

38-wr.		I. KARTA PRZEDMIOTU			
Nazwa przedmiotu/modułu:		Grafika komputerowa			
Nazwa angielska:		Computer Graphics			
Kierunek studiów:		Dziennikarstwo i komunikacja społeczna o profilu produkcja medialna z elementami dziennikarstwa radiowo-telewizyjnego			
Poziom studiów:		Stacjonarne, I-go stopnia – licencjackie			
Profil studiów:		praktyczny			
Jednostka prowadząca:		Zakład Dziennikarstwa i komunikacji społecznej			
Prowadzący przedmiot:		mgr inż. Eugeniusz Gronostaj			
1.Formy zajęć, liczba godzin					
Semestr	Wykład	Ćwiczenie	Warsztaty	Liczba ECTS	Łącznie
IV			30	2	30
2.Cel przedmiotu:					
C1	Przekazanie studentom podstawowej wiedzy z podstaw grafiki komputerowej, sposobach jej przygotowania do druku i wykorzystania jej na stronach internetowych.				
C2	Zapoznanie studentów z wybranymi narzędziami do tworzenia layoutu i wyglądu strony internetowej, oraz z narzędziami i technikami stosowanymi do obróbki obrazów.				
C3	Nauczyć studentów praktycznego posługiwania się wybranymi narzędziami do tworzenia kreacji wizualnych.				
3.Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i innych kompetencji:					
4.Oczekiwane efekty uczenia się					
Wiedza					
EU1	Ma podstawową wiedzę o kierunkach rozwoju i zastosowaniach nowoczesnej grafiki komputerowej.				
EU2	Wie jakie aplikacje może wykorzystać do tworzenia kreacji wizualnych w ramach grafiki komputerowej, projektowania artystycznego oraz grafiki w mediach.				
EU3	Ma wiedzę umożliwiającą osadzanie na stronach internetowych interaktywnych grafik komputerowych oraz wie w jaki sposób może uatrakcyjnić tworzoną stronę internetową.				
Umiejętności					
EU4	Potrafi zaprojektować, dobrać formę graficzną, stworzyć i przygotować do druku obraz, materiały reklamowe, layouty dla strony WWW, elementy graficzne dla aplikacji (elementy interfejsu) oraz potrafi osadzić je na stronie internetowej lub publikacji.				
EU5	Potrafi wykorzystać technikę szablonu java do tworzenia stron internetowych, reklam internetowych, ciekawych i nowoczesnych prezentacji.				
Kompetencje społeczne					
EU6	Wie że systematyczna praca oraz potrzeba ciągłego uczenia się pozwoli poszerzyć zakres posiadanej wiedzy, którą wykorzysta do samodzielnego opracowania wyników i wyciągnięcia wniosków z przeprowadzonych badań.				
5. Treści programowe:					

Forma zajęć: wykład		Liczba godzin
Wyk1	Teoretyczne aspekty grafiki komputerowej. Podstawowe pojęcia.	2
Wyk2	Strony WWW. Historia. Standardy WWW. Layout strony. Kod strony. Stosowane narzędzia.	2
Wyk3	Język HTML. Stosowane pojęcia. Elementy języka HTML. Kaskadowe arkusze stylów. Projektowanie serwisu. Obrazy na stronie WWW	2
Wyk4	Systemy CMS	2
Wyk5	Grafika jako nośnik informacji. Infografika jako gatunek informacji dziennikarskiej.	2
Wyk7	Nowe technologie tworzenia grafiki na potrzeby stron internetowych	2
Wyk8	<b>Poprawa ocen, konsultacje, wpisanie ocen</b>	1
Suma godzin		15
Forma zajęć: warsztaty		Liczba godzin
Wr1	Tworzenie i obróbka obrazów z wykorzystaniem aplikacji GIMP, Photoshop. Układ interfejsu, zasady efektywnego posługiwania się aplikacją.	2
Wr2	<b>Grafika w Photoshop.</b> Praktyczne tworzenie grafiki na strony internetowe. Kształt i rozdzielczość obrazu, Tryby kolorów obrazu, Zarządzanie kolorami, Ustawienie koloru w dokumencie, Formaty plików graficznych.	2
Wr3	<b>Skład poligraficzny z wykorzystaniem aplikacji Scribus 1.4.6</b> Pojęcia ogólne. Podstawowe zasady składu i łamania tekstu, Wybór formatu, Zarządzanie kolorami, Praktyczne stworzenie czterostronicowej publikacji do publicznej prezentacji – zarówno w formie wydruków (dobór papieru, zasady sygnowania i numeracji odbitki / wydruku, itp.) jak i w postaci cyfrowej (zapis prac w odpowiednim formacie: Tiff, jpg, Pdf, itp.) – ćwiczenie.	4
Wr4	Artystyczne aspekty grafiki. Znaczenie sztuki i kreacji artystycznej. Sztuka video i multimedialna. Podstawowe informacje o barwach, Kolor i światło w grafice komputerowej, Elementy funkcjonalne i estetyczne w budowie strony WWW.	2
Wr5	<b>Projektowanie witryn sieci Web z wykorzystaniem udostępnionego szablonu do tworzenia stron WWW.</b> Strony WWW. Transponowanie struktury treści i architektury informacji na konkretne rozwiązania wizualne. Projekt layoutu serwisu o niewielkiej objętości z 3 podstronami.	4
Wr6	JavaScript. Kod języka JavaScript w dokumencie HTML. Stworzenie własnej galerii zdjęć.	2
Wr7	Wizualizacja i grafika 3D z SketchUp. Wprowadzenie. Układ interfejsu, zasady efektywnego posługiwania się aplikacją. Projekt i wykonanie wybranego budynku.	4
Wr8	Dźwięk na stronach internetowych. Sposoby zapisy dźwięku, Formaty plików audio – konwersja między formatami, Analiza plików dźwiękowych. Montaż dźwięku – ćwiczenie.	4
Wr9	Film na stronach internetowych. Formaty video, Przygotowanie do montażu filmu, Praktyczny montaż filmu – ćwiczenie	4
Wr10	Poprawa ocen, konsultacje, wpisanie ocen.	2
Suma godzin		30

