

## KARTA MODUŁU

### I. OGÓLNE INFORMACJE O MODULE

#### COLLEGIUM WITELONA UCZELNIA PAŃSTOWA WYDZIAŁ NAUK TECHNICZNYCH I EKONOMICZNYCH

<b>Kierunek studiów:</b>	<b>INFORMATYKA</b>					
<b>Poziom studiów:</b>	studia pierwszego stopnia					
<b>Profil studiów:</b>	praktyczny					
<b>Forma studiów:</b>	stacjonarne/niestacjonarne					
<b>Nazwa modułu:</b>	Programy graficzne i DTP I					
<b>Rodzaj modułu:</b>	Obowiązkowy					
<b>Język wykładowy:</b>	Język polski					
<b>Rok studiów:</b>	3	<b>Formy prowadzenia zajęć wraz z liczbą godzin dydaktycznych:</b>				
<b>Semestr:</b>	5	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium
<b>Liczba punktów ECTS ogółem:</b>	3	15/12		30/12		
<b>Forma zaliczenia:</b>	Zaliczenie na ocenę					
<b>Wymagania wstępne:</b>	Brak					

### II. CELE KSZTAŁCENIA

#### Cele kształcenia:

**Cel 1:** Zdobycie wiedzy oraz umiejętności praktycznych w zakresie posługiwanie się programami graficznymi z pakietu Adobe  
**Cel 2:** Pogłębienie wiedzy z zakresu technik przygotowania do druku DTP

### III. EFEKTY UCZENIA SIĘ WRAZ Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW KIERUNKOWYCH ORAZ METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW

Efekt	Student, który zaliczył moduł w zakresie:	Odniesienie do efektów kierunkowych	Metody weryfikacji
<b>wiedzy:</b>			
W01	Posiada wiedzę w zakresie technik przygotowania grafiki do druku, terminologii związanej z DTP	K1I_W10	Egzamin
<b>umiejętności:</b>			
U01	Zna podstawowe funkcje wykorzystywane w programie Adobe Photoshop	K1I_U12 K1I_U16	Projekt komputerowy
U02	Zna podstawowe funkcje wykorzystywane w programie Adobe InDesign	K1I_U12 K1I_U16	Projekt komputerowy
U03	Zna podstawowe funkcje wykorzystywane w programie Adobe Illustrator	K1I_U12 K1I_U16	Projekt komputerowy
<b>kompetencji społecznych:</b>			
K01	Student potrafi myśleć i działać w sposób przedsiębiorczy i twórczy	K1I_K03	Obserwacja i ocena postaw studentów podczas rozwiązywania problemów

### IV. TREŚCI PROGRAMOWE

**Treści programowe (tematyka zajęć, zaprezentowana z podziałem na poszczególne formy zajęć z określeniem liczby godzin potrzebnych na ich realizację)**

#### Wykład:

Kod	Tematyka zajęć	Liczba godzin S/N
Wyk1	Wprowadzenie do tematyki przygotowania plików graficznych do druku. Palety barw: RGB, CMYK, PANTONE, HEX, RAL, HCV; Spady, pasery i inne znaczniki introligatorskie.	2/2

Wyk2	PhotoShop – narzędzia zaznaczania, maski, kadrowanie, malowanie, wycinanie, użycie histogramów, modyfikowanie półcieni, wyostżanie obrazów, tworzenie efektów graficznych, retuszowanie, naprawianie załamania, praca na warstwach, użycie inteligentnych obiektach oraz zastosowanie filtrów.	4/2
Wyk3	Zasady przygotowania graficznego wizytówek, ulotek, plakatów, papieru firmowego, loga, baneru.	2/2
Wyk4	Adobe InDesign – podstawy korzystania z narzędzia	2/2
Wyk5	Impozycjoner – podstawy korzystania z narzędzia	1/2
Wyk6	Zasady przygotowania obiektów graficznych do druku: zasada kontrastu, odległości, rozmieszczenia, kolorów. 12 zasad infografiki. Podstawy fotomanipulacji obrazu.	4/2

