# KARTA PRZEDMIOTU (SYLABUS)

**Opis przedmiotu**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Kod przedmiotu | | Nazwa przedmiotu | Nowe technologie informatyczne | | | |
| UTH/Gr/O/Mgr/S/A1/11  *Kod kierunku/ profil/poziom/forma/pozycja z planu* | | New Information Technology | | | |
| Język wykładowy | | polski | | | | |
| Rok akademicki | | 2024/2025 | | | | |
|  | | | | | | |
| 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 | | [www.uniwersytetradom.pl](http://www.uniwersytetradom.pl) | | | | |
| Adres e-mail, telefon koordynatora | | [amarkiewicz.ws@uthrad.pl](mailto:amarkiewicz@autograf.pl) ; 48 3617855 lub 75 | | | | |

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

|  |  |
| --- | --- |
| Cel kształcenia: | Celem przedmiotu jest wprowadzenie studenta w zakres i problematykę działań jednej z dziedzin informatyki - technologii informacyjnej:  Zakres nauczania odbywa się dwutorowo:   * 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: | 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 – okładka CD, wizytówka, nadruk na długopis, * 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 zdjęcie.   Zagadnienia z zakresu teorii informacji:   * 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): | Ćwiczenia praktyczne wykonywane na zajęciach |
| Rygor zaliczenia, kryteria oceny osiągniętych efektów uczenia się, sposób obliczania oceny końcowej: | Wynik efektów kształcenia z zakresu Technologii informacji będzie składał się z dwóch ocen:   * z części teoretycznej w większości zawartej w zakresie teoretycznej ocena będzie w postaci testu zawierającego 10 szczegółowych pytań z zakresu technologii informacyjnej,   ocena sprawności i trafności posługiwania się narzędziami graficznymi oraz atrakcyjności kreacji artystycznej osiągnięć w posługiwaniu się oprogramowaniem graficznym będzie weryfikowana praktycznie poprzez indywidualne rozwiązanie zadanego problemu kreacji graficznej oraz podczas oceny będzie brana aktywność podczas całego cyklu kształcenia. |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 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,  - podtrzymywania etosu zawodu  - przestrzegania i rozwijania zasad etyki zawodowej oraz działania na rzecz przestrzegania tych zasad. | K\_KR06 | pracownia artystyczna | Projekt graficzny | Tradycyjne, kształtujące oraz sumujące. |

|  |
| --- |
| Literatura i pomoce naukowe |
| 1. Roland Zimek , *CorelDRAW 12. Ćwiczenia praktyczne*, Gliwice Helion 2007 2. Inkscape tutorial: Podstawy - <https://inkscape.org/pl/doc/tutorials/basic/tutorial-basic.html> 3. *Forum inkscape-tutorial* - <http://inkscape-tutorial.pl/>   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 *wykładach, ćwiczeniach, pracowni artystycznej* | X | X | 30 [h] |
| Udział w konsultacjach | 5 [h] | X | X |
| Przygotowanie do *wykładów, ćwiczeń, pracowni artystycznej*  Przygotowanie do *zaliczenia* | 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 |
| 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.  Zajęcia odbywają się na Wydziale Sztuki Radom, ul. Malczewskiego 22 |