



UNIWERSYTET
IM. ADAMA MICKIEWICZA
W POZNANIU

Warsztaty grafiki komputerowej Sylabus zajęć

Informacje podstawowe

Kierunek studiów Filologia wschodniosłowiańska Specjalność filologia rosyjska Jednostka organizacyjna Wydział Neofilologii Poziom studiów studia drugiego stopnia Forma studiów studia stacjonarne Profil studiów profil ogólnoakademicki		Cykl dydaktyczny 2023/24 Kod zajęć 09FWSROSS.22S.06399.23 Języki wykładowe polski Obligatoryjność Fakultatywny Blok zajęciowy Przedmioty specjalnościowe
Koordynator zajęć	Grzegorz Straburzyński	
Prowadzący zajęcia	Grzegorz Straburzyński	
Okres Semestr 2	Forma zajęć / liczba godzin / forma zaliczenia • Konwersatorium: 30, Zaliczenie z oceną	Liczba punktów ECTS 2

Cele kształcenia dla zajęć

Kod	Cel
C1	Przekazanie wiedzy z zakresu obsługi programów do tworzenia i edycji grafiki rastrowej i grafiki wektorowej.
C2	Przygotowanie studentów do samodzielnego projektowania, tworzenia i edycji różnego rodzaju elementów graficznych z wykorzystaniem ww. programów
C3	Przygotowanie do wykorzystywania uzyskanej wiedzy i umiejętności w wykonywaniu zadań i realizacji projektów w zakresie działalności zawodowej oraz kontaktach społeczno-gospodarczych.

Wymagania wstępne

Ogólna wiedza i umiejętności z zakresu uruchamiania aplikacji; otwierania, zapisywania i zamykania plików; użycia myszy i podstawowych poleceń klawiaturowych.

Efekty uczenia się dla zajęć

Kod	Efekty uczenia się dla zajęć w zakresie	Efekty uczenia się dla kierunku	Metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się dla zajęć
Wiedzy - Student/ka:			
W1	posiada podstawową wiedzę z zakresu projektowania graficznego, obsługi programów do tworzenia i edycji grafiki oraz podstawy kompozycji graficznej	FWS_K2_W02, FWS_K2_W07	Zaliczenie praktyczne (analiza wykonawstwa), Bieżąca ocena przygotowania studentów do zajęć oraz aktywności w ich trakcie
W2	zna proces tworzenia elementów graficznych i kompozycji graficznej	FWS_K2_W02, FWS_K2_W07	Zaliczenie praktyczne (analiza wykonawstwa), Bieżąca ocena przygotowania studentów do zajęć oraz aktywności w ich trakcie
Umiejętności - Student/ka:			
U1	potrafi obsługiwać programy do tworzenia i edycji grafiki rastrowej i/lub grafiki wektorowej	FWS_K2_U14	Zaliczenie praktyczne (analiza wykonawstwa), Bieżąca ocena przygotowania studentów do zajęć oraz aktywności w ich trakcie
U2	potrafi samodzielnie wykonywać zadania związane z obsługą programów graficznych zgodnie ze wskazówki formułowanymi przez prowadzącego oraz zaprojektować, stworzyć i edytować dowolną grafikę rastrową i wektorową mającą zastosowanie w kontekście zbieżnym z realizowanym kierunkiem / specjalnością studiów	FWS_K2_U07, FWS_K2_U14	Zaliczenie praktyczne (analiza wykonawstwa), Bieżąca ocena przygotowania studentów do zajęć oraz aktywności w ich trakcie
U3	potrafi zastosować wiedzę oraz umiejętności z zakresu obsługi programów graficznych, technologii informacyjnych oraz wiedzę i umiejętności z zakresu realizowanego kierunku / specjalności studiów do realizacji określonego zadania / projektu	FWS_K2_U04, FWS_K2_U14	Zaliczenie praktyczne (analiza wykonawstwa), Bieżąca ocena przygotowania studentów do zajęć oraz aktywności w ich trakcie
U4	potrafi korzystać z różnych źródeł informacji (w tym zasobów sieciowych) do poszerzania własnej wiedzy i zdobywania nowych umiejętności	FWS_K2_U03, FWS_K2_U04	Zaliczenie praktyczne (analiza wykonawstwa), Bieżąca ocena przygotowania studentów do zajęć oraz aktywności w ich trakcie
Kompetencji społecznych - Student/ka:			
K1	jest gotów /-a do oceny poziomu posiadanej wiedzy i umiejętności oraz ich systematycznego pogłębiania i doskonalenia, a także odpowiedzialnego pełnienia ról zawodowych, wykonywania zadań i realizacji projektów z zastosowaniem obsługi poznanych programów graficznych	FWS_K2_K01, FWS_K2_K07	Zaliczenie praktyczne (analiza wykonawstwa), Bieżąca ocena przygotowania studentów do zajęć oraz aktywności w ich trakcie