#### Laboratoria:

Kod	Tematyka zajęć	Liczba godzin S/N
Lab1	PhotoShop – narzędzia zaznaczania, maski, kadrowanie, malowanie, wycinanie	4/2
Lab2	PhotoShop – modyfikowanie obrazów, użycie histogramów, modyfikowanie półcieni, wyostżanie obrazów, tworzenie efektów graficznych.	6/2
Lab3	PhotoShop – retuszowanie, naprawianie załamania, praca na warstwach, użycie inteligentnych obiektach oraz zastosowanie filtrów.	6/2
Lab4	Adobe InDesign – opanowanie funkcji niezbędnych do przygotowania do druku	4/2
Lab5	Narzędzie Impozycjoner – przygotowanie projektów graficznych do druku	4/2
Lab6	Przygotowanie projektu zaliczeniowego	6/2

#### V. METODY KSZTAŁCENIA, NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE

- 1. Metody kształcenia:** Wykład informacyjny i konwersatoryjny. Ćwiczenia laboratoryjne, demonstracja, dyskusja;  
**2. Narzędzia (środki) dydaktyczne:** tablica multimedialna, stanowisko komputerowe, platforma e-learningowa

#### VI. FORMA I KRYTERIA ZALICZENIA MODUŁU

**Sposób zaliczenia:**

zaliczenie na ocenę

**Formy zaliczenia:**

Zadania w trakcie zajęć oraz projekt końcowy

**Podstawowe kryteria oceny:**

- Kolokwia pisemne
- 50-59% - ocena dostateczna,
- 60-69% - ocena dostateczna plus,
- 70-79% - ocena dobra,
- 80-89% - ocena dobra plus,
- powyżej 90% - ocena bardzo dobra

**Warunki otrzymania oceny pozytywnej:**

Student powinien

- przynajmniej dostatecznie poznać i zrozumieć podstawową wiedzę zawartą w literaturze podstawowej lub innej formie dostępnej w wyniku aktywnych form zajęć,
- przynajmniej dostatecznie opanować wszelkie umiejętności przewidziane programem przedmiotu,
- wykazać przynajmniej dostateczną umiejętność obserwowania i analizowania otaczających zjawisk, zwłaszcza tych, z którymi jako absolwent będzie miał styczność w praktycznej działalności

#### VII. BILANS PUNKTÓW ECTS - NAKŁAD PRACY STUDENTA

Kategoria	Obciążenie studenta
<b>Liczba godzin realizowanych przy bezpośrednim udziale nauczyciela (godziny kontaktowe)</b>	45/24
Udział w wykładach	15/12
Udział w innych formach zajęć (**)	30/12
<b>Samodzielna praca studenta (godziny niekontaktowe)</b>	45/66
Przygotowanie do wykładu	25/32
Przygotowanie do innych form zajęć (**)	10/24

Przygotowanie do egzaminu	-/-
Przygotowanie do zaliczenia innych zajęć (**)	10/10
<b>Łączna liczba godzin</b>	90
<b>Punkty ECTS za moduł</b>	3

#### VIII. ZALECANA LITERATURA

##### **Literatura podstawowa:**

- 1: Adobe Photoshop CS6/CS6 PL. Oficjalny podręcznik – Ebook, Adobe Creative Team Helion, 2019 (NASBI-PWSZ)
- 2: Andrzej Gołąb, DTP. Od projektu aż po druk. O współpracy grafika z drukarzem. Helion. 2019 (NASBI-PWSZ)

##### **Literatura uzupełniająca:**

1. Paweł Zakrzewski, Kompendium DTP. Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign i Acrobat w praktyce. Wydanie II, 2013
2. Jonathan Gordon, Rob Schwartz, Cari Jansen, Adobe InDesign CC/CC PL. Projektowanie multimediów i publikacji do druku. Helion, 2016