

Grafika komputerowa - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Grafika komputerowa
Kod przedmiotu	11.3-WP-PEDP-GKom-L-S14_pNadGenG12RB
Wydział	Wydział Nauk Społecznych
Kierunek	Pedagogika / Informatyka szkolna i edukacja medialna
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	pierwszego stopnia z tyt. licencjata
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2016/2017

Informacje o przedmiocie	
Semestr	3
Liczba punktów ECTS do zdobycia	2
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	mgr inż. Maciej Jackowski

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
Laboratorium	30	2	18	1,2	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

Przygotowanie do samodzielnego funkcjonowania w obszarze projektowania graficznego, a także wykształcenie praktycznych umiejętności świadomego i sprawnego posługiwania się cyfrowymi technikami przetwarzania obrazu (od pomysłu i rejestracji do archiwizowania).

Wymagania wstępne

Znajomość podstawowych wiadomości i umiejętności z zakresu ICT, podstawowych zasad kompozycji obrazu, bardzo ogólna umiejętność rysowania, a także ogólna umiejętność rejestrowania i zapisu obrazu (wykonywanie zdjęć, ich zapis bądź konwersja z postaci analogowej na cyfrową).

Zakres tematyczny

Wprowadzenie do grafiki. Terminy i pojęcia. Grafika komputerowa. Światło, barwa i modele barw. Sztuka komputerowa. Anatomia informacji wizualnej. Obraz, ilustracja, fotografia. Słowo a obraz. Grafika wektorowa. Zasady rysowania, transformacji i organizowanie kompozycji w programach wektorowych. Zapisywanie projektu i eksport do wybranego formatu mapy bitowej. Ćwiczenie twórcze – myślenie dywergencyjne. Kolor. Modele i kanały kolorów. Zarządzanie kolorem i korekcja kolorów Grafika bitowa. Zarządzanie obrazem. Zmiana układu kompozycyjnego (kadrowanie) obrazu. Przebudowa przestrzeni obrazu oraz łączenie zdjęć w procesie kolażu. Transformacje i modelowanie obrazu. Filtry. Praca z warstwami. Realizacja projektu graficznego. Realizacja projektu graficzno-typograficznego. Przygotowanie własnego portfolio z projektami wykonanymi w trakcie trwania przedmiotu. Oprogramowanie dowolne (CorelDraw lub Photoshop).

Metody kształcenia

Pokaz, demonstracja, wykład konwersatoryjny, praca z książką (samodzielne korzystanie z multimedialnych kursów online), metoda zajęć praktycznych, metoda laboratoryjna.

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Student ma uporządkowaną wiedzę na temat roli i znaczenia obrazu (grafiki) w procesach wychowania, kształcenia, zna uwarunkowania filozoficzne, społeczno-kulturowe, historyczne i psychologiczne jego konstruowania i oddziaływania. Ma elementarną wiedzę dotyczącą procesów projektowania układu (kompozycji) obrazu, narzędzi i technik konstruowania komunikatu wizualnego (z zastosowaniem ICT), ich prawidłowości i zakłóceń w procesach komunikacji społecznej. Ma podstawową wiedzę o odbiorach komunikatów medialnych – uczestnikach działalności edukacyjnej, wychowawczej, opiekuńczej, kulturalnej i pomocowej. Ma wiedzę na temat wybranych systemów norm i reguł prawnych oraz etycznych w zakresie tworzenia oraz wykorzystywania określonych symboli graficznych lub prac (elementy prawa autorskiego)	- K_W08 - K_W15 - K_W19 - K_W20	sprawdzian; odpowiedź ustna – progi punktowe	Laboratorium
Potrafi używać języka specjalistycznego i porozumiewać się w sposób precyzyjny przy konstruowaniu komunikatu wizualnego (przekaz graficzny – dokumenty drukowane oraz elektroniczne)	K_U07	- aktywność w trakcie zajęć - ocena prac	Laboratorium

