

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 II					
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**	Laboratorium**			
Liczba punktów ECTS ogółem:	4	15/12	30/16			
Forma zaliczenia:	Egzamin					
Wymagania wstępne:	Materiały z przedmiotu 'Programy graficzne i DTP' z semestru 5					

II. CELE KSZTAŁCENIA

Cele kształcenia:

Cel 1: Zdobyć zaawansowanej wiedzy oraz umiejętności praktycznych w zakresie posługiwania się programami graficznymi
Cel 2: Poglębienie 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_U16
U02	Umie w sposób zaawansowany wykorzystać oprogramowanie do urządzenia typu plotter, wybranych maszyn CNC	K1I_U12
U03	Potrafi przekształcać grafikę komputerową do różnych formatów plików	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	Zapoznanie z treścią karty modułu. 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
Laboratorium**:		
Kod	Tematyka zajęć	Liczba godzin S/N
Lab1	Zapoznanie z treścią karty modułu oraz 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.	8/4
Lab6	Prezentacja 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 - egzamin na ocenę • Zaliczenie laboratorium na ocenę Sposób weryfikacji i oceniania efektów uczenia się: Zaliczenie wykładu: • Egzamin ustny lub pisemny 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)		45/28
Udział w wykładach		15/12
Udział w laboratorium		30/16
Samodzielna praca studenta (godziny niekontaktowe)		55/72
Przygotowanie do wykładu		31/42
Przygotowanie do laboratorium		10/16
Przygotowanie do egzaminu		4/4
Przygotowanie do zaliczenia laboratorium		10/10
Łączna liczba godzin		100

Punkty ECTS za moduł	4
VIII. ZALECANA LITERATURA	
Literatura podstawowa: 1. Krita. Podręcznik użytkownika. v.5.2, 2025, https://docs.krita.org/pl 2. Andrzej Gołąb, DTP. Od projektu aż po druk. O współpracy grafika z drukarzem. Helion. 2019 (NASBI-PWSZ)	
Literatura uzupełniająca: 1. Błażej Witkowski, GIMP. Poznaj świat grafiki komputerowej. Wydanie II, Helion, 2023 2. Krzysztof Cieśla, Inkscape. Podstawowa obsługa programu. wydanie II rozszerzone i uzupełnione, Helion, 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)