Treści programowe dla zajęć

Lp.	Treści programowe dla zajęć	Efekty uczenia się dla zajęć	Formy zajęć
1.	Pojęcia z zakresu grafiki komputerowej: rodzaje obrazów (rastrowe, wektorowe), różnice, wady i zalety obrazów rastrowych i wektorowych, zastosowania. Konstrukcja obrazu cyfrowego: grafika bitmapowa, wektorowa, 3D, wielkość obrazu, rozdzielczość, głębia koloru, próbkowanie obrazu. Głębina koloru. Reprezentacja barw w obrazach 24- i 8-bitowych. Konstrukcja obrazu cyfrowego: grafika bitmapowa, wektorowa, 3D, rozdzielczość, histogramy, wielkość obrazu, skanowanie i drukowanie.	W1, W2, U1, U2, U3, U4, K1	Konwersatorium
2.	Kompresja obrazu: stratna i bezstratna. Rozmiar pliku a parametry obrazka (rozmiar nieskompresowanego pliku bitmapowego).	W1, W2, U1, U2, U3, U4, K1	Konwersatorium
3.	Grafika rastrowa. Przykłady programów. Licencje. Formaty zapisu – zalety, wady i zastosowanie. Eksport i import obrazów. Grafika wektorowa. Przykłady programów. Licencje. Podstawy edycji obrazu wektorowego, transformacje obiektu, precyzyjne rysowanie, edycja krzywych.	W1, W2, U1, U2, U3, U4, K1	Konwersatorium
4.	Wykorzystanie szablonów i ich modyfikacja.	W1, W2, U1, U2, U3, U4, K1	Konwersatorium
5.	Warstwy: rodzaje, tryby przenikania, efekty, style, operacje na warstwach.	W1, W2, U1, U2, U3, U4, K1	Konwersatorium
6.	Fotomontaż: selekcja, funkcja szybkiej maski, szparowanie, przyciemnianie, rozjaśnianie, rozmycie, transformacje.	W1, W2, U1, U2, U3, U4, K1	Konwersatorium
7.	Retusz: korekta formalna, tonalna, barwna, poziome i krzywe, klonowanie, pędzel, filtry, retusz starych zdjęć.	W1, W2, U1, U2, U3, U4, K1	Konwersatorium
8.	Zapisywanie: kompresja, optymalizacja grafiki, formaty plików, internetowa galeria zdjęć, proste animacje.	W1, W2, U1, U2, U3, U4, K1	Konwersatorium
9.	Edycja obiektów: kopiowanie, obracanie, rozmieszczanie, skalowanie, funkcja odbicia lustrzanego, narzędzie swobodnego przekształcania, korekta koloru – jasność, odcień, nasycenie, kontrast, krycie i tryby mieszania.	W1, W2, U1, U2, U3, U4, K1	Konwersatorium
10.	Praca z tekstem zwykłym, akapitowym, formatowanie tekstu, dopasowanie tekstu do ścieżki.	W1, W2, U1, U2, U3, U4, K1	Konwersatorium
11.	Zagadnienia związane z projektowaniem przekazu wizualnego, dostosowywaniem do potrzeb i oczekiwań odbiorcy. Ergonomia, marketing i psychologia w grafice użytkowej.	W1, W2, U1, U2, U3, U4, K1	Konwersatorium

Informacje dodatkowe

Forma zajęć	Metody i formy prowadzenia zajęć
Konwersatorium	Metoda analizy przypadków, Metoda laboratoryjna, Metoda warsztatowa, Metoda projektu, Pokaz i obserwacja, Praca w grupach, Korekta indywidualna

