

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:		Zaawansowane metody grafiki komputerowej				
Rodzaj modułu:		Moduł do wyboru – specjalność – Grafika komputerowa				
Język wykładowy:		Język polski*				
Rok studiów:	2	Formy prowadzenia zajęć wraz z liczbą godzin dydaktycznych:				
Semestr:	4	Wykład**	Laboratorium**			
Liczba punktów ECTS ogółem:	4	30/12	30/12			
Forma zaliczenia:		Egzamin				
Wymagania wstępne:		brak				

II. CELE KSZTAŁCENIA

Cele kształcenia:

Cel 1: Zdobyć zaawansowanej wiedzy oraz umiejętności praktycznych w zakresie posługiwania się programami graficznymi

Cel 2: Nabycie umiejętności w doborze oraz zastosowaniu odpowiedniej metody projektowania graficznego do wskazanego zadania inżynierskiego

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 wykorzystania grafiki komputerowej do własnych projektów	K1I_W10
umiejętności:		
U01	Potrafi wykorzystywać zaawansowane metody używane w programach graficznych z grafiki rastrowej oraz wektorowej	K1I_U01
U02	Umie w sposób zaawansowany wykorzystać oprogramowanie do grafiki komputerowej w celu utworzenia projektu graficznego z wykorzystaniem wybranej techniki wykonania	K1I_U03
U03	Potrafi opracować i przygotować materiały graficzne w formatach i standardach dostosowanych do wymagań współczesnych mediów cyfrowych oraz zastosowań przemysłowych.	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	Prezentacja karty modułu. Zasady tworzenia projektów przy wykorzystaniu zaawansowanych metod grafiki komputerowej	6/2
W2	Projektowanie zorientowane na użytkownika, Wprowadzenie do projektowania UI - User Interface	6/3

W3	Wektoryzacja obiektów i ich wykorzystanie	6/3
W4	Zaawansowane techniki projektowania na potrzeby przemysłu	6/2
W5	Projektowanie zaawansowanych grafik na potrzeby reklamy i marketingu	6/2
Laboratorium**:		
Kod	Tematyka zajęć	Liczba godzin S/N
Lab1	Prezentacja karty modułu. Zaawansowane projekty elementów strony www do zastosowania w internecie	6/2
Lab2	Zaawansowane projekty na potrzeby reklamy i marketingu	6/2
Lab3	Tworzenie graficznych wzorów przemysłowych i wizualizacji prototypów	8/3
Lab4	Tworzenie projektów graficznych stosowanych w przemyśle	8/3
Lab5	Zajęcia podsumowujące oraz zaliczeniowe	2/2
V. METODY KSZTAŁCENIA, NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE		
1. Metody kształcenia: Wykład informacyjny i konwersatoryjny Ćwiczenia laboratoryjne, demonstracja, dyskusja, metoda projektu 2. Narzędzia (środki) dydaktyczne: Prezentacje multimedialne, rzutnik multimedialny		
VI. FORMA I KRYTERIA ZALICZENIA MODUŁU		
1. Forma zaliczenia modułu. - Wykład: egzamin - Laboratorium: zaliczenie z oceną 2. Sposób weryfikacji i oceniania efektów uczenia się: - Zadania projektowe: kryteria oceny: • 51% - 60% - ocena dostateczna, • 61% - 70% - ocena dostateczna plus, • 71% - 80% - ocena dobra, • 81% - 90% - ocena dobra plus, • 91% - 100% - ocena bardzo dobra, - Umiejętność samodzielnego rozwiązywania zadań - Umiejętność doboru i wykorzystania narzędzi graficznych 3. Podstawowe kryteria oceny lub wymagania egzaminacyjne określone są indywidualnie, jednak powinny zachować adekwatność wobec zaplanowanych efektów uczenia się		
VII. BILANS PUNKTÓW ECTS - NAKŁAD PRACY STUDENTA		
Kategoria		Obciążenie studenta
Liczba godzin realizowanych przy bezpośrednim udziale nauczyciela (godziny kontaktowe)		60/24
Udział w wykładach		30/12
Udział w laboratorium		30/12
Samodzielna praca studenta (godziny niekontaktowe)		40/76
Przygotowanie do wykładu		10/20
Przygotowanie do laboratorium		10/33
Przygotowanie do egzaminu		6/7
7Przygotowanie do zaliczenia laboratorium		14/16
Łączna liczba godzin		100
Punkty ECTS za moduł		4
VIII. ZALECANA LITERATURA		
Literatura podstawowa: 1: Chavez, C., Faulkner Adobe Photoshop PL. Oficjalny podręcznik. Edycja 2023, Helion, 2023 2. Andrzej Gołąb, DTP. Od projektu aż po druk. O współpracy grafika z drukarzem. Helion. 2019 (NASBI-PWSZ)		
Literatura uzupełniająca: 1.Newark, Q. Co to jest projektowanie graficzne? Tłum. J. Kolczyńska. Arkady, 2021		

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)