

KARTA PRZEDMIOTU (SYLABUS)

Kod przedmiotu		Nazwa przedmiotu	Grafika komputerowa	
UTH/F/DZ/2/P/ST/B2/12			Computer Graphics	
Język wykładowy		Polski		
Rok akademicki		2023/2024		
Kierunek w zakresie		Dziennikarstwo i nowe media		
		-		
Poziom studiów		Studia drugiego stopnia		
Profil studiów		Profil praktyczny		
Forma studiów		Studia stacjonarne		
Semestr / semestry		III		
Przynależność do grupy zajęć		B2. Grupa zajęć kierunkowych – do wyboru		
Status przedmiotu		Wybierany		
Formy realizacji zajęć dydaktycznych, wymiar, punkty ECTS		Forma zajęć	Liczba godzin zajęć dydaktycznych	Liczba punktów ECTS
		-	-	2 ECTS
		-	-	
		Zajęcia warsztatowe	20	
Powiązanie przedmiotu	z profilem studiów	Kształtuje umiejętności praktyczne (profil praktyczny)		2 ECTS
	z uprawnieniami	-		0 ECTS
	z dyscypliną	Nauki o komunikacji społecznej i mediach		2 ECTS
Forma nauczania		W trybie regularnym – w siedzibie Uczelni lub w trybie zdalnym – z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość		
Wymagania wstępne		Podstawowa znajomość oprogramowania graficznego.		
Jednostka prowadząca		Wydział Sztuki / Katedra Mediów Cyfrowych i Struktur Przestrzennych		
Koordynator		Dr hab. Mariusz Dański, prof. UTH Rad.		
Adres strony internetowej pjo		www.ws.uniwersytetradom.pl		
Adres e-mail, telefon koordynatora		mdanski@uthrad.pl, 48/361-78-52		

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

Cel kształcenia:	Celem przedmiotu jest przygotowanie studenta do wykorzystywania w pracy zawodowej nowoczesnych środków przekazu informacji, tak by świadomie selekcionował problemy z życia społecznego i potrafił je przedstawiać w formie czytelnego w przekazie obrazu statycznego. W ramach kursu student opanuje umiejętność samodzielnego tworzenia grafik i animacji oraz edycji i montażu materiałów audiowizualnych.
Treści programowe:	W ramach zajęć student pozna następujące pojęcia i zagadnienia: <ul style="list-style-type: none"> podstawowe informacje na temat grafiki cyfrowej (1h);

	<ul style="list-style-type: none"> • grafika wektorowa (1h); • programy do grafiki wektorowej (8 h); • grafika rastrowa (1h); • programy do grafiki rastrowej (8 h); • Podstawy fotomontażu (2 h). <p>Po ukończeniu kursu student powinien:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wykazać się umiejętnościami swobodnego posługiwania się zasadami komponowania kadru; • znać popularne standardy kompresji obrazu; • swobodnie posługiwać się dostępnym oprogramowaniem komputerowym (zwłaszcza edytorami obrazu); • znać podstawy działania programów przeznaczonych do obróbki: grafiki wektorowej i grafiki rastrowej; - video; - animacji <p>Przykładowe tematy: Semestr 3</p> <ul style="list-style-type: none"> • Przykładowy temat całosemestralny: • Opracuj jednorodny pod względem graficznym zestaw grafik cyfrowych (minimum 4).
Metody dydaktyczne (kształcenia):	<ul style="list-style-type: none"> • wykład z wykorzystaniem technik multimedialnych, • wykład z elementami dyskusji; • ćwiczenia metodyczne podczas których stosowane są różne metody nauczania: m.in. „burza mózgów”; • metoda projektu;
Rygor zaliczenia, kryteria oceny osiągniętych efektów uczenia się, sposób obliczania oceny końcowej:	<p>Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest osiągnięcie wszystkich wymaganych efektów kształcenia określonych dla danego przedmiotu. Uzyskanie pozytywnych ocen ze wszystkich form zajęć wchodzących w skład danego przedmiotu jest równoznaczne z jego zaliczeniem i zdobyciem przez studenta liczby punktów ECTS przyporządkowanej temu przedmiotowi.</p> <p>Terminy zaliczeń (datyienne i godziny) podawane są studentom podczas drugich zajęć.</p> <p>Ocenie podlega sposób opracowania grafik i trafność doboru zakomponowania całości projektu, a także umiejętność wizualizowania idei. Materiały przeznaczone do oceny powinny być przedstawione w formie plików *.jpg, o rozdzielczości 300 DPI w formacie min. A3 który podlegać będzie omówieniu podczas zajęć w formie korekty zespołowej. Temat ćwiczenia całosemestralnego podawany i omawiany jest na pierwszych zajęciach.</p> <p>Zaliczenie ćwiczenia polega na oddaniu projektu w wersji elektronicznej (jakość do druku) z załączoną prezentacją wybranych grafik wydrukowanych w skali 1:1.</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	Zna i rozumie zagadnienia i terminy związane z grafiką cyfrową; zna i rozumie zasady komponowania grafik cyfrowych	K_WG01 K_WG02	Zajęcia warsztatowe	Zaliczenie na ocenę	Rozmowa
U1	Potrafi posługiwać się oprogramowaniem graficznym.	K_UW03	Zajęcia warsztatowe	Zaliczenie na ocenę	Projekt
U2	Potrafi samodzielnie opracować spójny pod względem technicznym i ideowym zestaw prac graficznych.	K_UW03 K_UK07	Zajęcia warsztatowe	Zaliczenie na ocenę	Projekt
K1	Jest gotów realizować własne koncepcje i działania artystyczne wynikające z wykorzystania wyobraźni, ekspresji i intuicji.	K_KK01	Zajęcia warsztatowe	Zaliczenie na ocenę	Aktywność na zajęciach
K2	Jest przygotowany do wykorzystania swojej wiedzy i swoich umiejętności informatyczno-graficznych w działalności zawodowej (medialnej) i społecznej.	K_KO03	Zajęcia warsztatowe	Zaliczenie na ocenę	Aktywność na zajęciach

