

Nazwa przedmiotu: Podstawy obrazu komputerowego 1		Kod przedmiotu: SW.SLS108
Nazwa uczelni prowadzącej przedmiot / moduł: Instytut Animacji i Gier		
Nazwa kierunku: edukacja artystyczna w zakresie sztuk plastycznych		
Forma studiów: I stopnia, Stacjonarne	Profil kształcenia: ogólnoakademicki	Specjalność: wszystkie
Grupa przedmiotów: specjalnościowe	Rok / semestr: I / 1	Język przedmiotu / modułu: polski

Forma zajęć	Wymiar zajęć
Ćwiczenia	45

Koordynator przedmiotu / modułu	mgr inż. Piotr Kulbicki
Wymagania wstępne	Znajomość obsługi w stopniu podstawowym Windows i programów graficznych w zakresie licealnym
Forma zaliczenia	zaliczenie
Typ oceny	numeryczna
Metody dydaktyczne	Wykład tradycyjny Wykład z wykorzystaniem środków audiowizualnych Ćwiczenia projektowe

Lp.	Założenie i cele przedmiotu
1.	Przygotowanie studenta, do posługiwania się w zakresie warsztatu komputerowego, różnorodnymi programami, co będzie w zależności od indywidualnych zainteresowań, bazą potencjalnej aktywności twórczej.
2.	Kształcenie umiejętności zapisu i wykorzystania plików graficznych w różnych formach prezentacji: druk, prezentacje ekranowe itp. Łączenie obrazów wektorowych i bitowych

EFEKTY UCZENIA SIĘ	
Wiedza	
01 Ma podstawową wiedzę dotyczącą praktycznego zastosowania wybranych programów grafiki wektorowej.	Symbol: SW.SLS108_W01 Efekty kierunkowe: EA6S_WG01 Metody weryfikacji: C: Zaliczenie na ocenę
02 Zna podstawowe zasady projektowania graficznego stosowane w programach wektorowych. Posiada wiedzę z zakresu przygotowania do druku skalowalnej grafiki wektorowej.	Symbol: SW.SLS108_W02 Efekty kierunkowe: EA6S_WG01 Metody weryfikacji: C: Zaliczenie na ocenę
Umiejętności	
01 Potrafi świadomie dobierać narzędzia wybranych programów grafiki wektorowej do projektowania stosując reguły konstrukcji dzieła jak i reguły technologiczne	Symbol: SW.SLS108_U01 Efekty kierunkowe: EA6S_UW03 Metody weryfikacji: C: Zaliczenie na ocenę

02 Zna podstawowe technologie związane z projektowaniem grafiki skalowalnej, dokonuje świadomego wyboru narzędzi	Symbol: SW.SLS108_U02 Efekty kierunkowe: EA6S_UW06 Metody weryfikacji: C: Zaliczenie na ocenę
Kompetencje społeczne	

AKTYWNOŚĆ STUDENTA	LICZBA GODZIN
Godziny kontaktowe z nauczycielami akademickimi	
udział w ćwiczeniach technologicznych	30
udział w ćwiczeniach projektowych	15
Samodzielna praca studenta	
wykonanie ćwiczeń/prac domowych	5
samodzielne studiowanie literatury z zakresu kierunku	10
przygotowanie do zajęć projektowych	10
realizacja projektów	20
ŁĄCZNY nakład pracy studenta w godz.	90
Liczba punktów ECTS	3

Wersja	Forma zajęć	Treści programowe	Dodatkowe informacje	
2022 L	Ćwiczenia	<p>1 Posługiwanie się dwuwymiarowymi programami graficznymi a w szczególności – Adobe Illustrator wymiennie (lub i) Corel Draw, Adobe Photoshop, Adobe Indesign.</p> <p>2 Właściwe posługiwanie się narzędziami dostępnymi w w/w programach graficznych</p> <p>3 Wykonanie zaawansowanych projektów graficznych w obszarze prezentacji dwuwymiarowych</p> <p>4 Praca na komputerze umożliwiającą swobodne rozwijanie aktywności twórczej w pełnym spektrum działań artystycznych 0</p> <p>5 Stosowanie dwuwymiarowych aplikacji graficznych</p> <p>6 Podstawy projektowania graficznego i prezentacji dwuwymiarowych wspomaganých aplikacjami graficznymi</p> <p>7 Struktura narzędzi i możliwości dwuwymiarowych programów graficznych</p> <p>8 Zasady posługiwania się peryferyjnymi urządzeniami komputerowymi</p>	Liczba godzin: 45 Cele: 1 2	Efekty uczenia się: SW.SLS108_U02 SW.SLS108_W02 SW.SLS108_U01 SW.SLS108_W01

Wersja	Forma zajęć	Metoda weryfikacji	Waga
2022 L	Ćwiczenia	Zaliczenie na ocenę	100

Wersja	Literatura obowiązkowa	Literatura uzupełniająca
2022 L		Adobe Illustrator CC. Oficjalny podręcznik. Wydanie II, Autor: Brian Wood Adobe Photoshop CC. Oficjalny podręcznik. Wydanie II (ebook), Autorzy: Andrew Faulkner, Conrad Chavez Adobe InDesign CC/CC PL. Projektowanie multimedialnych i publikacji do druku, Autorzy: Jonathan Gordon, Rob Schwartz, Cari Jansen

Kryteria ocen w procesie weryfikacji efektów uczenia się	
Ocena	Opis wymagań
celujący (5,5)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte w sposób wykraczający ponad program nauczania
bardzo dobry (5,0)	zakładane efekty uczenia się zostały w pełni osiągnięte
dobry plus (4,5)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami
dobry (4,0)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte z pewnymi brakami, które można uzupełnić
dostateczny plus (3,5)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte z istotnymi brakami
dostateczny (3,0)	zakładane efekty zostały osiągnięte z poważnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym poziomie
niedostateczny (2,0)	zakładane efekty uczenia się nie zostały uzyskane