

PAŃSTWOWA WYŻSZA SZKOŁA ZAWODOWA W NOWYM SĄCZU

KARTA PRZEDMIOTU

obowiązuje studentów rozpoczynających studia w roku akademickim 2013/2014

Instytut Techniczny

Kierunek studiów: Informatyka

Profil: Ogólnoakademicki

Forma studiów: Stacjonarne

Kod kierunku: 11.3

Stopień studiów: I

Specjalności: Informatyka stosowana

1 PRZEDMIOT

NAZWA PRZEDMIOTU	Oprogramowanie Gimp
KOD PRZEDMIOTU	IT 11.3 AIS C10 13/14
KATEGORIA PRZEDMIOTU	Przedmioty specjalnościowe
LICZBA PUNKTÓW ECTS	3
SEMESTRY	6

2 RODZAJ ZAJĘĆ, LICZBA GODZIN W PLANIE STUDIÓW

SEMESTR	WYKŁAD	ĆWICZENIA	LABORATORIUM	PROJEKT	SEMINARIUM
6	15			30	

3 CELE PRZEDMIOTU

Cel 1 Poznanie i zrozumienie zasad wykorzystania oprogramowania Gimp w zakresie technologii informatycznych.

Cel 2 Rozwinięcie praktycznych umiejętności w zakresie technologii informacji graficznej.

Cel 3 Nabycie umiejętności w zakresie doboru odpowiednich metod umożliwiających szeroko rozumiany wpływ na jakość i postać tworzonej i modyfikowanej informacji graficznej.



4 WYMAGANIA WSTĘPNE W ZAKRESIE WIEDZY, UMIEJĘTNOŚCI I INNYCH KOMPETENCJI

a Uzyskanie zaliczenia z przedmiotu "Grafika inżynierska"

5 EFEKTY KSZTAŁCENIA

EK1 Wiedza: Student objaśnia zasady wykorzystania oprogramowania GIMP w zakresie projektowania i modyfikacji informacji graficznej.

EK2 Umiejętności: Student tworzy elementy informacji graficznej za pomocą oprogramowania GIMP.

EK3 Umiejętności: Student dobiera odpowiednie metody dostępne w oprogramowaniu GIMP umożliwiające bezpośrednią modyfikację istniejącej informacji graficznej.

EK4 Umiejętności: Student potrafi zaprojektować i uruchomić proste komponenty programowe automatyzujące tworzenie informacji graficznej w oparciu o oprogramowania GIMP.

6 TREŚCI PROGRAMOWE

WYKŁAD

LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BŁOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
W1	Podstawy obsługi programu GIMP. Interfejs użytkownika programu.	2
W2	Charakterystyka podstawowych narzędzi w programie GIMP.	5
W3	Filtry graficzne. Charakterystyka, zasady wykorzystania filtrów w tworzenie informacji graficznej.	5
W4	Programowanie w Gimpie. Tworzenie skryptów rozszerzających możliwości programu.	3
	RAZEM	15

PROJEKT

LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BŁOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
P1	Podstawy edycji obrazu. Kadrowanie, prostowanie oraz zmiany systemów barw obrazu.	4
P2	Praca z podstawowymi narzędziami programu. Narzędzia zaznaczania, rysowania, kolorów	4
P3	Tworzenie, zarządzanie i zastosowanie ścieżek w programie GIMP.	4
P4	Praca z warstwami i maskami. Tryby mieszania.	4
P5	Projekty retuszu obrazów.	4
P6	Projekty prac wykorzystujących filtry.	4
P7	Rysowanie w Gimpie.	3
P8	Skrypty w Gimpie.	3
	RAZEM	30

7 METODY DYDAKTYCZNE

M1 Wykłady

M2 Ćwiczenia projektowe



M3 Projekty

8 OBCIĄŻENIE PRACĄ STUDENTA

FORMA AKTYWNOŚCI	ŚREDNIA LICZBA GODZIN NA ZREALIZOWANIE AKTYWNOŚCI
Godziny kontaktowe z nauczycielem akademickim, w tym:	
Godziny wynikające z planu studiów	45
Konsultacje przedmiotowe	1
Egzaminy i zaliczenia w sesji	0
Godziny bez udziału nauczyciela akademickiego wynikające z nakładu pracy studenta, w tym:	
Przygotowanie się do zajęć, w tym studiowanie zalecanej literatury	9
Opracowanie wyników	10
Przygotowanie raportu, projektu, prezentacji, dyskusji	10
SUMARYCZNA LICZBA GODZIN DLA PRZEDMIOTU WYNIKAJĄCA Z CAŁEGO NAKŁADU PRACY STUDENTA	75
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS DLA PRZEDMIOTU	3

