**KARTA PRZEDMIOTU (SYLABUS)**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Kod przedmiotu | | Nazwa przedmiotu | Grafika komputerowa | | | |
| UTH/F/DZ/2/P/ST/B2/12 | | Computer Graphics | | | |
| Język wykładowy | | Polski | | | | |
| Rok akademicki | | 2021/2022 | | | | |
|  | | | | | | |
| Kierunek | | Dziennikarstwo i nowe media | | | | |
| w zakresie | | - | | | | |
| Poziom studiów | | Studia drugiego stopnia | | | | |
| Profil studiów | | Profil praktyczny | | | | |
| Forma studiów | | Studia stacjonarne | | | | |
| Semestr / semestry | | III | | | | |
|  | | | | | | |
| Przynależność do grupy zajęć | | B2. Grupa zajęć kierunkowych – do wyboru | | | | |
| Status przedmiotu | | Wybierany | | | | |
| Formy realizacji zajęć dydaktycznych,  wymiar, punkty ECTS | | Forma zajęć | | Liczba godzin zajęć dydaktycznych | Liczba punktów ECTS | |
| - | | - | 2 ECTS | |
| - | | - |
| Zajęcia warsztatowe | | 20 |
| Powiązanie przedmiotu | z profilem studiów | Kształtuje umiejętności praktyczne (profil praktyczny) | | | | 2 ECTS |
| z uprawnieniami | - | | | | 0 ECTS |
| z dyscypliną | Nauki o komunikacji społecznej i mediach | | | | 2 ECTS |
| Forma nauczania | | Tradycyjna – zajęcia zorganizowane na Uczelni | | | | |
| Wymagania wstępne | | Podstawowa znajomość oprogramowania graficznego. | | | | |
|  | | | | | | |
| Jednostka prowadząca | | Wydział Sztuki / Katedra Mediów Cyfrowych i Struktur Przestrzennych | | | | |
| Koordynator | | Dr hab. Mariusz Dański, prof. UTH Rad. | | | | |
| Adres strony internetowej pjo | | www.ws.uniwersytetradom.pl | | | | |
| Adres e-mail, telefon koordynatora | | [mdanski@uthrad.pl](mailto:mdanski@uthrad.pl), 48/361-78-52 | | | | |

**EFEKTY UCZENIA SIĘ, TREŚCI PROGRAMOWE, REALIZACJA ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH, WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ**

|  |  |
| --- | --- |
| Cel kształcenia: | Celem przedmiotu jest przygotowanie studenta do wykorzystywania w pracy zawodowej nowoczesnych środków przekazu informacji, tak by świadomie selekcjonował problemy z życia społecznego i potrafił je przedstawiać w formie czytelnego w przekazie obrazu statycznego. W ramach kursu student opanuje umiejętność samodzielnego tworzenia grafik i animacji oraz edycji i montażu materiałów audiowizualnych. |
| Treści programowe: | W ramach zajęć student pozna następujące pojęcia i zagadnienia:   * podstawowe informacje na temat grafiki cyfrowej (1h); * grafika wektorowa (1h); * programy do grafiki wektorowej (8 h); * grafika rastrowa (1h); * programy do grafiki rastrowej (8 h); * Podstawy fotomontażu (2 h).   Po ukończeniu kursu student powinien:   * wykazać się umiejętnościami swobodnego posługiwania się zasadami komponowania kadru; * znać popularne standardy kompresji obrazu; * swobodnie posługiwać się dostępnym oprogramowaniem komputerowym (zwłaszcza edytorami obrazu); * znać podstawy działania programów przeznaczonych do obróbki: grafiki wektorowej i grafiki rastrowej;  - video; - animacji   **Przykładowe tematy:**  **Semestr 3**   * Przykładowy temat całosemestralny: * Opracuj jednorodny pod względem graficznym zestaw grafik cyfrowych (minimum 4). |
| Metody dydaktyczne (kształcenia): | * + wykład z wykorzystaniem technik multimedialnych,   + wykład z elementami dyskusji;   + ćwiczenia metodyczne podczas których stosowane są różne metody nauczania: m.in. „burza mózgów”;   + metoda projektu; |
| Rygor zaliczenia, kryteria oceny osiągniętych efektów uczenia się, sposób obliczania oceny końcowej: | Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest osiągnięcie wszystkich wymaganych efektów kształcenia określonych dla danego przedmiotu. Uzyskanie pozytywnych ocen ze wszystkich form zajęć wchodzących w skład danego przedmiotu jest równoznaczne z jego zaliczeniem i zdobyciem przez studenta liczby punktów ECTS przyporządkowanej temu przedmiotowi.  Terminy zaliczeń (daty dzienne i godziny) podawane są studentom podczas drugich zajęć.  Ocenie podlega sposób opracowania grafik i trafność doboru zakomponowania całości projektu, a także umiejętność wizualizowania idei. Materiały przeznaczone do oceny powinny być przedstawione w formie plików \*.jpg, o rozdzielczości 300 DPI w formacie min. A3 który podlegać będzie omówieniu podczas zajęć w formie korekty zespołowej. Temat ćwiczenie całosemestralnego podawany i omawiany jest na pierwszych zajęciach.  Zaliczenie ćwiczenia polega na oddaniu projektu w wersji elektronicznej (jakość do druku) z załączoną prezentacją wybranych grafik wydrukowanych w skali 1:1. |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Efekty uczenia się dla przedmiotu w odniesieniu do efektów kierunkowych i formy zajęć | | | | Metody weryfikacji efektów uczenia się | |
| Numer efektu uczenia się | Opis efektów uczenia się dla przedmiotu (PEU)  Student, który zaliczył przedmiot  (W) zna i rozumie/ (U) potrafi /(K) jest gotów do: | Kierunkowy efekt uczenia się  (KEU) | Forma zajęć | Forma weryfikacji  (zaliczeń) | Metody sprawdzania  i oceny |
| W1 | Zna i rozumie zagadnienia i terminy związane  z grafiką cyfrową; zna i rozumie zasady komponowania grafik cyfrowych | K\_WG01  K\_WG02 | Zajęcia warsztatowe | Zaliczenie na ocenę | Rozmowa |
| U1 | Potrafi posługiwać się oprogramowaniem graficznym. | K\_UW03 | Zajęcia warsztatowe | Zaliczenie na ocenę | Projekt |
| U2 | Potrafi samodzielnie opracować spójny pod względem technicznym i ideowym zestaw prac graficznych. | K\_UW03  K\_UK07 | Zajęcia warsztatowe | Zaliczenie na ocenę | Projekt |
| K1 | Jest gotów realizować własne koncepcje  i działania artystyczne wynikające  z wykorzystania wyobraźni, ekspresji i intuicji. | K\_KK01 | Zajęcia warsztatowe | Zaliczenie na ocenę | Aktywność  na zajęciach |
| K2 | Jest przygotowany do wykorzystania swojej wiedzy i swoich umiejętności informatyczno-graficznych w działalności zawodowej (medialnej) i społecznej. | K\_KO03 | Zajęcia warsztatowe | Zaliczenie na ocenę | Aktywność  na zajęciach |

