



Kierunek studiów	Informatyczne Techniki Zarządzania
Profil	Praktyczny
Stopień studiów	1-go stopnia
Forma studiów	stacjonarne

Sylabus przedmiotu Podstawy grafiki komputerowej

1. Dane podstawowe

Status programowy przedmiotu	Blok A: Technologie informatyczne w zarządzaniu
Rodzaj przedmiotu	Obligatoryjny
Kod przedmiotu	TZS-PGR-DD
Rok studiów	3
Semestr	6
Osoba odpowiedzialna za przedmiot	dr Małgorzata Sobocińska-Kiss
Język wykładowy	polski

2. Wymiar godzin i forma zajęć

Rodzaj	Liczba godzin
Laboratorium	30
Razem godzin	30

3. Cele przedmiotu

Kod	Cel
CP1	Przekazanie studentom podstaw wiedzy z obsługi programów graficznych przydatnej podczas prezentacji danych.
CP2	Studenci zdobywają umiejętności identyfikacji zadań, doboru właściwych metod ich rozwiązania oraz metod prezentacji danych z użyciem narzędzi graficznych.
CP3	Zdobycie kompetencji w zakresie posługiwania się materiałami i programami zgodnie z prawem i normami społecznymi, oraz przystosowania się do potrzeb rynku pracy.

4. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i innych kompetencji

Brak wstępnych wymagań.

5. Efekty uczenia się

Wiedza

Kod	Student zna i rozumie:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-W1	Student ma podstawową wiedzę o programie Adobe Photoshop.	CP1	K1P_W10
EU-W2	Student zna standardowe metody obróbki zdjęć.	CP1	K1P_W10
EU-W3	Student zna standardowe metody prezentacji danych	CP1	K1P_W07, K1P_W10
EU-W4	Student ma wiedzę o roli graficznego przedstawienia danych i treści w odbiorze prezentacji przez klienta.	CP1	K1P_W10
EU-W5	Student zna i rozumie podstawowe pojęcia i zasady z zakresu prawa autorskiego i ochrony własności intelektualnej.	CP1	K1P_W09

Umiejętności

Kod	Student potrafi:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-U1	Student posiada umiejętność doboru i zastosowania odpowiednich systemów i narzędzi graficznych wykorzystując do tego zdobytą wiedzę i dostępne dane.	CP2	K1P_U05
EU-U2	Student posiada umiejętność identyfikacji zadań, ich opisu, doboru właściwych metod rozwiązania z użyciem narzędzi graficznych i stosowania ich podczas tworzenia prezentacji.	CP2	K1P_U10

Kompetencje

Kod	Student jest gotów do:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-K1	Student rozumie potrzebę poznawania i stosowania nowych narzędzi i systemów graficznych w szczególności na potrzeby przedstawiania wyników badań i analiz.	CP3	K1P_K08
EU-K2	Student potrafi wnieść umiejętności posługiwania się narzędziami graficznymi do przedsięwzięć społecznych i gospodarczych.	CP3	K1P_K02
EU-K3	Student jest przygotowany do zdobywania nowych kompetencji stosownie do zmieniających się potrzeb rynku pracy.	CP3	K1P_K08

6. Treści programowe

Kod	Tematyka	laboratorium	Realizuje efekt
TP1	Program Adobe Photoshop jako wyspecjalizowane narzędzie do obróbki zdjęć – poznanie podstawowych funkcji. Wprowadzenie do obsługi programu Adobe Photoshop. Omówienie zastosowania podstawowych narzędzi. Zasady pracy z warstwami oraz podstawowe metody zaznaczania obiektów. Wykonanie prostego fotomontażu z 3 zdjęć.	4	EU-K1, EU-K2, EU-K3, EU-U1, EU-U2, EU-W1, EU-W2, EU-W5
TP2	Omówienie zaawansowanych metod zaznaczania i wyodrębniania obiektów w programie Adobe Photoshop na podstawie własnego fotomontażu. Omówienie na przykładach zagadnienia kompozycji w sztuce i projektowaniu graficznym. Ćwiczenie z kompozycji.	4	EU-K1, EU-K2, EU-K3, EU-U1, EU-U2, EU-W1, EU-W2
TP3	Omówienie zagadnienia pracy na obiektach typu mock-up. Zastosowanie pliku mock-up na podstawie projektu nadruku na koszulkę.	2	EU-K1, EU-K2, EU-K3, EU-U1, EU-U2, EU-W2
TP4	Omówienie rodzajów i zasad stosowania liternictwa w projektach graficznych. Prace nad tworzeniem i przeformatowaniem grafiki na media społecznościowe.	4	EU-K1, EU-K2, EU-K3, EU-U1, EU-U2, EU-W2
TP5	Omówienie zagadnienia projektowania plakatów. Praca nad projektem plakatu na imprezę kulturalną lub sportową z zastosowaniem własnego fotomontażu.	4	EU-K1, EU-K2, EU-K3, EU-U1, EU-U2, EU-W3, EU-W4
TP6	Logo, marka, identyfikacja. Zaznajomienie studentów z zagadnieniem systemów identyfikacji oraz zasad stosowania księgi znaku w drukach biznesowych. Omówienie zasad tworzenia prezentacji.	2	EU-K1, EU-K2, EU-K3, EU-U1, EU-U2, EU-W3, EU-W4
TP7	Tworzenie własnej prezentacji na podstawie wybranego systemu identyfikacji wizualnej. Dobór typografii, kolorystyki oraz tła zgodnego z wybranym systemem.	8	EU-K1, EU-K2, EU-K3, EU-U1, EU-U2, EU-W3, EU-W4
TP8	Prezentacja projektów na forum grupy.	2	EU-K2, EU-K3

