



Karta przedmiotu
Grafika komputerowa

1. Informacje podstawowe

Kierunek studiów inspekcja weterynaryjna Specjalność - Jednostka zarządzająca kierunkiem studiów Wydział Hodowli i Biologii Zwierząt Poziom studiów pierwszego stopnia (inż.) Profil studiów Profil ogólnoakademicki Forma studiów studia stacjonarne	Cykl kształcenia (nabór) 2023/24 Kod przedmiotu 06IWS.PI8A.0431.23 Języki wykładowe polski Obligatoryjność Fakultatywny Blok zajęciowy Przedmioty ogólne	
Wymagania wstępne	brak	
Przedmioty wprowadzające	brak	
Koordinator	Dariusz Piwczyński	
Okres Semestr 4	Forma i godziny zajęć • Ćwiczenia laboratoryjne: 30, Zaliczenie na ocenę	Liczba punktów ECTS 3

2. Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
Wiedza:			

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
W1	Student zna ustawę o prawie autorskim i prawach pokrewnych dotyczące publikacji materiału w mediach. Zna i rozumie terminologię związaną z grafiką komputerową.	IW_O1_K_W04	P6S_WG P6S_WG_inż
Umiejętności:			
U1	Student potrafi obsługiwać wybrane programy komputerowe w celu tworzenia i modyfikowania grafiki.	IW_O1_K_U03	P6S_UW P6S_UK P6S_UO P6S_UW_inż
U2	Student potrafi przygotować profesjonalną prezentację multimedialną oraz projekt graficzny przy użyciu różnych programów komputerowych.	IW_O1_K_U04	P6S_UW P6S_UO P6S_UW_inż
U3	Projektuje elementy graficzne wizerunku firmy, materiały reklamowe.	IW_O1_K_U04	P6S_UW P6S_UO P6S_UW_inż
Kompetencje społeczne:			
K1	Student jest gotów do pracy zarówno indywidualnej jak i w zespole podczas przygotowania projektu graficznego z wykorzystaniem odpowiednich programów komputerowych.	IW_O1_K_K01	P6S_KK
K2	Student rozumie potrzebę ustawicznego rozwoju własnych kompetencji.	IW_O1_K_K03	P6S_KK

3. Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Wprowadzenie do grafiki komputerowej: historia grafiki komputerowej, zastosowanie grafiki komputerowej w różnych dziedzinach. Grafika komputerowa w grach komputerowych, filmach i animacjach. Nowe technologie w grafice komputerowej. Wirtualna rzeczywistość. Zagadnienia związane z prawem do wizerunku i prawem autorskim.	Ćwiczenia laboratoryjne	W1, U3, K2
2.	Wprowadzenie do grafiki rastrowej. Podstawy pikseli i bitmap. Retuszowanie i edycja obrazów. Kolorowanie i skalowanie obrazów. Efekty specjalne i filtry graficzne. Narzędzia do grafiki rastrowej – interfejs użytkownika wybranego oprogramowania (GIMP).	Ćwiczenia laboratoryjne	W1, U1, U3, K1, K2
3.	Wprowadzenie do grafiki wektorowej. Tworzenie i edycja krzywych i kształtów wektorowych. Transformacje i manipulacje obiektami wektorowymi. Efekty i animacje wektorowe.	Ćwiczenia laboratoryjne	W1, U1, K1, K2
4.	Grafika online – CANVA. Projektowanie elementów graficznego wizerunku firmy.	Ćwiczenia laboratoryjne	W1, U1, U3, K1, K2
5.	Elementy fotografii cyfrowej. Obróbka cyfrowa fotografii.	Ćwiczenia laboratoryjne	W1, U1, K1, K2

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
6.	Zaawansowane funkcje MS Power Point, m.in. tworzenie szablonów i wzorców, animacje, hiperłącza, nagrywanie prezentacji. Interfejs oprogramowania Prezi. Planowanie i przygotowanie zaawansowanej prezentacji multimedialnej.	Ćwiczenia laboratoryjne	W1, U2, K1, K2

4. Metody prowadzenia zajęć, weryfikacji efektów uczenia się i warunki zaliczenia

Forma zajęć		
Ćwiczenia laboratoryjne	Metody prowadzenia zajęć:	
	Ćwiczenia laboratoryjne, Projekt	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	100%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
Student wykonuje 2 projekty. Pierwszy dotyczy projektu logo i elementów identyfikacji wizualnej firmy. Drugi polega na przygotowaniu profesjonalnej prezentacji multimedialnej. Warunkiem koniecznym do zaliczenia przedmiotu jest uzyskanie pozytywnych ocen z obydwu projektów. Ocena końcową jest średnią arytmetyczną ocen uzyskanych z obydwu projektów.		

Efekt uczenia się dla przedmiotu	Metody (sposoby) weryfikacji
	Projekt
W1	x
U1	x
U2	x
U3	x
K1	x
K2	x

5. Literatura

Literatura podstawowa

1. Hammel M. 2013. Gimp. kreatywne techniki dla fotografów i grafików, ss. 302.
2. Witkowski B., 2019. GIMP: niesamowite efekty: zbiór najciekawszych efektów wykonanych w programie GIMP wraz z instrukcjami krok po kroku. Wyd. Helion, s. 356.
3. Atkinson, Cliff, 2012. Beyond bullet points : magia ukryta w Microsoft PowerPoint : oczaruj słuchaczy i porwij ich do działania. Wyd. Helion, ss. 298.

Literatura uzupełniająca

1. Wrotek W., 2019. Office 2019 PL. Kurs. Wyd. Helion, ss. 232.
2. Materiały online - Office 365 basics - video training na stronie www.support.office.com.
3. Materiały dostarczone przez prowadzącego.

6. Nakład pracy studenta - bilans godzin i punktów ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta Liczba godzin
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego lub innych osób prowadzących zajęcia	Ćwiczenia laboratoryjne	30
Praca własna studenta	Konsultacje	5
	Przygotowanie projektu	40
	Przygotowanie do zajęć	15
Łączny nakład pracy studenta		90
Liczba punktów ECTS		3

* Godzina (dydaktyczna) oznacza 45 minut