

KARTA MODUŁU

I. OGÓLNE INFORMACJE O MODULE

COLLEGIUM WITELONA UCZELNIA PAŃSTWOWA WYDZIAŁ NAUK TECHNICZNYCH I EKONOMICZNYCH

Kierunek studiów:	INFORMATYKA					
Poziom studiów:	studia pierwszego stopnia					
Profil studiów:	praktyczny					
Forma studiów:	stacjonarne/niestacjonarne					
Nazwa modułu:	Programy graficzne i DTP					
Rodzaj modułu:	MODUŁ DO WYBORU – specjalność – Grafika komputerowa					
Język wykładowy:	Język polski					
Rok studiów:	3	Formy prowadzenia zajęć wraz z liczbą godzin dydaktycznych:				
Semestr:	5	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium
Liczba punktów ECTS ogółem:	4	15/12		30/12		
Forma zaliczenia:	Zoc					
Wymagania wstępne:	Brak					

II. CELE KSZTAŁCENIA

Cele kształcenia:

- Cel 1:** Zdobycie wiedzy oraz umiejętności praktycznych w zakresie posługiwania się programami graficznymi na potrzeby DTP
Cel 2: Pogłębienie wiedzy z zakresu technik przygotowania do druku

III. EFEKTY UCZENIA SIĘ WRAZ Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW KIERUNKOWYCH

Efekt uczenia się	Student, który zaliczył moduł w zakresie:	Odniesienie do efektów kierunkowych
wiedzy:		
W01	Posiada wiedzę w zakresie technik przygotowania grafiki do druku, terminologii związanej z DTP	K1I_W10
umiejętności:		
U01	Zna narzędzia graficzne do tworzenia grafiki rastrowej	K1I_U12 K1I_U16
U02	Zna narzędzia graficzne do tworzenia grafiki wektorowej	K1I_U12 K1I_U16
U03	Zna narzędzia komputerowe do impozycjonowania na potrzeby DTP	K1I_U12 K1I_U16
kompetencji społecznych:		
	-	

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
W1	Wprowadzenie do tematyki przygotowania plików graficznych do druku. Palety barw: RGB, CMYK, PANTONE, HEX, LAB, HCV; Spady, pasery i inne znaczniki introligatorskie.	2/2
W2	narzędzia zaznaczania, maski, kadrowanie, malowanie, wycinanie, użycie histogramów, modyfikowanie półcieni, wyostrzenie obrazów, tworzenie efektów graficznych,	4/2

	retuszowanie, naprawianie załamań, praca na warstwach, użycie inteligentnych obiektach oraz zastosowanie filtrów.	
W3	Zasady przygotowania graficznego wizytówek, ulotek, plakatów, papieru firmowego, loga, baneru.	2/2
W4	Wykonanie zaawansowanych operacji w aplikacji do grafiki wektorowej	2/2
W5	Korzystanie z narzędzia do impozycjonowania	1/1
W6	Zasady przygotowania obiektów graficznych do druku: zasada kontrastu, odległości, rozmieszczenia, kolorów.	4/3
Laboratoria:		
Kod	Tematyka zajęć	Liczba godzin S/N
Lab1	Wybrane narzędzie do grafiki rastrowej – zaznaczanie, maski, kadrowanie, malowanie, wycinanie	4/2
Lab2	c.d.- modyfikowanie obrazów, użycie histogramów, modyfikowanie półcieni, wyostanie obrazów, tworzenie efektów graficznych.	6/2
Lab3	c.d. – retuszowanie, naprawianie załamań, praca na warstwach, użycie inteligentnych obiektach oraz zastosowanie filtrów.	6/2
Lab4	Wybrane narzędzie do grafiki wektorowej – opanowanie funkcji zaawansowanych	4/2
Lab5	Narzędzie Impozycjoner – przygotowanie projektów graficznych do druku	4/2
Lab6	Przygotowanie projektu zaliczeniowego	6/2
V. METODY KSZTAŁCENIA, NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE		
<p>1. Metody kształcenia: Wykład informacyjny i konwersatoryjny. Ćwiczenia laboratoryjne, demonstracja, dyskusja; 2. Narzędzia (środki) dydaktyczne: tablica multimedialna, stanowisko komputerowe, platforma e-learningowa</p>		
VI. FORMA I KRYTERIA ZALICZENIA MODUŁU		
<p>Formy zaliczenia:</p> <ul style="list-style-type: none"> Zaliczenie z oceną <p>Sposób weryfikacji i oceniania efektów uczenia się:</p> <ul style="list-style-type: none"> Zadania domowe. Umiejętność samodzielnego rozwiązywania zadań oraz ich prezentacji. <p>Podstawowe kryteria oceny lub wymagania egzaminacyjne określone są indywidualnie, jednak powinny zachować adekwatność wobec zaplanowanych efektów uczenia się</p>		
VII. BILANS PUNKTÓW ECTS - NAKŁAD PRACY STUDENTA		
Kategoria		Obciążenie studenta
Liczba godzin realizowanych przy bezpośrednim udziale nauczyciela (godziny kontaktowe)		45/24
Udział w wykładach		15/12
Udział w innych formach zajęć		30/12
Samodzielna praca studenta (godziny niekontaktowe)		55/76
Przygotowanie do wykładu		25/50
Przygotowanie do innych form zajęć		10/16
Przygotowanie do egzaminu		
Przygotowanie do zaliczenia innych zajęć		10/10
Łączna liczba godzin		100
Punkty ECTS za moduł		4
VIII. ZALECANA LITERATURA		
<p>Literatura podstawowa: 1: Andrzej Gołąb, DTP. Od projektu aż po druk. O współpracy grafika z drukarzem. Helion. 2019 (NASBI-PWSZ)</p>		

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
3. Błażej Witkowski, GIMP. Poznaj świat grafiki komputerowej. Wydanie II, Helion, 2023

Na kierunkach studiów, na których obowiązują standardy kształcenia oraz odrębne przepisy określone przez właściwego ministra, karty modułów powinny także uwzględniać powyższe uregulowania

*należy odpowiednio wypełnić

** należy wpisać formę/formy przypisane do modułu określone w programie studiów (ćwiczenia, seminarium, konwersatorium, lektorat, laboratorium, warsztat, projekt, zajęcia praktyczne, zajęcia terenowe, zajęcia wychowania fizycznego, praktyka zawodowa, inne)