

KARTA PRZEDMIOTU

1.	NAZWA PRZEDMIOTU: Grafika komputerowa
2.	KIERUNEK: Rynek sztuki i zarządzanie w kulturze
3.	POZIOM STUDIÓW: studia drugiego stopnia
4.	ROK/ SEMESTR STUDIÓW: II/4
5.	LICZBA PUNKTÓW ECTS: 3
6.	TYP PRZEDMIOTU ¹ : fakultatywny
7.	JĘZYK WYKŁADOWY: polski
8.	LICZBA GODZIN I FORMA REALIZACJI PRZEDMIOTU ² : 45 ZP
9.	WYMAGANIA WSTĘPNE: podstawowa obsługa komputera

10.	ZAŁOŻENIA I CELE PRZEDMIOTU: zapoznanie studentów z zagadnieniami zarządzania kolorem, obsługą programów do obróbki grafiki na przykładzie Adobe Photoshop oraz Illustrator; nabycie przez studentów podstawowych umiejętności posługiwania się oprogramowaniem do obróbki grafiki rastrowej i wektorowej, przygotowania materiałów graficznych do druku oraz prezentacji w Internecie, obróbki fotografii cyfrowej i materiałów zeskanowanych; prawidłowa cena jakości materiałów graficznych w postaci zdigitalizowanej, współpraca z drukarniami i wydawnictwami w zakresie wydawania publikacji
-----	--

11.	PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się (symbol)
	WIEDZA: zna i rozumie	
P_W01	zagadnienia związane z zarządzaniem kolorem, różnice pomiędzy przygotowaniem materiałów do druku i do Internetu, różnice pomiędzy grafiką rastrową i wektorową	K_W02; K_W04; K_W08
P_W02	na czym polega jakość urządzeń do skanowania, fotografii, wyświetlania oraz drukowania obrazów, a także rozumie, na czym polega kalibrowanie i profilowanie tych urządzeń	K_W04; K_W02; K_W08
P_W03	na czym polega druk offsetowy i cyfrowy	K_W04; K_W02; K_W08
	UMIEJĘTNOŚCI: potrafi	
P_U01	posługiwać się programami graficznymi Adobe Photoshop oraz Illustrator w zakresie przygotowania grafik rastrowych, ilustracji wektorowych oraz obróbki zdjęć i skanów do prezentacji cyfrowej oraz druku	K_U01; K_U02
	KOMPETENCJE SPOŁECZNE: jest gotów do	

¹ Obowiązkowy, fakultatywny.

² Wykłady, ćwiczenia, laboratoria, konwersatoria.

P_K01	zasięgania opinii ekspertów w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu, jest świadomy interdyscyplinarności wiedzy zakresu grafiki komputerowej, oprogramowania oraz standardów graficznych i drukarskich	K_K01
-------	---	-------

12.	METODY OCENY EFEKTÓW UCZENIA SIĘ			
	Symbol przedmiotowego efektu uczenia się	Metody (sposoby) oceny³	Typ oceny⁴	Forma dokumentacji
1.	P_W01; P_W02; P_W03	ocenianie ciągle – praca w trakcie zajęć	formująca	prace wykonane podczas zajęć
2.	P_U01; P_K01	ocena umiejętności zastosowania w praktyce zdobytej wiedzy	podsumowująca	wykonane projekty graficzne; arkusz ocen

13. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ Forma oceny: procentowa, opisowa, punktowa, inne formy oceny do wyboru przez wykładowcę	
EFEKTY UCZENIA SIĘ	Ocena prawidłowego wykonania dwóch projektów graficznych pod względem prawidłowego przygotowania i zgodności właściwości technicznych z ostatecznym przeznaczeniem grafiki (druk wielkoformatowy, plakat, książka, Internet itp.) – nie jest tutaj możliwe podanie liczby punktów, które student musi zdobyć na konkretną ocenę
P_W01, P_W02, P_W03	
P_U01	
P_K01	

14. WARUNKI UZYSKANIA ZALICZENIA PRZEDMIOTU:
Osiągnięcie założonych efektów uczenia się i pozytywny wynik
1. zaliczenia praktycznego – wykonanie dwóch projektów graficznych w czasie trwania semestru

15.	TREŚCI PROGRAMOWE		
	Treść zajęć	Forma zajęć⁵ (liczba godz.)	Symbol przedmiotowych efektów uczenia się
Zajęcia praktyczne			

³ Ocenianie ciągle (bieżące przygotowanie do zajęć), śródsesemtralne zaliczenie pisemne, śródsesemtralne zaliczenie ustne, końcowe zaliczenia pisemne, końcowe zaliczenia ustne, egzamin pisemny, egzamin ustny, praca semestralna, ocena umiejętności ruchowych, praca dyplomowa, projekt, kontrola obecności.

⁴ Formująca, podsumowująca.

⁵ Wykłady, ćwiczenia, laboratoria, samodzielne prowadzenie zajęć przez studenta.