6. Narzędzia dydaktyczne:	
1	Prezentacje multimedialne przygotowane przez prowadzącego wykład
2	Programy graficzne: Photoshop, CorelDraw, GIMP, Scribus 1.4.6, Adobe InDesign, Adobe Flash, SketchUp
3	Komputer z odpowiednim oprogramowaniem i dostępem do Internetu.
4	Instrukcje do ćwiczeń warsztatowych, dostępne w systemie e-learning
7. Sposoby oceny (F – formująca, P – podsumowująca)	
F1	Kolokwia sprawdzające – test pisemny sprawdzający wiedzę i umiejętności z zakresu treści związanych z wykładem i warsztatów. Z testu przyznawana jest ocena pozytywna, jeżeli student zdobędzie przynajmniej 50% maksymalnej liczby punktów.
F2	Projektowe listy zadań warsztatowych – zestawy poleceń trudniejszych i bardziej złożonych od list ćwiczeniowych. Ich rozwiązania są opracowywane przez studentów częściowo podczas zajęć dydaktycznych, częściowo zaś – poza nimi. Student podczas zajęć prezentuje prowadzącemu rozwiązanie listy zadań, a następnie wysyła pakiet z rozwiązaniem do systemu e-learning. Za rozwiązanie listy zadań prowadzący zajęcia przyznaje studentowi ocenę F2 – punktację, zależną od zakresu, jakości, samodzielności i terminowości wykonanej pracy.
F3	Pisemna praca zaliczeniowa (kolokwium zaliczeniowe) z wykładów.
P1	Ocena końcowa z wykładu P1 jest obliczana na podstawie 60% oceny F3 z testu zaliczeniowego oraz 40% ze średniej z ocen F1. Ocena końcowa P1 jest pozytywna wówczas, gdy obie oceny składowe – F1 i F3 – są pozytywne.
P2	Ocena końcowa z warsztatów wyznaczana jest na podstawie średniej z ocen z projektów. Warunkiem zaliczenia jest uzyskanie pozytywnych wyników ze wszystkich ćwiczeń warsztatowych.
8. Obciążenie pracą studenta	
Forma aktywności	Łączna i średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Godziny kontaktowe z nauczycielem (w trakcie zajęć)	30
Godziny kontaktowe z nauczycielem ( w trakcie konsultacji, średnio na studenta )	12
Samodzielne wykonywanie projektów.	9
Przygotowanie do zajęć warsztatowych (średnio na studenta)	9
<b>SUMA</b>	<b>60</b>
<b>SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS DLA PRZEDMIOTU</b>	<b>2</b>
9. Literatura podstawowa i uzupełniająca	
<b>Literatura</b>  <b>Literatura podstawowa:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Von Glitschka, Grafika wektorowa. Szkolenie podstawowe, Helion, Gliwice 2012.</li> <li>2. Ogórek B., Corel PHOTO-PAINT 12. Ćwiczenia, Helion, Gliwice 2004.</li> <li>3. Wrotek W., CorelDRAW Graphics Suite X6 PL. Helion, Gliwice 2014.</li> <li>4. Zimek r., ABC CorelDRAW X6 PL, Helion, Gliwice, 2013.</li> <li>5. Zimek R., CorelDRAW X6 PL. Ćwiczenia praktyczne, Helion, Gliwice 2012.</li> <li>6. Logo Design Love. Tworzenie genialnych logotypów. Nowa odsłona Wydawnictwo: Helion Autor David Airey</li> <li>7. Adobe Photoshop Lightroom CC i Lightroom 6. Podręcznik dla fotografów Wydawnictwo: Helion Autor: Martin Evening</li> <li>8. Niezawodne zasady web designu. Projektowanie spektakularnych witryn internetowych. Wydanie III Autorzy: Jason Beaird, James George Wydawnictwo: Helion</li> </ol>	

