

**SYLABUS**

DOTYCZY CYKLU KSZTAŁCENIA 2020 - 2023  
Rok akademicki 2022/2023

**1. PODSTAWOWE INFORMACJE O PRZEDMIOCIE/MODULE**

Nazwa przedmiotu/ modułu	<b>Grafika komputerowa</b>
Kod przedmiotu/ modułu*	IB13
Nazwa jednostki prowadzącej kierunek	Kolegium Nauk Humanistycznych
Nazwa jednostki realizującej przedmiot	Instytut Polonistyki i Dziennikarstwa
Kierunek studiów	Dziennikarstwo i komunikacja społeczna
Poziom kształcenia	Studia pierwszego stopnia
Profil	ogólnoakademicki
Forma studiów	Stacjonarne
Rok i semestr studiów	Rok III, semestr 5
Rodzaj przedmiotu	Przedmiot kształcenia ogólnego
Język wykładowy	Polski
Koordinator	Dr Jarosław Kinal (członek hon. Zespołu Programowego kierunku studiów DiKS)
Imię i nazwisko osoby prowadzącej / osób prowadzących	<b>Dr hab. prof. UR Wojciech Birek (autor programu)</b>

\* zgodnie z ustaleniami na Wydziale

**1.1. Formy zajęć dydaktycznych, wymiar godzin i punktów ECTS**

Semestr (nr)	Wykł.	Ćw.	Konw.	Lab.	Sem.	ZP	Prakt.	Inne (jakie?)	Liczba pkt ECTS
5		15							1

**1.2. Sposób realizacji zajęć**

w formie tradycyjnej

zajęcia realizowane z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość (zajęcia prowadzone są w formie zdalnej, jeśli wynika to z aktualnie obowiązujących przepisów).

**1.3 Forma zaliczenia przedmiotu (z toku) (egzamin, zaliczenie z oceną, zaliczenie bez oceny)****2. WYMAGANIA WSTĘPNE**

Praktyczna umiejętność pracy z komputerem i jego podstawowym oprogramowaniem (edytory tekstu, proste programy graficzne) oraz urządzeniami peryferyjnymi (skaner, drukarka).

**3. CELE, EFEKTY KSZTAŁCENIA, TREŚCI PROGRAMOWE I STOSOWANE METODY DYDAKTYCZNE**

### 3.1 Cele przedmiotu

C <sub>1</sub>	Poznanie przez uczestnika kursu oprogramowania do komputerowej kreacji i obróbki grafiki.
C <sub>2</sub>	Opanowanie technicznych umiejętności posługiwania się podstawowymi możliwościami poznanych programów.
C <sub>3</sub>	Umiejętność realizowania prostych zadań projektowych przy użyciu poznanego oprogramowania.

### 3.2 Efekty kształcenia dla przedmiotu

EK (efekt uczenia się)	Treść efektu uczenia się zdefiniowanego dla przedmiotu	Odniesienie do efektów kierunkowych
EKIB13_01	Student zna i w rozumie terminologię i podstawowe zasady obsługi graficznych programów komputerowych.	KW_04
EKIB13-02	Student potrafi rozpoznać i określić techniczne parametry i właściwości cyfrowych obrazów graficznych oraz posługiwać się tymi obrazami do realizacji zadań i projektów.	KW_06
EKIB13_03	Student potrafi posłużyć się graficznymi programami komputerowymi do stworzenia i obróbki cyfrowych obrazów graficznych oraz przygotować je do publikacji w formie poligraficznej i cyfrowej.	KU_05
EKIB13_04	Student jest gotów do wykorzystania zdobytej w toku kursu wiedzy i umiejętności w procesie komunikacji służącym przygotowaniu i publikacji projektów z użyciem cyfrowych obrazów graficznych.	KU_05
EKIB13_05	Student jest gotów do wykorzystania zdobytej w toku kursu wiedzy i umiejętności do określenia jakości technicznej i merytorycznej cyfrowych obrazów graficznych oraz do rozwiązywania problemów związanych z ich kreacją i zastosowaniem.	KU_05

### 3.3 Treści programowe (wypełnia koordynator)

#### A. Problematyka wykładu

Treści merytoryczne
-

#### B. Problematyka ćwiczeń audytoryjnych, konwersatoryjnych, laboratoryjnych, zajęć praktycznych

Treści merytoryczne
1. Zajęcia organizacyjne, przedstawienie problematyki zajęć i warunków zaliczenia przedmiotu, wstępny sprawdzian umiejętności posługiwania się komputerem. (1 g.)
2. Podstawowe wiadomości o oprogramowaniu graficznym: klasyfikacja, wstępna charakterystyka, prezentacja możliwości programów. (1 g.)
3. Wybrane programy do kreacji i obróbki grafiki bitmapowej (Gimp, Adobe Photoshop,

Corel Painter, Open Canvas) – podstawowe funkcje i zasady pracy z programem. (4 g.)
4. Obróbka fotografii przy użyciu programów bitmapowych – użycie filtrów i funkcji edycji. (2 g.)
5. Wybrane programy do kreacji i obróbki grafiki wektorowej (Inkscape, CorelDraw) – podstawowe funkcje i zasady pracy z programem. (2 g.)
6. Programy do renderowania grafiki 3D – podstawowe informacje. (1 g.)
7. Przygotowanie pliku graficznego do publikacji w formie drukowanej i elektronicznej – podstawowe wiadomości o programach do edycji publikacji. (1 g.)
8. Realizacja i prezentacja zadania wykorzystującego zdobytą wiedzę i umiejętności (projekt oprawy graficznej wybranego artykułu prasowego, przygotowany z wykorzystaniem poznanego oprogramowania) – zaliczenie przedmiotu. (3 g.)

