

KARTA PRZEDMIOTU

Cykl kształcenia od roku akademickiego: 2022/2023

I. Dane podstawowe

Nazwa przedmiotu	Projektowanie graficzne – Adobe Photoshop
Nazwa przedmiotu w języku angielskim	Graphic design – Adobe Photoshop
Kierunek studiów	humanistyka cyfrowa
Poziom studiów (I, II, jednolite magisterskie)	II
Forma studiów (stacjonarne, niestacjonarne)	stacjonarne
Dyscyplina	literaturoznawstwo
Język wykładowy	polski

Koordinator przedmiotu	dr Ewa Mackoś-Iwaszko
------------------------	-----------------------

Forma zajęć (<i>katalog zamknięty ze słownika</i>)	Liczba godzin	semestr	Punkty ECTS
wykład			5+5
konwersatorium			
ćwiczenia			
laboratorium			
warsztaty	30	1 i 2	
seminarium			
proseminarium			
lektorat			
praktyki			
zajęcia terenowe			
pracownia dyplomowa			
translatorium			
wizyta studyjna			

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

II. Cele kształcenia dla przedmiotu

C1. - znajomość podstawowych pojęć, zagadnień, technologii i narzędzi stosowanych w grafice wektorowej i rastrowej oraz projektowaniu graficznym
C2. - zdobycie umiejętności posługiwania się podstawowymi narzędziami programu graficznego Adobe Photoshop

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

Symbol	Opis efektu przedmiotowego	Odniesienie do efektu kierunkowego
WIEDZA		
W_01	Student zna terminologię i ogólne zasady tworzenia grafik użytkowych oraz rozumie znaczenie, odbiór i dobór kolorów oraz kształtów przy projektowaniu grafiki.	K_W07
W_02	Student zna aplikacje do edycji grafiki wektorowej i rastrowej.	K_W07
UMIEJĘTNOŚCI		
U_01	Student dobiera odpowiednie narzędzia graficzne do danego problemu graficznego oraz posługuje się tymi narzędziami.	K_U08, K_U10
U_02	Student wykorzystuje podstawowe narzędzia programów graficznych do tworzenia własnych prac graficznych.	K_U08
U_03	Student planuje proces powstawania grafiki użytkowej – od określenia celu przez projekt po weryfikację gotowego projektu z oczekiwaniami.	K_U05, K_U07
U_04	Student dostosowuje grafikę oraz tekst do różnych zadań dobierając odpowiednie narzędzia informatyczne.	K_U10
U_05	Student rozumie potrzebę własnego rozwoju i kształci się, by podnosić swoje kompetencje osobiste, zawodowe i społeczne.	K_U07
KOMPETENCJE SPOŁECZNE		
K_01	Student wyszukuje, zrozumie, analizuje i korzysta z potrzebnych informacji pochodzących z różnych źródeł i w różnych formatach.	K_K02
K_02	Student wykazuje się twórczym podejściem do projektu graficznego.	K_K02, K_K05
K_03	Student zdobyte umiejętności wykorzystuje w życiu społecznym i w pracy zawodowej.	K_K02, K_K05

IV. Opis przedmiotu/ treści programowe

1. Czym jest grafika komputerowa? Podstawowe informacje o formatach plików graficznych, wielkości i rozdzielczości obrazu, zarządzanie kolorami, skróty klawiszowe.
2. Interface programu Adobe Photoshop.
3. Grupy narzędzi programu Adobe Photoshop. Selekcja i wycinanie.
4. Warstwy oraz rola i funkcje narzędzia „maska” w programie Adobe Photoshop.
5. Retusz i przetwarzanie obrazu w programie Adobe Photoshop – m. in. przekształcenia, obróbka i korekcja grafiki, prostowanie i usuwanie zniekształceń geometrycznych, poprawa kontrastu, fotomontaż, kolaż, korekcja barwna.
6. Tworzenie ścieżek wektorowych.
7. Narzędzia Camera Raw.
8. Zasady dobrego projektowania.
9. Znak graficzny jako podstawowy element komunikacji wizualnej
10. Wykorzystanie poznanych narzędzi graficznych do tworzenia Systemu Identyfikacji Wizualnej marki (księga znaku) oraz projektowania akcydensów.

Zajęcia mogą się odbywać jedynie w pracowni komputerowej wyposażonej w oprogramowanie Adobe Photoshop

V. Metody realizacji i weryfikacji efektów uczenia się

Symbol efektu	Metody dydaktyczne (lista wyboru)	Metody weryfikacji (lista wyboru)	Sposoby dokumentacji (lista wyboru)
WIEDZA			
W_01	praca pod kierunkiem	przygotowanie /wykonanie projektu	projekt w wersji cyfrowej/ kolokwium
W_02	praca pod kierunkiem	przygotowanie /wykonanie projektu	projekt w wersji cyfrowej/ kolokwium
UMIĘTNOŚCI			
U_01	ćwiczenia praktyczne	sprawdzenie umiejętności praktycznych	projekt w wersji cyfrowej
U_02	ćwiczenia praktyczne	sprawdzenie umiejętności praktycznych	projekt w wersji cyfrowej
U_03	metoda projektu	przygotowanie /wykonanie projektu	projekt w wersji cyfrowej
U_04	ćwiczenia praktyczne, metoda projektu	przygotowanie /wykonanie projektu	projekt w wersji cyfrowej
U_05	metoda projektu	przygotowanie /wykonanie projektu	projekt w wersji cyfrowej
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K_01	metoda projektu	przygotowanie /wykonanie projektu	projekt w wersji cyfrowej

K_02	metoda projektu	przygotowanie /wykonanie projektu	projekt w wersji cyfrowej
K_03	metoda projektu	przygotowanie /wykonanie projektu	projekt w wersji cyfrowej

VI.

VI. Kryteria oceny, wagi

Zaliczenie przedmiotu na podstawie zaprezentowanych projektów wykonywanych w programie graficznym Adobe Photoshop w trakcie zajęć. Warunkiem otrzymania oceny pozytywnej jest zrealizowanie wszystkich zadanych prac ćwiczeniowych i terminowe zrealizowanie pracy projektowej.

Na końcową ocenę z warsztatów składają się:

80% - zrealizowanie prac ćwiczeniowych i końcowej pracy projektowej

20% - kolokwium

Obciążenie pracą studenta

Forma aktywności studenta	Liczba godzin
Liczba godzin kontaktowych z nauczycielem	Semestr 1 – 30 h + semestr 2 – 30 h
Liczba godzin indywidualnej pracy studenta	Semestr 1 – 100 h + semestr 2 – 100 h

VII. Literatura

Literatura podstawowa
<p>Owczarz-Dadan A., <i>Photoshop CS5 PL. Szkoła efektu</i>, Gliwice 2011.</p> <p>Owczarz-Dadan A., <i>Zaklęcia Photoshopa. Edycja zdjęć</i>, Gliwice 2013.</p> <p>Zakrzewski P., <i>Kompendium DTP. Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign I Acrobat w praktyce</i>, Gliwice 2011.</p> <p>Williams R., <i>DTP od podstaw. Projekty z klasą</i>, przeł. M. Dorosz, Gliwice 2016.</p> <p>Mitchell M., Wightman S., <i>Typografia książki. Podręcznik projektanta</i>, przeł. D. Dziewońska, Kraków 2015.</p>