Literatura i pomoce naukowe

Literatura podstawowa

Adobe InDesign CS4/CS4 PL, Wyd. Helion, Gliwice 2009;
 Cohen L.S., Podstawy fotomontażu i tworzenia kolaży, wyd. Helion, Gliwice 2004;
 Newark Q., Design i grafika dzisiaj : [podręcznik grafiki użytkowej, Warszawa : ABE Dom Wydawniczy, 2006;
 Zakrzewski P., Kompendium DTP: Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign i Acrobat w praktyce, Wyd. Helion, Gliwice 2009;
 Zeegen L., Twórcze ilustrowanie, Wydawnictwo Naukowe PWN, 2008;
 Zimek R., Oberlan Ł., ABC grafiki komputerowej, wyd. Helion, Gliwice 2005;

Literatura uzupełniająca

Blatner D., Real world Adobe Photoshop CS2 : profesjonalne techniki obróbki obrazów i przygotowania do druku, wyd. Helion 2006;
 Snider L., Photoshop CS6/CS6 PL : nieoficjalny podręcznik, wyd. Helion 2013;
 Cendrowski K., Adobe Illustrator 8.0 w 15 lekcjach, wyd. Translator, Warszawa 1999;
 Czasopisma:
 Computer Arts : kreatywny magazyn o sztuce komputerowej Mac & PC : tworzenie grafiki, cyfrowa obróbka obrazu, kompozycja, efekty specjalne, 3d, WWW
 Photoshop Masterclass : magazyn profesjonalnych użytkowników Adobe Photoshop : projektowanie, grafika i typografia, warsztaty i inspiracje.

Pomoce naukowe

Komputery z łączem internetowym i oprogramowaniem graficznym.

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 zajęciach warsztatowych	-	-	20
Udział w konsultacjach	5	-	-
Przygotowanie do zajęć i zaliczenia, w tym wykonanie prac zaliczeniowych	-	25	-
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	5[h] / 0,2 ECTS	25[h] / 1,0 ECTS	20[h] / 0,8 ECTS
Punkty ECTS za przedmiot	2 ECTS		

Informacje dodatkowe, uwagi

W przypadku studentów ze szczególnymi potrzebami, w tym: z niepełnosprawnością, przewlekle chorych, określone powyżej (w karcie) metody i formy weryfikacji efektów uczenia się dostosowuje się odpowiednio do indywidualnych potrzeb tych studentów.

Szczegółowe zasady i formy wsparcia studentów ze szczególnymi potrzebami: w tym z niepełnosprawnością, przewlekle 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, przewlekle chorych.