### 3.4 Metody dydaktyczne

Prezentacja multimedialna, realizacja ćwiczeń praktycznych krok po kroku, samodzielna realizacja projektu.

Np.: *Wykład: wykład problemowy, wykład z prezentacją multimedialną, metody kształcenia na odległość*

*Ćwiczenia: analiza tekstów z dyskusją, metoda projektów (projekt badawczy, wdrożeniowy, praktyczny), praca w grupach (rozwiązywanie zadań, dyskusja), gry dydaktyczne, metody kształcenia na odległość*

*Laboratorium: wykonywanie doświadczeń, projektowanie doświadczeń*

## 4. METODY I KRYTERIA OCENY

### 4.1 Sposoby weryfikacji efektów kształcenia

Symbol efektu	Metody oceny efektów kształcenia (np.: kolokwium, egzamin ustny, egzamin pisemny, projekt, sprawozdanie, obserwacja w trakcie zajęć)	Forma zajęć dydaktycznych (w, ćw, ...)
EKIB13_01	obserwacja w trakcie zajęć: realizacja ćwiczeń krok po kroku – prezentacje na żywo za pomocą komunikatora do nauki zdalnej	ćwiczenia
EKIB13_02	obserwacja w trakcie zajęć – prezentacje na żywo za pomocą komunikatora do nauki zdalnej, ocena projektu	ćwiczenia
EKIB13_03	ocena projektu	ćwiczenia
EKIB13_04	ocena projektu i sposobu jego prezentacji	ćwiczenia
EKIB13_05	ocena projektu i sposobu jego prezentacji	ćwiczenia

### 4.2 Warunki zaliczenia przedmiotu (kryteria oceniania)

Aktywny udział w zajęciach (obserwacja w trakcie zajęć): osiągnięcie umiejętności obsługi wykorzystywanych w toku kursu programów komputerowych: 15 % ostatecznej oceny.  
 Realizacja zadania praktycznego z wykorzystaniem umiejętności zdobytych w trakcie kursu:  
 - techniczna poprawność realizacji – 40 % oceny,  
 - adekwatność doboru materiału ilustracyjnego do treści – 15 % oceny,  
 - inwencja i kreatywność w sposobie aranżacji i wykorzystania możliwości technicznych

oprogramowania – 15 % oceny,

- poprawność stosowania terminologii i opisu przygotowanego zadania w toku jego prezentacji – 15 %.

## 5. CAŁKOWITY NAKŁAD PRACY STUDENTA POTRZEBNY DO OSIĄGNIĘCIA ZAŁOŻONYCH EFEKTÓW W GODZINACH ORAZ PUNKTACH ECTS

Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Godziny kontaktowe wynikające planu z studiów	15
Inne z udziałem nauczyciela (udział w konsultacjach, egzaminie)	3
Godziny niekontaktowe – praca własna studenta (przygotowanie do zajęć, zaliczania/egzaminu, napisanie referatu itp.)	7
SUMA GODZIN	25
<b>SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS</b>	<b>1</b>

\* Należy uwzględnić, że 1 pkt ECTS odpowiada 25-30 godzin całkowitego nakładu pracy studenta.

## 6. PRAKTYKI ZAWODOWE W RAMACH PRZEDMIOTU/ MODUŁU

wymiar godzinowy	-
zasady i formy odbywania praktyk	-

## 7. LITERATURA

Literatura podstawowa:

1. Aleksandra Tomaszewska-Adamarek i Roland Zimek, *ABC grafiki komputerowej i obróbki zdjęć*, wyd. Helion;
2. Andrew Faulkner, Konrad Chavez, *Adobe Photoshop CC/CC PL. Oficjalny podręcznik*, wyd. Helion;
3. Michael Gradias, *Gimp 2.8. Praktyczne wprowadzenie*, wyd. Helion;
4. Krzysztof Cieśla, *Inkscape. Podstawowa obsługa programu*, wyd. Helion;
5. Paweł Zakrzewski, *Kompendium DTP. Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign i Acrobat w praktyce*. Wydanie III, wyd. Helion;

Literatura uzupełniająca:

1. Roland Zimek, *CorelDRAW X7 PL. Ćwiczenia praktyczne*, wyd. Helion;
2. Joanna Pasek, *3ds max 2010. Animacja 3D od podstaw. Szkoła efektu*, wyd. Helion;
3. Włodzimierz Gajda, *Gimp. Praktyczne projekty*. Wydanie III, wyd. Helion;
4. Prezentacje video typu „tutorial”, dostępne w internecie.

Akceptacja Kierownika Jednostki lub osoby upoważnionej.