

**NAZWA PRZEDMIOTU/MODUŁU KSZTAŁCENIA:**

**Komputerowe wsparcie projektowania 2D**

**Kod przedmiotu: GSO\_8**

**Rodzaj przedmiotu: obieralny**

**Specjalność: Projektowanie graficzne**

**Wydział: Informatyki**

**Kierunek: Grafika**

**Poziom studiów: pierwszego stopnia – VI poziom PRK**

**Profil studiów: praktyczny**

**Forma studiów: niestacjonarne**

**Rok: 3,4**

**Semestr: 6, 7**

**Formy zajęć i liczba godzin:**

wyklady – 12 (6 + 6);

laboratorium – 24 (10 + 14);

**Język/i, w którym/ch realizowane są zajęcia: język polski.**

**Liczba punktów ECTS: 5 (2 + 3)**

**Osoby prowadzące:**

wykład:

laboratorium:

**1. Założenia i cele przedmiotu:**

Uzupełnienie wiedzy i umiejętności technicznych w zakresie komputerowych narzędzi kreacji graficznej i multimedialnej. Wdrażanie do stałego rozwijania kompetencji i umiejętności warsztatowych. Poszukiwanie nowych możliwości oprogramowania.

**2. Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymaganiami wstępnymi:**

Przedmioty wprowadzające to: Ilustrator, InDesign, Photoshop. Umiejętność pracy w programach programach Ilustrator, InDesign, Photoshop pakietu Adobe.

**3. Opis form zajęć**

a) **Wykłady**

● **Treści programowe:**

- Projektowanie publikacji cyfrowych
- Projektowanie dla nowych platform programowych
- Możliwości automatyzacji pracy

- **Metody dydaktyczne:**

- Wykład prowadzony metodą tradycyjną z wykorzystaniem rzutnika multimedialnego i prezentacją.

- Dyskusja podczas wykładu

- **Forma i warunki zaliczenia:**

Aby uzyskać zaliczenie z przedmiotu należy wykazać się aktywnym uczestnictwem w zajęciach oraz pozytywnie ocenionymi zadaniami wykonanymi w ramach ćwiczeń oraz pracy własnej osobiście zaprezentowanymi na przeglądzie zaliczeniowym

- **Wykaz literatury podstawowej:**

1. Marek Włodarz, *GREP w InDesign*, CS3-CS5, MAWart 2011
2. Nigel French (przeł Marek Włodarz), *InDesign i tekst. Profesjonalna typografia w Adobe® InDesign®*, Promise 2017

- **Wykaz literatury uzupełniającej:**

1. Strony producentów oprogramowania

b) **Laboratorium**

- **Treści programowe:**

Ćwiczenia będą miały charakter zindywidualizowanych warsztatów, tematyka warsztatów ustalana będzie po uzgodnieniu z prowadzącymi przedmioty projektowe oraz dostosowana do zapotrzebowania zgłaszanego przez studentów.

- **Metody dydaktyczne:**

- Dyskusja,
- Zespołowe rozwiązywanie problemów, projektów,
- Indywidualne rozwiązywanie zadań.

- **Forma i warunki zaliczenia:**

Aby uzyskać zaliczenie należy wykazać się aktywnym uczestnictwem w zajęciach oraz pozytywnie ocenionymi zadaniami wykonanymi w ramach ćwiczeń oraz pracy własnej osobiście zaprezentowanymi na przeglądzie zaliczeniowym.

- **Wykaz literatury podstawowej:**

1. Marek Włodarz, *GREP w InDesign*, CS3-CS5, MAWart 2011
2. Nigel French (przeł Marek Włodarz), *InDesign i tekst. Profesjonalna typografia w Adobe® InDesign®*, Promise 2017

- **Wykaz literatury uzupełniającej:**

1. Strony producentów oprogramowania

**4. Opis sposobu wyznaczania punktów**

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	12
	Czytanie wskazanej literatury	13
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	24
	Realizacja zadań projektowych	32
	Czytanie wskazanej literatury	14
	Przygotowanie do pracy kontrolnej	10

Samodzielne rozwiązywanie zadań	20
---------------------------------	----

<b>Całkowita ilość godzin aktywności studenta</b>	<b>125</b>
<b>Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu</b>	<b>5</b>

### 5. Wskaźniki sumaryczne

a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich

- Liczba godzin kontaktowych – 36
- Liczba punktów ECTS – 1,4

a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.

- Liczba godzin kontaktowych – 24
- Liczba punktów ECTS – 4

### 6. Zakładane efekty kształcenia

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekty kształcenia dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów kształcenia
GS_19_W1	Posiada ugruntowaną wiedzę dotyczącą nowych technologii wykorzystywanych w projektowaniu i realizacji prac projektowych	K_W02, K_W03, K_W08, K_K01
GS_19_U1	Posiada umiejętności techniczne w zakresie realizacji projektów i wykorzystania narzędzi kreacji graficznej i multimedialnej	K_W02, K_W03, K_U01, K_U03, K_K04, K_K07
GS_19_U2	Posiada umiejętność właściwego doboru właściwych technik i narzędzi.	K_U01, K_U03, K_U05, K_U10, K_K05, K_K07
GS_19_K1	Rozumie znaczenie pracy zespołowej, potrafi przyjmować różne role w procesie projektowym	K_K05, K_K07, K_U03

### 7. Odniesienie efektów kształcenia do form zajęć i sposób oceny osiągnięcia przez studenta efektów kształcenia.

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Forma zajęć		Sposób sprawdzenia osiągnięcia efektu
	Wykład	Laboratorium	
GS_19_W1	v	-	Zaliczenie testu praktycznego
GS_19_U1	-	v	Przegląd prac projektowych
GS_19_U2	-	v	Przegląd prac projektowych
GS_19_K1	-	v	Przegląd prac

			projektowych
--	--	--	--------------

**8. Kryteria uznania osiągnięcia przez studenta efektów kształcenia.**

<b>Efekt przedmiotowy (Symbol)</b>	<b>Efekt jest uznawany za osiągnięty, gdy:</b>
GS_19_W1	Odpowiada poprawnie na ponad 50% pytań
GS_19_U1	Poprawne wykonanie zadań projektowych i aktywne uczestnictwo w zajęciach
GS_19_U2	Poprawne wykonanie zadań projektowych i aktywne uczestnictwo w zajęciach
GS_19_K1	Poprawne wykonanie zadań projektowych i aktywne uczestnictwo w zajęciach