Forma zajęć	Warunki zaliczenia zajęć
Konwersatorium	1) znajomość literatury, zagadnień i pojęć z zakresu obsługi omawianych programów graficznych: 0-4 pkt 2) aktywność na zajęciach, bieżąca ocena przygotowania do zajęć: 0-4 pkt 3) umiejętność samodzielnego posługiwania się wybranym programem / aplikacją: 0-4 pkt 4) przygotowanie projektu: a) wskazanie źródła darmowych i komercyjnych zasobów graficznych: 0-2 pkt b) korzystanie z dostępnych na rynku portali przeznaczonych dla grafików, w tym z witryn internetowych dysponujących fotografiami, fontami, ikonami lub piktogramami oraz tekstami próbnymi: 0-2 pkt c) wyszukiwanie elementów i materiałów graficznych niezbędnych do wykonania projektu: 0-2 pkt d) omówienie zasad dotyczących praw autorskich stosowanych przy wykorzystywaniu elementów graficznych, zdjęć, tekstów i innych elementów projektu (poprawność merytoryczna, właściwa struktura, poprawność i staranność wykonania): 0-2 pkt. Ocena końcowa określana jest w oparciu o poniższe przedziały punktów: - bardzo dobry (bdb; 5,0): 19-20 pkt. - dobry plus (+db; 4,5): 17-18 pkt. - dobry (db; 4,0): 15-16 pkt. - dostateczny plus (+dst; 3,5): 13-14 pkt. - dostateczny (dst; 3,0): 11-12 pkt. - niedostateczny (ndst; 2,0): poniżej 11 pkt.

Literatura

Obowiązkowa

1. Cameron Chapman C., Podręcznik genialnych pomysłów. Od inspiracji po realizację, 2019.
2. Szkoła projektowania graficznego, D. Dabner, S. Calvert, A. Casey, 2010
3. Glitschka V., Grafika wektorowa. Szkolenie podstawowe, 2020.

Dodatkowa

1. Glyn D., Photoshop. Profesjonalny retusz i fotomontaż, Wydawnictwo Helion, 2015.
2. Gądek T., Photoshop. Twoje projekty krok po kroku, Wydawnictwo Helion, 2016.
3. Kończak S., Photoshop dla e-commerce i social media, 2020.
4. Zakrzewski P., Kompendium DTP. Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign i Akrobat w praktyce. Wydawnictwo Helion, 2015.
5. „Odkrywać! Ujawniać! Objaśniać! Zbiór esejów o sztuce prezentowania danych” Przemysław Biecek, Warszawa 2014 (<http://www.biecek.pl/Eseje>)
6. Smiciklas M., Infografiki. Praktyczne zastosowanie w biznesie, 2020.

Nakład pracy studenta i punkty ECTS

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć
Konwersatorium	30
Przygotowanie do zajęć	10

Czytanie wskazanej literatury	15
Przygotowanie do zaliczenia	5
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 60
Liczba punktów ECTS	ECTS 2

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Efekty uczenia się dla kierunku

Kod	Treść
FWS_K2_K01	Absolwent/ka jest gotów/gotowa do oceny i dokonywania autorefleksji, dzięki czemu ma świadomość poziomu swojej wiedzy i konieczności jej poszerzania oraz doskonalenia zdobytych umiejętności
FWS_K2_K07	Absolwent/ka jest gotów/gotowa do postrzegania zasad etyki zawodowej, odpowiedzialnego pełnienia ról zawodowych, prawidłowego identyfikowania i rozstrzygania dylematów związanych z wykonywaną działalnością profesjonalną
FWS_K2_U03	Absolwent/ka potrafi samodzielnie zdobywać i poszerzać wiedzę oraz swoje umiejętności badawcze, a także podejmować autonomiczne działania zmierzające do rozwijania własnych predyspozycji twórczych i naukowych
FWS_K2_U04	Absolwent/ka potrafi integrować wiedzę z różnych dyscyplin naukowych i zastosować ją w sytuacjach profesjonalnych
FWS_K2_U07	Absolwent/ka potrafi porozumiewać się przy użyciu różnych kanałów i technik komunikacyjnych ze specjalistami w zakresie językoznawstwa lub literaturoznawstwa, prezentując przy tym wysoką kulturę języka polskiego i języka wschodniosłowiańskiego
FWS_K2_U14	Absolwent/ka potrafi posługiwać się zaawansowanymi technologiami informacyjnymi w zakresie niezbędnym do wykonania konkretnych zadań badawczych oraz w sytuacjach zawodowych
FWS_K2_W02	Absolwent/ka zna i rozumie na poziomie rozszerzonym kluczowe zagadnienia i terminologię specjalistyczną z zakresu językoznawstwa, literaturoznawstwa, przekładoznawstwa, języków specjalistycznych, komunikacji międzykulturowej, jak i praktyczne zastosowanie tej wiedzy w badaniach filologicznych i działalności zawodowej
FWS_K2_W07	Absolwent/ka zna i rozumie podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego oraz konieczność zarządzania i ochrony zasobów własności intelektualnej