

SYLABUS

DOTYCZY CYKLU KSZTAŁCENIA 2023 - 2026 (skrajne daty)

Rok akademicki 2025/2026

1. PODSTAWOWE INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

Nazwa przedmiotu	Grafika multimedialna
Kod przedmiotu *	IB11
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	ogólny
Język wykładowy	Polski
Koordynator	Dr Jarosław Kinal (członek Zespołu Programowego kierunku studiów DiKS)
Imię i nazwisko osoby prowadzącej / osób prowadzących	Dr hab. prof. UR Wojciech Birek (autor programu)

* - zgodnie z ustaleniami w Jednostce

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 zajęcia w formie tradycyjnej zajęcia realizowane z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość, jeśli wynika to z aktualnie obowiązujących przepisów**1.3 Forma zaliczenia przedmiotu /modułu (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/modułu

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

3.2 Efekty kształcenia dla przedmiotu/ modułu

EK (efekt kształcenia)	Treść efektu uczenia się zdefiniowanego dla przedmiotu	Odniesienie do efektów kierunkowych
EK_01	Student zna i w rozumie terminologię i podstawowe zasady obsługi graficznych programów komputerowych.	KW_04
EK_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
EK_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
EK_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
EK_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

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 uczenia się (np.: kolokwium, egzamin ustny, egzamin pisemny, projekt, sprawozdanie, obserwacja w trakcie zajęć)	Forma zajęć dydaktycznych (w, ćw., ...)
E_01	obserwacja w trakcie zajęć: realizacja ćwiczeń krok po kroku – prezentacje na żywo za pomocą komunikatora do nauki zdalnej	ćwiczenia
E_02	obserwacja w trakcie zajęć - – prezentacje na żywo za pomocą komunikatora do nauki zdalnej, ocena projektu	ćwiczenia
E_03	ocena projektu	ćwiczenia
E_04	ocena projektu i sposobu jego prezentacji	ćwiczenia
E_05	ocena projektu i sposobu jego prezentacji	ćwiczenia

4.2 Warunki zaliczenia przedmiotu (kryteria oceniania)

<p>Aktywny udział w zajęciach (obserwacja w trakcie zajęć): osiągnięcie umiejętności obsługi wykorzystywanych w toku kursu programów komputerowych: 15 % ostatecznej oceny</p> <p>Realizacja zadania praktycznego z wykorzystaniem umiejętności zdobytych w trakcie kursu:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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)	4
Godziny niekontaktowe – praca własna studenta (przygotowanie do zajęć, egzaminu, napisanie referatu itp.)	6
SUMA GODZIN	25
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS	1

* 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.
5. Martin Sperka, Anton Zvolar, *Graphic design in the age of interactive media*,

Akceptacja Kierownika Jednostki lub osoby upoważnionej