

PAŃSTWOWA WYŻSZA SZKOŁA ZAWODOWA W NOWYM SĄCZU

KARTA PRZEDMIOTU

obowiązuje studentów rozpoczynających studia w roku akademickim 2015/2016

Instytut Ekonomiczny

Kierunek studiów: e-Administracja

Profil: Praktyczny

Forma studiów: Niestacjonarne

Kod kierunku: e-A

Stopień studiów: I

Specjalności: e-Administracja Samorządowa
e-Administracja Gospodarcza

1 PRZEDMIOT

NAZWA PRZEDMIOTU	Grafika komputerowa
KOD PRZEDMIOTU	IE e-A PIN B12 15/16
KATEGORIA PRZEDMIOTU	Przedmioty kierunkowe
LICZBA PUNKTÓW ECTS	2
SEMESTRY	2

2 RODZAJ ZAJĘĆ, LICZBA GODZIN W PLANIE STUDIÓW

SEMESTR	WYKŁAD	CWICZENIA	LABORATORIUM	PROJEKT	SEMINARIUM
2	9		9		

3 CELE PRZEDMIOTU

Cel 1 Zapoznanie studentów z podstawowymi pojęciami z zakresu grafiki komputerowej (rodzaje i cechy grafiki komputerowej, modele przestrzeni kolorów: RGB, CMYK, formaty plików graficznych, oprogramowanie graficzne).

Cel 2 Wykształcenie umiejętności tworzenia i edycji obrazów rastrowych.

Cel 3 Wykształcenie umiejętności tworzenia i edycji obrazów wektorowych.

Cel 4 Wykształcenie umiejętności optymalizacji grafiki dla potrzeb internetu oraz przygotowania grafiki do druku.



4 WYMAGANIA WSTĘPNE W ZAKRESIE WIEDZY, UMIEJĘTNOŚCI I INNYCH KOMPETENCJI

a Podstawowa umiejętność obsługi komputera.

b Podstawowa wiedza z zakresu teorii kolorów.

5 EFEKTY KSZTAŁCENIA

EK1 Wiedza: Student definiuje rodzaje i cechy grafiki komputerowej, charakteryzuje modele przestrzeni kolorów, wymienia formaty plików graficznych, identyfikuje przeznaczenie podstawowych programów graficznych.

EK2 Umiejętności: Student tworzy i edytuje obrazy grafiki rastrowej.

EK3 Umiejętności: Student tworzy i edytuje obrazy grafiki wektorowej.

EK4 Umiejętności: Student przygotowuje obrazy graficzne do publikacji w internecie oraz do wydruku.

6 TREŚCI PROGRAMOWE

WYKŁAD

LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
W1	Wprowadzenie do problematyki grafiki komputerowej (rodzaje i cechy grafiki komputerowej, modele przestrzeni kolorów: RGB, CMYK, formaty plików graficznych).	3
W2	Charakterystyka oprogramowania graficznego (grafika rastrowa: Adobe Photoshop, Gimp; grafika wektorowa: Adobe Illustrator, CorelDRAW, Inkscape).	4
W3	Optymalizacja obrazów na potrzeby internetu (profil barw, rozdzielczość i przeźroczystość obrazów).	1
W4	Przygotowanie obrazów do druku (profil barw i rozdzielczość obrazów).	1
	RAZEM	9

LABORATORIUM

LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
L1	Tworzenie i edycja grafiki rastrowej (transformacja obrazu; zaznaczenia: dodawanie i odejmowanie zaznaczeń; operacje na warstwach: ustawienia i parametry warstw; barwa obrazu: nasycenie barw, jasność i kontrast; malowanie i retusz obrazu;).	3
L2	Wstawianie i edycja tekstów (rodzaje tekstów i narzędzia).	1
L3	Tworzenie i edycja grafiki wektorowej (rysowanie prostych figur; wypełnianie figur; operacje na figurach: kopiowanie, transformacja, zaznaczanie i przemieszczanie figur;).	3
L4	Optymalizacja obrazów na potrzeby internetu (profil barw, rozdzielczość i przeźroczystość obrazów).	1
L5	Przygotowanie obrazów do druku (profil barw i rozdzielczość obrazów).	1
	RAZEM	9



7 METODY DYDAKTYCZNE

M1 Wykłady

M2 Ćwiczenia laboratoryjne

8 OBCIĄŻENIE PRACĄ STUDENTA

FORMA AKTYWNOŚCI	ŚREDNIA LICZBA GODZIN NA ZREALIZOWANIE AKTYWNOŚCI
Godziny kontaktowe z nauczycielem akademickim, w tym:	
Godziny wynikające z planu studiów	18
Konsultacje przedmiotowe	2
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	24
Opracowanie wyników	0
Przygotowanie raportu, projektu, prezentacji, dyskusji	6
SUMARYCZNA LICZBA GODZIN DLA PRZEDMIOTU WYNIKAJĄCA Z CAŁEGO NAKŁADU PRACY STUDENTA	50
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS DLA PRZEDMIOTU	2

