

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 I					
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**	Laboratorium**			
Liczba punktów ECTS ogółem:	4	15/12	15/12			
Forma zaliczenia:	Zaliczenie z oceną					
Wymagania wstępne:	Brak					

II. CELE KSZTAŁCENIA

Cele kształcenia:

Cel 1: Zdobyć wiedzy oraz umiejętności praktycznych w zakresie posługiwania się programami graficznymi na potrzeby DTP
Cel 2: Poglębienie 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	Obsługuje narzędzia komputerowe do impozycji na potrzeby DTP	K1I_U12
U02	Obsługuje narzędzia graficzne do tworzenia grafiki wektorowej i rastrowej	K1I_U16
kompetencji społecznych:		
K01	Jest świadomy odpowiedzialności projektanta DTP za finalny produkt fizyczny i potrafi podporządkować własną wizję artystyczną wymogom technologicznym druku oraz zasadom identyfikacji wizualnej przyjętym w zespole	K1I_K03

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	Zapoznanie z treścią karty modułu. 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, wyostrażanie 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 impozycji	1/1
W6	Zasady przygotowania obiektów graficznych do druku: zasada kontrastu, odległości, rozmieszczenia, kolorów. Księga znaku.	4/3
Laboratorium**:		
Kod	Tematyka zajęć	Liczba godzin S/N
Lab1	Zapoznanie z treścią karty modułu. Wybrane narzędzie do grafiki rastrowej – zaznaczanie, maski, kadrowanie, malowanie, wycinanie	2/2
Lab2	c.d.- modyfikowanie obrazów, użycie histogramów, modyfikowanie półcieni, wyostanie obrazów, tworzenie efektów graficznych.	2/2
Lab3	c.d. – retuszowanie, naprawianie załamań, praca na warstwach, użycie inteligentnych obiektach oraz zastosowanie filtrów.	3/2
Lab4	Wybrane narzędzie do grafiki wektorowej – opanowanie funkcji zaawansowanych	3/2
Lab5	Narzędzie Impozycjoner – przygotowanie projektów graficznych do druku	3/2
Lab6	Przygotowanie projektu zaliczeniowego	2/2
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		
Formy zaliczenia: • Zaliczenie wykładu na ocenę • Zaliczenie laboratorium na ocenę Sposób weryfikacji i oceniania efektów uczenia się: Zaliczenie wykładu: • Zadanie pisemne; • Zadanie ustne; • Projekt; Zaliczenie laboratorium: • Zadania w trakcie zajęć; • Przygotowanie sprawozdania lub projektu; • Obserwacja i ocena postaw studenta w trakcie zajęć 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		
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)		30/24
Udział w wykładach		15/12
Udział w laboratorium		15/12
Samodzielna praca studenta (godziny niekontaktowe)		70/76
Przygotowanie do wykładu		35/41
Przygotowanie do laboratorium		10/10
Przygotowanie do zaliczenia wykładu		10/10
Przygotowanie do zaliczenia laboratorium		15/15

Łączna liczba godzin	100
Punkty ECTS za moduł	4
VIII. ZALECANA LITERATURA	
Literatura podstawowa: 1: Andrzej Gołąb, DTP. Od projektu aż po druk. O współpracy grafika z drukarzem. Helion. 2019 (NASBI-PWSZ) 2. Andrzej Gołąb, Praktyczny poradnik poligraficzny. Procesy, Helion, 2021	
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 4. Robin Williams, DTP od podstaw. Projekty z klasą. Wydanie IV, e-book (NASBI-PWSZ), Helion, 2016	

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)