

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:	6	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium
Liczba punktów ECTS ogółem:	4	15/12		30/18		
Forma zaliczenia:		E				
Wymagania wstępne:		zaliczony przedmiot 'Programy graficzne i DTP I'				
II. CELE KSZTAŁCENIA						
Cele kształcenia:						
Cel 1: Zdobycie zaawansowanej wiedzy oraz umiejętności praktycznych w zakresie posługiwanie się programami graficznymi						
Cel 2: Pogłębienie wiedzy z zakresu technik przygotowania grafiki do druku na maszynach CNC						
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 zaawansowaną wiedzę w zakresie technik przygotowania grafiki cyfrowej, rozumie podstawy poligrafii, technik ilustratorskich					K1I_W10
umiejętności:						
U01	Zna zaawansowane funkcje wykorzystywane w programie graficznym na potrzeby tworzenia ilustracji oraz obróbki grafiki cyfrowej					K1I_U12 K1I_U16
U02	Umie w sposób zaawansowany wykorzystać oprogramowanie do urządzenia typu plotter, wybranych maszyn CNC					K1I_U12 K1I_U16
U03	Potrafi przekształcać grafikę komputerową do różnych formatów plików					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	Przegląd współczesnych technik przygotowania plików graficznych, przedstawienie formatów plików graficznych					2/2
W2	Program Krita do tworzenia ilustracji graficznych – warstwy, narzędzia do rysowania w ujęciu zaawansowanym, omówienie użycia tabletu graficznego w pracy grafika					4/2
W3	Program Krita - omówienie zaawansowanych technik edytorskich oraz ilustracyjnych, użycie maski kolorów, cieniowanie rysunku cyfrowego, szablony oraz filtry.					2/2

W4	Zasady przygotowania graficznych nadruków na materiałach o różnych charakterystykach, omówienie urządzeń typu ploter, grawer, wycinarka CNC	4/3
W5	Omówienie różnych stylów grafiki cyfrowej	1/1
W6	Współczesne trendy w zakresie programów oraz urządzeń do obróbki grafiki	2/2
Laboratoria:		
Kod	Tematyka zajęć	Liczba godzin S/N
Lab1	Zapoznanie się z narzędziem do rysowania. Zarządzanie obszarem roboczym oraz warstwami. Wybór oraz użycie pędzli, nastawa pędzli. Użycie narzędzia luster do rysowania. Zapisywanie rysunku.	4/2
Lab2	Użycie narzędzi do zaznaczania, skalowania, modyfikacji. Zarządzanie parametrami płótna.	6/3
Lab3	Użycie warstw masek. Wypełnienie kolorem. Użycie referencji. Zastosowanie filtrów.	6/3
Lab4	Zasady cieniowania. Użycie szablonów.	4/2
Lab5	Wykonanie zadań graficznych w narzędziu dedykowanym do maszyny CNC.	8/6
Lab6	Prezentacja projektu zaliczeniowego	2/2
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"> Egzamin <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)		45/30
Udział w wykładach		15/12
Udział w innych formach zajęć		30/18
Samodzielna praca studenta (godziny niekontaktowe)		55/70
Przygotowanie do wykładu		31/40
Przygotowanie do innych form zajęć		10/16
Przygotowanie do egzaminu		4/4
Przygotowanie do zaliczenia innych zajęć		10/10
Łączna liczba godzin		100
Punkty ECTS za moduł		4
VIII. ZALECANA LITERATURA		
<p>Literatura podstawowa:</p> <ol style="list-style-type: none"> Krita. Podręcznik użytkownika. https://docs.krita.org/pl Andrzej Gołąb, DTP. Od projektu aż po druk. O współpracy grafika z drukarzem. Helion. 2019 (NASBI-PWSZ) 		
<p>Literatura uzupełniająca:</p> <ol style="list-style-type: none"> 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)