

Kod przedmiotu: 20

## 1. INFORMACJE O PRZEDMIOCIE – SYLABUS

### A. Podstawowe dane

Nazwa przedmiotu/zajęć	Podstawy warsztatu zawodowego – grafika komputerowa
Nazwa przedmiotu/zajęć w języku angielskim	Basics of professional workshop - computer graphics
Kierunek studiów	Dziennikarstwo i Komunikacja Społeczna o module specjalnościowym Public Relations
Poziom studiów	I stopnia, licencjackie
Profil	praktyczny
Forma studiów	stacjonarne
Jednostka prowadząca kierunek	Karkonoska Akademia Nauk Stosowanych w Jeleniej Górze Wydział Nauk Humanistycznych i Społecznych Katedra Nauk Społecznych
Imię i nazwisko nauczyciela(-li) i stopień lub tytuł naukowy osoby odpowiedzialnej za przygotowanie sylabusu	dr Oliwia Tarasewicz - Gryt
Przedmioty wprowadzające	brak
Wymagania wstępne	brak

### B. Semestralny/tygodniowy rozkład zajęć według planu studiów

Semestr	Wykłady (W)	Ćwiczenia (Ć)	Warsztaty (Wr)	Laboratoria (L)	Seminaria (S)	Zajęcia projektowe (P)	Liczba punktów ECTS*
2			30				3

## 2. CELE KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU

C1	Zapoznanie studentów z wybranymi narzędziami do tworzenia layoutu strony internetowej oraz z narzędziami i programami do obróbki obrazu.
C2	Nauczenie studentów jak tworzyć grafiki komputerowe.
C3	Wykształcenie u studentów umiejętności projektowania funkcjonalnych i estetycznych stron www.

## 3. EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

Lp.	Opis efektów uczenia się dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk II stopnia (kod składnika opisu)
WIEDZA			
W1	Student wie, jakie programy wykorzystuje się	K_W07	P6S_WG

	przy projektowaniu graficznym.		
W2	Student wie, jak zaprojektować grafikę.	K_W03 K_W04	P6S_WG P6S_WK
<b>UMIEJĘTNOŚCI</b>			
U1	Potrafi 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.	K_U02	P6S_UW
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>			
K1	Absolwent jest gotów do myślenia i przedsiębiorczego działania w sferze komunikacji społecznej i mediów.	K_03	P6S_KO

#### 4. METODY DYDAKTYCZNE

Praca z komputerem przy wykorzystaniu programów graficznych: Photoshop, CorelDraw, GIMP, Scribus 1.4.6, Adobe InDesign, Adobe, Flash, SketchUp

#### 5. FORMA I WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

Zadania warsztatowe realizowane etapowo na każdych warsztatach. 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. Za rozwiązanie listy zadań prowadzący zajęcia przyznaje studentowi ocenę zależną od:

- zakresu,
- jakości,
- samodzielności
- terminowości wykonanej pracy

(Każde z kryterium umożliwia zdobycie 5 pkt).

Ocena końcowa z warsztatów wyznaczana jest na podstawie średniej z ocen z projektów i jest obliczana procentowo w następujący sposób:

- ocena bardzo dobra: 100% – 91% punktów,
- ocena dobra+: 90% – 81% punktów,
- ocena dobra: 80% – 71% punktów,
- ocena dostateczna+: 70% – 61% punktów,
- ocena dostateczna: 60% – 51% punktów.

W przypadku uzyskania ilości punktów mniejszej od 51% student otrzymuje ocenę niedostateczną.

#### 6. TREŚCI PROGRAMOWE

Warsztat	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tworzenie i obróbka obrazów z wykorzystaniem aplikacji GIMP, Photoshop. Układ interfejsu, zasady efektywnego posługiwania się aplikacją.</li> <li>2. Grafika w Photoshop. Praktyczne tworzenie grafiki na strony internetowe.</li> <li>3. Kształt i rozdzielczość obrazu, Tryby kolorów obrazu, Zarządzanie kolorami, Ustawienie koloru w dokumencie, Formaty plików graficznych.</li> </ol>
----------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<p>4. Skład poligraficzny z wykorzystaniem aplikacji Scribus 1.4.6 Pojęcia ogólne. Podstawowe zasady składu i łamania tekstu, Wybór formatu,</p> <p>5. 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.</p> <p>6. 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.</p>
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## 7. METODY (SPOSOBY) WERYFIKACJI I OCENY EFEKTÓW UCZENIA SIĘ OSIĄGNIĘTYCH PRZEZ STUDENTA

Efekt uczenia się	Forma oceny
	Projekt
W1	x
W2	x
U1	x
K1	x

## 8. LITERATURA

Literatura podstawowa	<p>1. Von Glitschka, 2012, Grafika wektorowa. Szkolenie podstawowe, Helion, Gliwice.</p> <p>3. Wrotek W., 2014, CorelDRAW Graphics Suite X6 PL. Helion, Gliwice.</p> <p>4. Zimek r., 2013, ABC CorelDRAW X6 PL, Helion, Gliwice.</p> <p>5. Zimek R., 2012, CorelDRAW X6 PL. Ćwiczenia praktyczne, Helion, Gliwice.</p> <p>6. Adobe Photoshop CC/CC PL. Oficjalny podręcznik. Autorzy: Andrew Faulkner, Conrad Chavez, Wydawnictwo: Helion</p> <p>7. Google SketchUp. Ćwiczenia praktyczne Autor: Aleksandra Tomaszewska Wydawnictwo: Helion</p>
	<p>1. Beck J. (red), 2004, Sztuka animacji, Arkady, Adobe Creative Team, Adobe Photoshop CS5/CS5 PL. Oficjalny podręcznik, 2010 Adobe Systems Incorporated Grafika wektorowa z Adobe Illustrator</p> <p>2. Adobe Creative Team, Adobe Illustrator CS5/CS5 PL. Oficjalny podręcznik, 2010</p> <p>Skład poligraficzny z Adobe InDesign</p> <p>1. Adobe Creative Team, Adobe InDesign CS5/CS5 PL. Oficjalny podręcznik, 2010 Adobe</p> <p>Tworzenie animacji i grafiki interaktywnej z Adobe Flash</p> <p>1. Adobe Creative Team, Adobe Flash CS5/CS5 PL. Oficjalny podręcznik, 2010 Adobe</p> <p>Projektowanie witryn sieci Web z Adobe Dreamweaver</p> <p>1. Adobe Creative Team, Adobe Dreamweaver CS5/CS5 PL. Oficjalny podręcznik, 2010 Adobe</p> <p>Projektowanie i tworzenie identyfikacji wizualnej z Adobe Illustrator</p> <p>1. Adobe Creative Team, Adobe Illustrator CS5/CS5 PL. Oficjalny podręcznik, 2010 Adobe</p>

	2. Williams R., Tollet J., 2012, The Non-Designer's Illustrator Book.
--	-----------------------------------------------------------------------

## 9. NAKŁAD PRACY STUDENTA – BILANS GODZIN I PUNKTÓW ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta – liczba godzin
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem nauczyciela lub innych osób prowadzących zajęcia	Udział w zajęciach dydaktycznych, wskazanych w pkt. 1B	30
Praca własna studenta	Przygotowanie do zajęć	20
	Studiowanie literatury	15
	Przygotowanie do zaliczeń, przygotowanie projektu.	25
Łączny nakład pracy studenta		90
<b>Liczba punktów ECTS</b>		<b>3</b>

\* ostateczna liczba punktów ECTS