

KARTA PRZEDMIOTU

Cykl kształcenia od roku akademickiego: 2022/2023

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	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	1	
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
Itten Johannes, <i>Sztuka barwy. Subiektywne przeżywanie i obiektywne rozumienie jako drogi prowadzące do sztuki</i> , przeł. Sława Lisiecka, Kraków 2020.
Arnheim Rudolf, <i>Sztuka i percepcja wzrokowa. Psychologia twórczego oka</i> , przeł. Jolanta Mach, Łódź 2019.
Detjen Klaus, <i>Światy zewnętrzne. O projektowaniu okładek</i> , przeł. P. Piszczatowski, Kraków 2018.
Literatura uzupełniająca
Faulkner Andrew, Chavez Conrad, <i>Adobe Photoshop CC. Oficjalny podręcznik. Wydanie II</i> , przeł. Zbigniew Waśko, Gliwice 2018.
Margulis Dan, <i>Photoshop LAB. Zagadka kanionu i inne tajemnice najpotężniejszej przestrzeni barw. Wydanie II</i> , przeł. Piotr Cieślak, Gliwice 2-17.