1.	Modele koloru, ocena jakości obrazu, charakterystyka urządzeń do wyświetlania i drukowania, kalibracja i profilowanie	2	P_W01; P_W02; P_W03
2.	Zarządzanie kolorem w pakiecie Adobe Creative Cloud, profile koloru i ich konwersja	1	P_W01; P_W02; P_W03
3.	Podstawy pracy z programem Adobe Photoshop: przestrzeń robocza, narzędzia, podstawowa korekta fotografii, zaznaczenia, warstwy, maski, kanały, efekty, typografia	15	P_U01
4.	Skanowanie, retusz i odnawianie starych fotografii	6	P_U01
5.	Fotografia cyfrowa, praca z negatywem cyfrowym	3	P_W01; P_W02; P_W03
6.	Podstawy pracy z programem Adobe Illustrator: przestrzeń robocza, narzędzia, kształty i ich edycja i transformacje, krzywe Bezierra, fonty, gradienty, pędzle, efekty	12	P_U01
7.	Tworzenie grafiki do stron internetowych	3	P_W01; P_W02; P_W03; P_U01; K_K01
8.	Wybrane elementy technik drukowania obrazów, charakterystyka urządzeń drukujących, druk offsetowy i cyfrowy, RIP, drukarki atramentowe i inne, druk kolorowy i czarno-biały, jakość i trwałość wydruków	2	P_W01; P_W02; P_W03
9.	Współpraca z wydawnictwami i drukarniami	1	P_W01; P_W02; P_W03; K_K01

16.	METODY I FORMY PROWADZENIA ZAJĘĆ	Tak (X) / nie
	Wykład z prezentacją multimedialną wybranych zagadnień	
	Wykład konwersatoryjny	
	Wykład problemowy	
	Wykład informacyjny	
	Dyskusja	
	Praca z tekstem	
	Metoda analizy przypadków	
	Uczenie problemowe (<i>Problem-based learning</i>)	
	Gra dydaktyczna/symulacyjna	
	Metoda ćwiczeniowa	X
	Metoda warsztatowa	X
	Metoda projektu	X

	Prezentacja multimedialna	X
	Demonstracje dźwiękowe i/lub video	
	Metody aktywizujące (np.: „burza mózgów”, technika analizy SWOT, technika drzewka decyzyjnego, metoda „kuli śniegowej”, konstruowanie „map myśli”)	
	Praca w grupach	
	Praca indywidualna ze studentem (w tym tutoring)	
	Inne (jakie?) -	

17.	<p>LITERATURA PODSTAWOWA I UZUPEŁNIAJĄCA⁶:</p> <p>Literatura podstawowa:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ashe. T.P., <i>Color management and quality output. Working with color from camera to display to print</i>, Burlington 2014. 2. Chavez C., Faulkner A., <i>Adobe Photoshop PL. Oficjalny podręcznik. Edycja 2020</i>, Gliwice 2020. 3. Fitzgerald M., <i>Photoshop CS4 PL. Retusz i restauracja fotografii</i>, Gliwice 2008. 4. McCue C., <i>Real World Print Production with Adobe Creative Cloud</i>, 2014. 5. Wood B., <i>Adobe Illustrator PL. Oficjalny podręcznik. Edycja 2020</i>, Gliwice 2020. 6. Zakrzewski P., <i>Kompendium DTP. Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign i Acrobat w praktyce</i>, Gliwice 2015. <p>Literatura uzupełniająca – wybór:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Batros W. <i>Color Management and Reproduction in Digital Printing: A vendor neutral guide for understanding colour printing and matching in images, greys, and solid colours</i>, Wissam Batros, 2021. 2. Evening M., <i>Adobe Photoshop for photographers</i>, London 2020. 3. Fridsma L., Gyncild B., <i>Adobe Acrobat DC classroom in a book</i>. Adobe, 2019. 4. Chavez C., Faulkner A., <i>Adobe Photoshop Classroom in a Book</i>. Adobe, 2022 release. 5. Concepcion R., <i>Adobe Photoshop Lightroom Classic Classroom in a Book</i>, Adobe, 2021 release. 6. Ctein, <i>Digital restoration from start to finish. How to repair old and damaged photographs</i>, New York 2017. 7. Sharma A., <i>Understanding color management</i>, wyd. 2, New York 2018. 8. Wood B., <i>Adobe Illustrator Classroom in a Book</i>. Adobe, 2021 release.
-----	--

18.	OBCIĄŻENIE PRACĄ STUDENTA		
	Forma aktywności	Rodzaj zajęć	Liczba godzin na zrealizowanie aktywności w
	Wykłady	Zajęcia wymagające udziału prowadzącego	
	zajęcia praktyczne		45
	Ćwiczenia		

⁶ Dostępna w czytelní, bibliotece, Internecie.

	laboratoria		
		
		
	<i>Łączna liczba godzin zajęć realizowanych z udziałem prowadzącego</i>		45
	przygotowanie się do zajęć	Praca własna studenta	
	przygotowanie się do zaliczeń/kolokwiów		30
	przygotowanie się do egzaminu/zaliczenia końcowego		
		
	<i>Łączna liczba godzin pracy własnej studenta</i>		30
	<i>Razem godzin</i> <i>(zajęcia z udziałem prowadzącego + praca własna studenta)</i>		75
	Liczba punktów ECTS		3

19.	PROWADZĄCY PRZEDMIOT (IMIE i NAZWISKO, ADRES E-MAIL, INSTYTUT, NR POKOJU KONSULTACJI) Zgodnie z przedstawioną we wniosku do Ministerstwa Edukacji i Nauki planowaną obsadą zajęć dla studiów drugiego stopnia na kierunku Rynek sztuki i zarządzanie w kulturze.
-----	--