|  |
| --- |
| Literatura i pomoce naukowe |
| **Literatura podstawowa**  Adobe InDesign CS4/CS4 PL, Helion, Gliwice 2009. Ambrose G., Harris P., Pre-press : poradnik dla grafików, PWN, Warszawa 2010.  Drew J. T., Meyer S. A., Zarządzanie kolorem : podręcznik dla grafików i projektantów, Arkady, Warszawa 2013.  Newark Q., Co to jest projektowanie graficzne?, Arkady 2021.  Snider L., Photoshop CS6/CS6 PL: nieoficjalny podręcznik, Helion, Gliwice 2013.  Strzecha J., Podstawy animacji : projekty 2D, FOSZE, Rzeszów 2019.  Zakrzewski P., Kompendium DTP: Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign i Acrobat w praktyce, Helion, Gliwice 2009.  **Literatura uzupełniająca**  Blatner D., Real World Adobe Photoshop CS2: profesjonalne techniki obróbki obrazów i przygotowania do druku, Helion Gliwice 2006.  Cendrowski K., Adobe Illustrator 8.0 w 15 lekcjach, Translator, Warszawa 1999.  Cohen L.S., Podstawy fotomontażu i tworzenia kolaży, Helion, Gliwice 2004.  Newark Q., Design i grafika dzisiaj : podręcznik grafiki użytkowej, ABE, Warszawa 2006.  Zeegen L., Twórcze ilustrowanie, PWN, Warszawa 2008.  Zimek R., Oberlan Ł., ABC grafiki komputerowej, Helion, Gliwice 2005.  Czasopisma:  Computer Arts: kreatywny magazyn o sztuce komputerowej Mac & PC: tworzenie grafiki, cyfrowa obróbka obrazu, kompozycja, efekty specjalne, 3d, WWW  Photoshop Masterclass: magazyn profesjonalnych użytkowników Adobe Photoshop: projektowanie, grafika i typografia, warsztaty i inspiracje.  **Pomoce naukowe**  Komputery z łączem internetowym i oprogramowaniem graficznym. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nakład pracy studenta potrzebny do osiągnięcia zakładanych efektów uczenia się – bilans punktów ECTS | | | |
| Udział w zajęciach, aktywność | Obciążenie studenta [h] | | |
| Inne godz. kontaktowe  (IGK) | Zajęcia bez nauczyciela-praca własna studenta  (ZBN) | Zajęcia dydaktyczne |
| Udział w zajęciach warsztatowych | - | - | 20 |
| Udział w konsultacjach | 5 | - | - |
| Przygotowanie do zajęć i zaliczenia,  w tym wykonanie prac zaliczeniowych | - | 25 | - |
| Sumaryczne obciążenie pracą studenta | 5[h] / 0,2 ECTS | 25[h] / 1,0 ECTS | 20[h] / 0,8 ECTS |
| Punkty ECTS za przedmiot | 2 ECTS | | |

|  |
| --- |
| Informacje dodatkowe, uwagi |
|  |