

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 2018/2019

Informacje o przedmiocie	
Semestr	1
Liczba punktów ECTS do zdobycia	2
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	dr Paweł Andrzejewski

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	30	2	-	-	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

1. Zdobycie podstawowej wiedzy z zakresu kreatywnych możliwości i przeznaczenia programów do edycji i obróbki obrazu cyfrowego /grafika cyfrowa 2D/ oraz jej świadome wykorzystywanie w praktycznej realizacji zadań i projektów w pracowniach objętych programem nauczania min: pracownie projektowania graficznego, pracownia grafiki cyfrowej, pracownia fotografii.

2.Przygotowanie do współpracy ze studiami graficznymi i agencjami reklamowymi.

- Umiejętne posługiwanie się aplikacjami do edycji grafiki i składu publikacji wraz z ustawieniami pod kątem różnych zastosowań.
- Tworzenie projektów graficznych od podstaw.

Wymagania wstępne

Obsługa komputera w stopniu średnio zaawansowanym.

Zakres tematyczny

Zapoznanie studenta z podstawowymi jak i zaawansowanymi narzędziami przeznaczonymi do pracy z grafiką, tradycyjną i interaktywną publikacją materiałów (Photoshop, Illustrator, Acrobat). Rodzaje obrazów, sposoby zapisu obrazu w procesie powstawania projektu.

Metody kształcenia

wykład, pokaz, ćwiczenia, dyskusja

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Posiada wiedzę dotyczącą technologii w zakresie grafiki projektowej; ma wiedzę n/t rozwoju technologicznego w/w	• K_W14	• obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta • projekt	• Ćwiczenia
Umie współdziałać z innymi osobami w zespole.	• K_U10	• bieżąca kontrola na zajęciach • przygotowanie projektu	• Ćwiczenia
Posiada szeroki zakres umiejętności warsztatowych w zakresie grafiki warsztatowej lub grafiki projektowej.	• K_U13	• obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta • praca kontrolna • przygotowanie projektu	• Ćwiczenia

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Posiada podstawową wiedzę dotyczącą realizacji prac artystycznych związanych z grafiką warsztatową oraz grafiką projektową.	K_W03	- aktywność w trakcie zajęć - obserwacja i ocena aktywności na zajęciach - obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta - zaliczenie - ustne, opisowe, testowe i inne	Ćwiczenia

Warunki zaliczenia

Warunkiem uzyskania zaliczenia jest wykonanie przewidzianych planem zajęć ćwiczeń (zgodnie z wytycznymi prowadzącego) i aktywna obecność na zajęciach.

Literatura podstawowa

1. Adobe Indesign CC/CC, Kelly Kordes Anton, John Cruise, Wydawnictwo Helion, OFICJALNY PODRĘCZNIK
2. Adobe Illustrator CC/CC, Brian Wood, Wydawnictwo Helion, OFICJALNY PODRĘCZNIK
3. Kompendium DTP. Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign i Acrobat w praktyce. Wydanie III, Wydawnictwo Helion, 2015
4. „Poligrafia – praktyczny przewodnik”, David Bann, wyd. ABE Dom Wydawniczy, 2007
5. „Layout” - Gavin Ambrose, Paul Harris, Wydawnictwo Naukowe PWN, 2008

Literatura uzupełniająca

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

Uwagi

Zmodyfikowane przez dr Katarzyna Dziuba (ostatnia modyfikacja: 03-06-2018 18:19)

Wygenerowano automatycznie z systemu SyllabUZ