9 SPOSOBY OCENY

OCENA FORMUJĄCA

F1 Ćwiczenie praktyczne

F2 Egzamin

KRYTERIA OCENY

EFEKT KSZTAŁCENIA 1		MIEJSCE WERYFIKACJI	OPIS WERYFIKACJI EK 1
NA OCENĘ 3	Student dobrze orientuje się w podstawowych zagadnieniach z zakresu grafiki komputerowej.	wykład	egzamin
NA OCENĘ 4	Student doskonale orientuje się w podstawowych zagadnieniach z zakresu grafiki komputerowej. Definiuje rodzaje i cechy grafiki komputerowej, rozumie podstawowe modele przestrzeni kolorów, a także zna formaty plików graficznych oraz oprogramowanie graficzne.		
NA OCENĘ 5	Student doskonale orientuje się w podstawowych zagadnieniach z zakresu grafiki komputerowej. Potrafi wskazać różnice i zastosowanie podstawowych modeli przestrzeni kolorów oraz wskazać na optymalny format zapisu plików graficznych w zależności od przeznaczenia obrazu.		



EFEKT KSZTAŁCENIA 2		MIEJSCE WERYFIKACJI	OPIS WERYFIKACJI EK 2
NA OCENĘ 3	Student samodzielnie tworzy proste obrazy grafiki rastrowej oraz wykonuje podstawowe operacje na obrazach.	wykład, Laboratorium	ćwiczenie praktyczne, egzamin praktyczny
NA OCENĘ 4	Student samodzielnie tworzy skomplikowane obrazy grafiki rastrowej oraz potrafi wykonać większość operacji na obrazach.		
NA OCENĘ 5	Student samodzielnie tworzy skomplikowane obrazy grafiki rastrowej oraz wykonuje skomplikowane operacje na obrazach.		
EFEKT KSZTAŁCENIA 3		MIEJSCE WERYFIKACJI	OPIS WERYFIKACJI EK 3
NA OCENĘ 3	Student samodzielnie rysuje obrazy grafiki wektorowej oraz wykonuje podstawowe operacje na obrazach.	wykład, Laboratorium	ćwiczenie praktyczne, egzamin praktyczny
NA OCENĘ 4	Student samodzielnie rysuje obrazy grafiki wektorowej oraz wykonuje większość operacji na obrazach.		
NA OCENĘ 5	Student samodzielnie rysuje skomplikowane obrazy grafiki wektorowej oraz wykonuje skomplikowane operacje na obrazach.		
EFEKT KSZTAŁCENIA 4		MIEJSCE WERYFIKACJI	OPIS WERYFIKACJI EK 4
NA OCENĘ 3	Student potrafi przygotować plik obrazu dla potrzeb internetu oraz druku.	wykład, Laboratorium	ćwiczenie praktyczne, egzamin praktyczny
NA OCENĘ 4	Student potrafi wykorzystać zaawansowane narzędzia do przygotowania i optymalizacji plików graficznych dla potrzeb internetu i do druku.		
NA OCENĘ 5	Student potrafi wykorzystać zaawansowane oraz dobierać w zależności od potrzeby narzędzia do przygotowania i optymalizacji plików graficznych dla potrzeb internetu i do druku.		

OCENA DO INDEKSU (OCENA PODSUMOWUJĄCA)

średnia ocen z egzaminu i laboratorium

10 MACIERZ REALIZACJI PRZEDMIOTU



EFEKTY KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU	ODNIESIENIE DO EFEKTÓW KIERUNKOWYCH	CELE PRZEDMIOTU	TREŚCI PROGRAMOWE	METODY DYDAKTYCZNE
EK1	eA_W11, eA_W10, eA_K02, eA_K01, eA_K07, eA_W15, eA_W14, eA_W13	Cel1	W1, W2	M1
EK2	eA_U11, eA_U10, eA_U12	Cel2	W2, L1	M1, M2
EK3	eA_U11, eA_U10, eA_K05	Cel3	W3, L2, L3	M1, M2
EK4	eA_U11, eA_U10, eA_K05, eA_U12	Cel4	W4, L4, L5	M1, M2

11 WYKAZ LITERATURY

LITERATURA PODSTAWOWA:

- [1] T. Austin, R. Doust — *Projektowanie dla nowych mediów*, Warszawa, 2008, PWN
- [2] W. Gajda — *GIMP. Ćwiczenia praktyczne*, Gliwice, 2011, Helion
- [3] Von Glitschka — *Grafika wektorowa. Szkolenie podstawowe*, Gliwice, 2012, Helion

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

- [1] A. Benicewicz-Miazga — *Grafika w biznesie. Projektowanie elementów tożsamości wizualnej - logotypy, wizytówki oraz papier firmowy*, Gliwice, 2004, Helion

12 INFORMACJE O NAUCZYCIELACH AKADEMICKICH

OSOBA ODPOWIEDZIALNA ZA KARTĘ

dr Wit Urban (kontakt: urbanw@uek.krakow.pl)

OSOBY PROWADZĄCE PRZEDMIOT

dr Wit Urban (kontakt: urbanw@uek.krakow.pl)

dr inż. Marek Jasiński (kontakt: marek@nsnet.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)

.....

.....