9 SPOSOBY OCENY

OCENA FORMUJĄCA

F1 Projekt indywidualny

F2 Test

KRYTERIA OCENY

EFEKT KSZTAŁCENIA 1		MIEJSCE WERYFIKACJI	OPIS WERYFIKACJI EK 1
NA OCENĘ 3	Student z drobnymi nieścisłościami objaśnia zasady wykorzystania oprogramowania GIMP w zakresie projektowania i modyfikacji informacji graficznej.	wykład	EK1 zostanie zweryfikowany na podstawie wyniku testu sprawdzającego
NA OCENĘ 4	Student objaśnia zasady wykorzystania oprogramowania GIMP w zakresie projektowania i modyfikacji informacji graficznej.		
NA OCENĘ 5	Student bardzo dobrze objaśnia podając równocześnie przykłady wykorzystania oprogramowania GIMP w zakresie projektowania i modyfikacji informacji graficznej.		
EFEKT KSZTAŁCENIA 2		MIEJSCE WERYFIKACJI	OPIS WERYFIKACJI EK 2
NA OCENĘ 3	Student z drobnymi trudnościami tworzy elementy informacji graficznej za pomocą oprogramowania GIMP.	projekt	EK2 zostanie zweryfikowany na podstawie średniej arytmetycznej ocen z projektów indywidualnych.
NA OCENĘ 4	Student bez żadnych trudności tworzy elementy informacji graficznej za pomocą oprogramowania GIMP.		



NA OCENĘ 5	Student tworzy i jednocześnie wprowadza samodzielnie odpowiednie korekty do elementów informacji graficznej za pomocą oprogramowania GIMP.		
EFEKT KSZTAŁCENIA 3		MIEJSCE WERYFIKACJI	OPIS WERYFIKACJI EK 3
NA OCENĘ 3	Student z drobnymi błędami dobiera podstawowe metody dostępne w oprogramowaniu GIMP umożliwiające bezpośrednią modyfikację istniejącej informacji graficznej.	wykład, projekt	EK3 zostanie zweryfikowany na podstawie testu sprawdzającego oraz średniej arytmetycznej ocen z projektów indywidualnych.
NA OCENĘ 4	Student dobrze dobiera podstawowe metody dostępne w oprogramowaniu GIMP umożliwiające bezpośrednią modyfikację istniejącej informacji graficznej.		
NA OCENĘ 5	Student dobiera podstawowe i złożone metody dostępne w oprogramowaniu GIMP umożliwiające bezpośrednią modyfikację istniejącej informacji graficznej.		
EFEKT KSZTAŁCENIA 4		MIEJSCE WERYFIKACJI	OPIS WERYFIKACJI EK 4
NA OCENĘ 3	Student z niewielką pomocą potrafi zaprojektować i uruchomić proste komponenty programowe automatyzujące tworzenie informacji graficznej w oparciu o oprogramowania GIMP.	projekt	EK4 zostanie zweryfikowany na podstawie średniej arytmetycznej ocen z projektów indywidualnych.
NA OCENĘ 4	Student potrafi zaprojektować i uruchomić proste komponenty programowe automatyzujące tworzenie informacji graficznej w oparciu o oprogramowania GIMP.		
NA OCENĘ 5	Student potrafi zaprojektować i uruchomić proste a także złożone komponenty programowe automatyzujące tworzenie informacji graficznej w oparciu o oprogramowania GIMP.		

OCENA DO INDEKSU (OCENA PODSUMOWUJĄCA)

Średnia ważona ocen cząstkowych uzyskanych za poszczególne efekty kształcenia na podstawie projektów indywidualnych oraz oceny z testu.

WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

a Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest uzyskanie pozytywnej średniej ważonej ocen z wykonanych projektów indywidualnych oraz testu sprawdzającego.

10 MACIERZ REALIZACJI PRZEDMIOTU



EFEKTY KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	ODNIESIENIE DO EFEKTÓW KIERUNKOWYCH	CELE PRZEDMIOTU	TREŚCI PROGRAMOWE	METODY DYDAKTYCZNE
EK1	INF_W15	Cel1	W1, W2, W3, W4, P1	M1, M2
EK2	INF_UP03	Cel2, Cel3	W2, W3, P1, P2, P3, P4	M1, M2, M3
EK3	INF_UB07	Cel2, Cel3	W2, W3, P5, P6, P7	M1, M2, M3
EK4	INF_UB11	Cel2, Cel3	W4, P8	M1, M2, M3

11 WYKAZ LITERATURY

LITERATURA PODSTAWOWA:

- [1] Gajda W. — *Gimp w zastosowaniach*, Warszawa, 2004, MIKOM
[2] Brągoszewski P. — *Gimp 2.0: edycja zdjęć cyfrowych.*, Gliwice, 2005, Helion

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

- [1] Gajda W. — *Gimp: praktyczne projekty*, Gliwice, 2006, Helion

12 INFORMACJE O NAUCZYCIELACH AKADEMICKICH

OSOBA ODPOWIEDZIALNA ZA KARTĘ

mgr inż. Jacek Kaleta (kontakt: kaletaj@o2.pl)

OSOBY PROWADZĄCE PRZEDMIOT

mgr inż. Piotr Obrzut (kontakt: piotr.obrzut@gmail.com)

mgr inż. Jacek Kaleta (kontakt: kaletaj@o2.pl)

13 ZATWIERDZENIE KARTY PRZEDMIOTU DO REALIZACJI

(miejscowość, data) (odpowiedzialny za przedmiot) (kierownik zakładu) (dyrektor instytutu)

PRZYJMUJĘ DO REALIZACJI (data i podpisy osób prowadzących przedmiot)

.....

.....