

KARTA PRZEDMIOTU**I. Dane podstawowe**

Nazwa przedmiotu	Grafika komputerowa
Nazwa przedmiotu w języku angielskim	Computer Graphic
Kierunek studiów	humanistyka cyfrowa
Poziom studiów (I, II, jednolite magisterskie)	II, jednolite magisterskie
Forma studiów (stacjonarne, niestacjonarne)	stacjonarne
Dyscyplina	literaturoznawstwo
Język wykładowy	polski

Koordinator przedmiotu/osoba odpowiedzialna	dr hab. Wojciech Kruszewski, prof. KUL
---	--

Forma zajęć (<i>katalog zamknięty ze słownika</i>)	Liczba godzin	semestr	Punkty ECTS
wykład			4
konwersatorium			
ćwiczenia			
laboratorium			
warsztaty	30	I	
seminarium			
proseminarium			
lektorat			
praktyki			
zajęcia terenowe			
pracownia dyplomowa			
translatorium			
wizyta studyjna			

Wymagania wstępne	Znajomość podstaw obsługi komputera
-------------------	-------------------------------------

II. Cele kształcenia dla przedmiotu

C1. Zapoznanie studentów z podstawowymi zagadnieniami grafiki komputerowej
C2. Zapoznanie studentów z oprogramowaniem do obróbki grafiki komputerowej
C3. Zapoznanie studentów z podstawowymi zasadami kompozycji
C4. Zapoznanie studentów z zasadami obróbki grafiki w programie Adobe Photoshop na potrzeby projektów webowych oraz materiałów drukowanych

III. Efekty uczenia się dla przedmiotu wraz z odniesieniem do efektów kierunkowych

Symbol	Opis efektu przedmiotowego	Odniesienie do efektu kierunkowego
WIEDZA		
W_01	Student rozumie terminologię i ogólne zasady tworzenia grafik użytkowych. Znajduje aplikacje do edycji grafiki wektorowej i rastrowej.	K_W07
UMIEJĘTNOŚCI		
U_01	Efektywnie wykorzystuje podstawowe narzędzia programów graficznych do tworzenia własnych prac graficznych.	K_U08

IV. Opis przedmiotu/ treści programowe

<ol style="list-style-type: none"> 1. Historia grafiki komputerowej 2. Rodzaje grafiki komputerowej 3. Narzędzia do tworzenia i obróbki grafiki komputerowej 4. Zasady kompozycji w projektowaniu 5. Oprogramowanie Adobe Photoshop 6. Zasady przygotowywania grafiki dla potrzeb portali społecznościowych i stron internetowych 7. Zasady przygotowywania grafiki przeznaczonych do druku 8. Strony internetowe z materiałami dla grafików 9. Organizacja pracy grafika komputerowego. Narzędzia do monitorowania czasu poświęconego na projekty 10. Wycena pracy grafika. Dobre praktyki

V. Metody realizacji i weryfikacji efektów uczenia się

Symbol efektu	Metody dydaktyczne <i>(lista wyboru)</i>	Metody weryfikacji <i>(lista wyboru)</i>	Sposoby dokumentacji <i>(lista wyboru)</i>
WIEDZA			
W_01	Praca pod kierunkiem	przygotowanie /wykonanie projektu	Karta oceny projektu
UMIEJĘTNOŚCI			
U_01	metoda projektu	przygotowanie /wykonanie projektu	Zapisany projekt

VI. Kryteria oceny, wagi...

70% pozytywna ocena z zaliczenia praktycznego [przygotowanie projektu]

20% aktywność na zajęciach

10% obecność na zajęciach [dopuszczalna jedna nieobecność]

VII. Obciążenie pracą studenta

Forma aktywności studenta	Liczba godzin
Liczba godzin kontaktowych z nauczycielem	30 h
Liczba godzin indywidualnej pracy studenta	75 h

VIII. Literatura

Literatura podstawowa
Johannes Itten, <i>Sztuka barwy</i> Rudolf Arnheim, <i>Sztuka i percepcja wzrokowa. Psychologia twórczego oka</i> Klaus Detjen, <i>Światy zewnętrzne. O projektowaniu okładek</i>
Literatura uzupełniająca
Andrew Faulkner, Conrad Chavez; <i>Adobe Photoshop CC. Oficjalny podręcznik. Wydanie II</i> Dan Margulis, <i>Photoshop LAB. Zagadka kanionu i inne tajemnice najpotężniejszej przestrzeni barw. Wydanie II</i>