Opis efektu	Symbol e efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Potrafi wykorzystywać specjalistyczną wiedzę do organizowania działań związanych z wybraną specjalnością (wykorzystuje dedykowane oprogramowanie graficzne – wektorowe i bitowe) przygotowuje się do swojej pracy, projektuje i wykonuje powierzone działania graficzne (edytorskie) z zastosowaniem ICT	• K_U14	• aktywność w trakcie zajęć • ocena prac	• Laboratorium
Rozumie potrzebę poszanowania cudzej własności intelektualnej, przestrzega praw autorskich	• K_K05	• aktywność w trakcie zajęć • ocena prac	• Laboratorium
Odpowiedzialnie przygotowuje się do swojej pracy, projektuje i wykonuje powierzone działania graficzne (rysunkowe i fotograficzne) z zastosowaniem ICT	• K_K08	• aktywność w trakcie zajęć • ocena prac	• Laboratorium

Warunki zaliczenia

Wiadomości z zajęć realizowanych zastosowaniem metody wykładu oraz samodzielnej pracy z książką lub kursem online (przede wszystkim K_W08) będą sprawdzane z zastosowaniem testów z progami punktowymi. Umiejętności praktyczne, np. korzystanie z programów grafiki wektorowej i bitowej. Oceniane są na podstawie wykonanych prac, oceny ich jakości – projekt z progami punktowymi. Weryfikacja kompetencji społecznych odbywa się na podstawie analizy realizowanych samodzielnie projektów z zastosowaniem progów punktowych.

Laboratoria

Zaliczenie wszystkich podlegających ocenie zadań i prac. Ocena końcowa jest średnią arytmetyczną wszystkich ocen cząstkowych.

Ocena końcowa

Ocena końcowa jest oceną z laboratorium (średnia arytmetyczna wszystkich ocen).

Literatura podstawowa

1. Foley J.D. i in., *Wprowadzenie do grafiki komputerowej*, Warszawa 1995.
2. McClelland D., Fuller L. U., Fuller R. C., *Photoshop CS/CS PL. Biblia*, Gliwice 2006.
3. Newark Q., *Design i grafika dzisiaj*, Warszawa 2006.
4. Twemlow A., *Czemu służy grafika użytkowa?*, Warszawa 2006.
5. Wrotek W., *Po prostu CorelDraw Graphics Suite X4*, Wyd. Helion, 2008.

Literatura uzupełniająca

1. Bunsch F. i in., *Grafika warsztatowa: podręcznik technik graficznych*, Poznań 2006.
2. Catafal J., Oliva C., *Techniki graficzne*, Wydawnictwo Arkady, 2004.
3. Datner D., *Design & layout: sztuka projektowania*, Warszawa 2004.
4. De Bono E., *Myślenie lateralne: idee na przekór schematom*, Gliwice 2007.
5. Francuz P., red., *Obrazy w umyśle. Studia nad percepcją i wyobraźnią*, Warszawa 2007.
6. Frutiger A., *Człowiek i jego znaki*, Warszawa 2003.
7. Gage J., *Kolor i kultura: teoria i znaczenie koloru od antyku do abstrakcji*, Kraków 2008.
8. Manovich L., *Język nowych mediów*, Warszawa 2006.
9. Młodkowski J., *Aktywność wizualna człowieka*, Warszawa-Łódź 1998.
10. Nęcka E., *Proces twórczy i jego ograniczenia*, Kraków 1995.
11. Popek S., *Psychologia twórczości plastycznej*, Kraków 2010.
12. Szmidt K. J., *Pedagogika twórczości*, Gdańsk 2007.
13. Zaborowski J., red., *Grafika komputerowa – metody i narzędzia*, Warszawa 1994.

Uwagi

Zmodyfikowane przez dr Jacek Jędrzykowski (ostatnia modyfikacja: 14-07-2016 18:08)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