjonarne		
Semestr / semestry		I		
Przynależność do grupy zajęć		A. Grupa zajęć 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	20 [h]	
Powiązanie przedmiotu	z profilem studiów	Kształtuje umiejętności praktyczne czyli profil praktyczny		1.5 ECTS
	z uprawnieniami			
	z dyscypliną			
Forma nauczania				
Wymagania wstępne				
Jednostka prowadząca		KMCiSP		
Koordynator		prof. Aleksander Olszewski, prof. zw.		
Osoby prowadzące		wykładowca - mgr Marcin Noga		
Adres strony internetowej pjo		<a href="http://www.ws.uniwersytetradom.pl">www.ws.uniwersytetradom.pl</a>		
Adres e-mail, telefon koordynatora		<a href="mailto:noga.marcin@gmail.com">noga.marcin@gmail.com</a> / <a href="mailto:mnoga.ws@uthrad.pl">mnoga.ws@uthrad.pl</a>		

**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:</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. Poznanie elementarnych treści jest niezbędne do posługiwania się współczesnymi elektronicznymi urządzeniami technicznym oraz przygotowanie do posługiwania się mediami edytorskimi.</li> </ul>
Treści programowe:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zajęcia odbywają się w pracowni multimedialnej, gdzie każdy student wykonuje działanie samodzielne poprzedzone pokazem na ekranie multimedialnym.</li> <li>• 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.</li> <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, 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.</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. 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, konwersja typów plików graficznym, konwersja filmów do kadrów oraz edycja ulepszająca zdjęcia</li> </ul> <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), rodzaje, zamiana formatów plików – konwersja oraz podstawy zasady kompresji obrazu, filmu i dźwięku (zasada kompresji, budowa pliku, typy, porównanie).</li> </ul>
Metody dydaktyczne (kształcenia):	<ul style="list-style-type: none"> <li>• metody podające informacje - wykład</li> <li>• metody problemowe - wykład pokazujący złożoność tematyczną oraz subiektywność rozwiązań i interpretacji</li> <li>• metody aktywizujące - dyskusja dydaktyczna, autokorekty</li> <li>• metody eksponujące - pokaz slajdów, prezentacje, ekspozycje prac</li> </ul>
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>

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 w odniesieniu do sztuk plastycznych.	K_WG01 K_WG09	pracownia artystyczna	zaliczenie z oceną	Rozmowa
W2	Ma wiedzę na temat funkcji urządzeń multimedialnych oraz wykorzystania w kreacji artystycznej.	K_WG04 K_WG05	pracownia artystyczna	zaliczenie z oceną	Rozmowa
U1	Ma podstawowe umiejętności w zakresie posługiwania narzędziami edytorskim w programach graficznych podczas rozwiązywania typowych zadań.	K_UW03 K_UW04	pracownia artystyczna	zaliczenie z oceną	Projekt
U2	Posiada umiejętność posługiwania się narzędziami edytorskim w programach graficznych w samodzielnej niezależnej pracy.	K_UW05 K_UW06	pracownia artystyczna	zaliczenie z oceną	Projekt
K1	Student rozumie potrzebę i funkcje komputerowej kreacji artystycznej.	K_KK01 K_KK02	pracownia artystyczna	zaliczenie z oceną	Rozmowa
K2	Student potrafi wykorzystać zdobytą wiedzę i umiejętności do wykonywania innych zadań, przygotowujących go do elastycznego wykorzystywania nabytych kompetencji.	K_KK08 K_KR09	pracownia artystyczna	zaliczenie z oceną	Rozmowa
Stopień osiągnięcia kierunkowych efektów uczenia się: <i>np.:K_WG09+, K_UW03+, K_UW04++, K_KK09+</i>					

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

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 wykładach:	X	X	X
Samodzielne studiowanie tematyki wykładów	X	5 [h]	X
Udział w zajęciach pracowni projektowej	X	X	20[h]
Samodzielne przygotowanie się do ćwiczeń	X	15 [h]	X
Udział w konsultacjach	3 [h]	X	X
Przygotowanie do zaliczenia	X	5[h]	X
Udział w zaliczeniu	2 [h]	X	X
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	5 [h]/ 0,2 ECTS	25[h]/ 1 ECTS	20[h]/ 0,8 ECTS
Punkty ECTS za przedmiot	50 h- 2ECTS		

Informacje dodatkowe, uwagi

