

Podstawy obsługi programów graficznych - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Podstawy obsługi programów graficznych
Kod przedmiotu	03.5-WA-GrafP-PodObs-S18
Wydział	Wydział Artystyczny
Kierunek	Grafika
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	pierwszego stopnia z tyt. licencjata
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2020/2021

Informacje o przedmiocie	
Semestr	2
Liczba punktów ECTS do zdobycia	2
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	mgr Joanna Fuczko

Formy zajęć					
Forma zajęć	Liczba godzin w semestrze (stacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (stacjonarne)	Liczba godzin w semestrze (niestacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (niestacjonarne)	Forma zaliczenia
Ćwiczenia	45	3	-	-	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

Opanowanie w stopniu podstawowym oprogramowania przeznaczonego do składu publikacji tekstowych, przetwarzania oraz kreacji obrazu cyfrowego. Poznanie możliwości wykorzystania programów graficznych w zakresie grafiki rastrowej i wektorowej za pomocą narzędzi Adobe Photoshop, Adobe Illustrtor, Adobe InDesign. Wykorzystanie nabytej wiedzy oraz rozwijanie umiejętności poprzez realizację projektów od szkicu po wersję cyfrową

Wymagania wstępne

Obsługa komputera w stopniu średnio zaawansowanym.

Zakres tematyczny

Zapoznanie się z oprogramowaniem graficznym poprzez wykonywanie ćwiczeń oraz twórcze posługiwanie się poznawanym narzędziem w ramach realizacji zagadnień tematycznych.

Metody kształcenia

wykład, pokaz, ćwiczenia, dyskusja

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągania efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Rozumie potrzebę uczenia się przez całe życie. Umie gromadzić, analizować i w świadomy sposób interpretować potrzebne informacje. Posiada wewnętrzną motywację i umiejętność organizacji pracy. Posiada umiejętność pracy zespołowej, integracji, przystępnej formy prezentacji zadań, socjalizacji.	- K_K01 - K_K03 - K_K11	- aktywność w trakcie zajęć - bieżąca kontrola na zajęciach - dyskusja - egzamin - ustny, opisowy, testowy i inne - obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta	Ćwiczenia
Ma podstawową wiedzę z zakresu BHP pracowni graficznych. Ma podstawową wiedzę w zakresie teoretycznych, metodologicznych i praktycznych zagadnień związanych z technologią i możliwościami wyrazu artystycznego w obszarze grafiki i/lub innych obszarów działania artystycznego. Posiada wiedzę dotyczącą środków ekspresji i umiejętności warsztatowych pokrewnych grafice dyscyplin artystycznych. Zna i rozpoznaje zasadnicze cechy właściwości technik i różnych metod realizacyjnych w zakresie grafiki warsztatowej i projektowej	- K_W01 - K_W02 - K_W03 - K_W05	- aktywność w trakcie zajęć - bieżąca kontrola na zajęciach - dyskusja - egzamin - ustny, opisowy, testowy i inne	Ćwiczenia

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Umie tworzyć i realizować własne koncepcje artystyczne, dysponuje umiejętnościami niezbędnymi do ich wyrażenia. Umie zachować niezależność koncepcji artystycznej. Świadomie posługuje się różnymi technikami i technologiami graficznymi i potrafi je ze sobą łączyć. Jest otwarty na eksperyment i próby tworzenia nowych form obrazowania szczególnie w obrębie technik wchodzących w zakres specjalizacji.	• K_U01 • K_U02 • K_U05 • K_U06	• aktywność w trakcie zajęć • bieżąca kontrola na zajęciach • dyskusja • egzamin - ustny, opisowy, testowy i inne	• Ćwiczenia

Warunki zaliczenia

1. Opanowanie podstawowych umiejętności obsługi programów Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe InDesign omawianych w trakcie zajęć.
2. Relizacja zagadnień tematycznych
3. Obecność oraz aktywność na zajęciach

Literatura podstawowa

1. Kompendium DTP. Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign i Acrobat w praktyce. Wydanie III, Wydawnictwo Helion, 2015
2. Photoshop. Korekcja i separacja. Vademecum profesjonalisty. Wydanie V, Dan Margulis, rok wydania: 2007
3. Adobe Indesign CC/CC, Kelly Kordes Anton, John Cruise, Wydawnictwo Helion – OFICJALNY PODRĘCZNIK
4. „Layout” - Gavin Ambrose, Paul Harris, Wydawnictwo Naukowe PWN, 2008
5. Pre press. Poradnik dla grafików, Ambrose Gavin, Harris Paul, Wydawnictwo Naukowe PWN
7. Kimberly Elam, Siatki, czyli zasady kompozycji typograficznej, wydawnictwo d2d, Kraków 2019
8. Michael Mitchell, Sysan Wightman, Typografia Książki, podręcznik projektanta, wydawnictwo d2d, Kraków 2015

Literatura uzupełniająca

1. „Typografia komputerowa”, S.G Wheeler, G.S. Wheeler, Exit, Warszawa
2. 2+3D – Ogólnopolski kwartalnik projektowy (archiwum)

Uwagi

Zmodyfikowane przez mgr Joanna Fuczko (ostatnia modyfikacja: 04-05-2020 09:47)

Wygenerowano automatycznie z systemu SyllabUZ