9. Adobe Photoshop CC/CC PL. Oficjalny podręcznik. Autorzy: Andrew Faulkner, Conrad Chavez  
Wydawnictwo: Helion
10. Google SketchUp. Ćwiczenia praktyczne Autor: Aleksandra Tomaszewska Wydawnictwo: Helion

#### **Literatura uzupełniająca do tematów:**

1. Anna Benicewicz-Miazga, Grafika w biznesie. Projektowanie elementów tożsamości wizualnej - logotypy, wizytówki oraz papier firmowy, Gliwice, Helion 2012.
2. Kompendium DTP Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign i Acrobat w praktyce

#### **Artystyczne aspekty grafiki**

1. J. Zabrodzki i inni, Grafika komputerowa, metody i narzędzia, WNT 1994
2. M. Jankowski, Elementy grafiki komputerowej, WNT 1990
3. FOLEY J.D., VAN DAM A., Wprowadzenie do grafiki komputerowej, Warszawa, WNT, 1995.
4. Nowoczesne metody przetwarzania obrazów, Warszawa, WNT, 1998.
5. JANKOWSKI M., Elementy grafiki komputerowej, Warszawa, WNT, 1990.

#### **Teoretyczne aspekty grafiki komputerowej**

1. Beck J. (red): "Sztuka animacji", Arkady 2004..
2. Bourg D. M.: "Fizyka dla programistów gier", HELION 2003.

#### **Tworzenie i obróbka obrazów z Adobe Photoshop**

1. Adobe Creative Team, Adobe Photoshop CS5/CS5 PL. Oficjalny podręcznik, 2010 Adobe Systems Incorporated

#### **Grafika wektorowa z Adobe Illustrator**

1. Adobe Creative Team, Adobe Illustrator CS5/CS5 PL. Oficjalny podręcznik, 2010 Adobe Systems Incorporated

#### **Skład poligraficzny z Adobe InDesign**

1. Adobe Creative Team, Adobe InDesign CS5/CS5 PL. Oficjalny podręcznik, 2010 Adobe Systems Incorporated

#### **Tworzenie animacji i grafiki interaktywnej z Adobe Flash**

1. Adobe Creative Team, Adobe Flash CS5/CS5 PL. Oficjalny podręcznik, 2010 Adobe Systems Incorporated

#### **Projektowanie witryn sieci Web z Adobe Dreamweaver**

1. Adobe Creative Team, Adobe Dreamweaver CS5/CS5 PL. Oficjalny podręcznik, 2010 Adobe Systems Incorporated

#### **Projektowanie i tworzenie identyfikacji wizualnej z Adobe Illustrator**

1. Adobe Creative Team, Adobe Illustrator CS5/CS5 PL. Oficjalny podręcznik, 2010 Adobe Systems Incorporated
2. Robin Williams, John Tollet, The Non-Designer's Illustrator Book, 2012

### **10. Metody dydaktyczne**

<b>M1</b>	Wykład z prezentacją multimedialną przy użyciu komputera oraz rzutnika multimedialnego
<b>M2</b>	Zajęcia praktyczne-ćwiczenia warsztatowe wykonywane przez studentów na stanowiskach komputerowych zgodnie z instrukcjami laboratoryjnymi
<b>M3</b>	Zajęcia praktyczne-samodzielna praca studenta nad treściami ćwiczeń warsztatowych i w ramach przygotowań się do testu oraz ćwiczeń

### **11. Tablica powiązań efektów przedmiotowych i kierunkowych z celami przedmiotu w odniesieniu do metod ich weryfikacji**

<b>Efekty kształcenia</b>	<b>Odniesienie danego efektu do efektów zdefiniowanych dla całego programu (PEK)</b>	<b>Cele przedmiotu</b>	<b>Treści programowe</b>	<b>Narzędzia dydaktyczne</b>	<b>Metody dydaktyczne</b>
<b>EU1</b>	KW_07	C1, C2	Wyk1 – Wyk7	1, 2	M1
<b>EU2</b>	KW_12	C1, C2	Wyk1 – Wyk7	1, 2	M1

<b>EU3</b>	KW_12	C1, C2	Wyk1 – Wyk7	1, 2	M1
<b>EU4</b>	KU_13, KU_14	C3	W1 – W5	3	M2, M3
<b>EU5</b>	KU_13, KU_14, KU_16	C3	W6 – W10	3	M2, M3
<b>EU6</b>	KK_01	C1 – C3	Wyk1 – Wyk7, W1 – W10		
<b>14. Inne przydatne informacje o przedmiocie</b>					