

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: stacjonarne

Rok: 3,4

Semestr: 6, 7

Formy zajęć i liczba godzin:

wyklady – 20 (10 + 10);

laboratorium – 38 (16 + 22);

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	20
	Czytanie wskazanej literatury	5
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	38
	Realizacja zadań projektowych	37
	Czytanie wskazanej literatury	5

	Przygotowanie do pracy kontrolnej	5
	Samodzielne rozwiązywanie zadań	20

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

5. Wskaźniki sumaryczne

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

- Liczba godzin kontaktowych – 58
- Liczba punktów ECTS – 2,3

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

- Liczba godzin kontaktowych – 38
- 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.

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekt jest uznawany za osiągnięty, gdy:
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