Razem godzin: 30

7. Metody kształcenia

Kod	Metoda
MK1	Laboratorium z wykorzystaniem komputera wraz z oprogramowaniem (Adobe Photoshop, pakiet MS Office), z podłączonym rzutnikiem multimedialnym
MK2	Aktywizacja studentów do pracy indywidualnej w laboratorium komputerowym pod kierunkiem prowadzącego
MK3	Wykonywanie zadań przez studentów w ramach prac domowych
MK4	Indywidualne korekty prac i omówienie sposobów rozwiązywania problemów
MK5	Materiały dydaktyczne zamieszczane w systemie informatycznym UBI

8. Nakład pracy studenta

Aktywność studenta	Obciążenie
Opracowanie projektu	13
Prezentacja projektu	1
Zadania domowe	6
Praca z nauczycielem związana z: laboratorium	30
Liczba punktów ECTS (1 punkt=25h)	2
Procentowy udział pracy własnej studenta w sumarycznym obciążeniu studenta	40,00%
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	50

9. Status zaliczenia przedmiotu

Forma studiów	Egzamin	Praca egzaminacyjna	Zaliczenie	Praca zaliczeniowa
stacjonarne			×	

10. Metody weryfikacji efektów uczenia się

Składowe oceny końcowej

Forma sprawdzenia	Wybrana forma	Punktacja	Realizuje efekt
Egzamin pisemny			
Egzamin ustny			
Sprawdzian pisemny			
Zaliczeniowy przegląd prac			
Referat pisemny			
Referat ustny			
Kolokwium			
Praca domowa	×	20	
Miniprojekt	×	60	
Praca na zajęciach			
Projekt z dokumentacją			
Ustna prezentacja projektu	×	10	
Obecność na zajęciach	×	10	
Sprawdzian ustny			
Kartkówka			
Aktywność na zajęciach			
Egzaminacyjny przegląd prac			
Sprawozdanie z praktyki zawodowej			
Prezentacja indywidualna			
Prezentacja zespołowa			

Zasady wyliczania oceny z przedmiotu

Zakres punktów	Ocena
0 – 50	2,0
51 – 60	3,0
61 – 70	3,5
71 – 80	4,0
81 – 90	4,5
91 – 100	5,0

11. Macierz realizacji przedmiotu

Efekt uczenia się	Cel przedmiotu	Treści programowe	Metody kształcenia
EU-W1	CP1	TP1, TP2	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5
EU-W2	CP1	TP1, TP2, TP3, TP4	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5
EU-W3	CP1	TP5, TP6, TP7	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5
EU-W4	CP1	TP5, TP6, TP7	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5
EU-W5	CP1	TP1	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5
EU-U1	CP2	TP1, TP2, TP3, TP4, TP5, TP6, TP7	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5
EU-U2	CP2	TP1, TP2, TP3, TP4, TP5, TP6, TP7	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5
EU-K1	CP3	TP1, TP2, TP3, TP4, TP5, TP6, TP7	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5
EU-K2	CP3	TP1, TP2, TP3, TP4, TP5, TP6, TP7, TP8	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5
EU-K3	CP3	TP1, TP2, TP3, TP4, TP5, TP6, TP7, TP8	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5

12. Odniesienie efektów uczenia się

Efekt uczenia się	Efekty kształcenia dla kierunku studiów	Charakterystyki drugiego stopnia w obszarze kształcenia
EU-W1	K1P_W10	P6S_WG
EU-W2	K1P_W10	P6S_WG
EU-W3	K1P_W10, K1P_W07	P6S_WG, P6S_WK
EU-W4	K1P_W10	P6S_WG
EU-W5	K1P_W09	P6S_WK
EU-U1	K1P_U05	P6S_UO
EU-U2	K1P_U10	P6S_UW
EU-K1	K1P_K08	P6S_KK
EU-K2	K1P_K02	P6S_KO
EU-K3	K1P_K08	P6S_KK

13. Literatura

Literatura podstawowa

1. Duarte N., Slajd:ologia. Nauka i sztuka tworzenia genialnych prezentacji, Helion, Gliwice 2011
2. Muir N., Microsoft PowerPoint 2010 PL. Praktyczne podejście, Helion, Gliwice 2011
3. Owczarz-Dadan A., Photoshop CS5 PL. Ilustrowany przewodnik, Helion, Gliwice 2010

14. Informacje o nauczycielach akademickich

Osoby odpowiedzialne za przedmiot

1. dr Małgorzata Sobocińska-Kiss

Osoby prowadzące przedmiot

1. dr Małgorzata Sobocińska-Kiss