

I. KARTA PRZEDMIOTU

Nazwa przedmiotu/modułu:		Grafika komputerowa i projektowanie stron WWW				Kod przedmiotu 38
Nazwa angielska:		Computer Graphics and Website design				
Kierunek studiów:		Dziennikarstwo i komunikacja społeczna				
Poziom studiów:		Stacjonarne, I-go stopnia – licencjackie				
Profil studiów:		praktyczny				
Jednostka prowadząca:		Karkonoska Państwowa Szkoła Wyższa w Jeleniej Górze Wydział Humanistyczny, Zakład Dziennikarstwa i komunikacji społecznej				
Prowadzący przedmiot:		dr inż. Jerzy Januszewicz, mgr inż. Eugeniusz Gronostaj				
1. Formy zajęć, liczba godzin						
Semestr	Wykład	Ćwiczenie	Warsztaty	Projekt	Seminarium	Łącznie
IV	15		30			45
Forma zaliczenia	Zaliczenie na ocenę		Zaliczenie na ocenę			
Liczba punktów ECTS						4
2. Cel przedmiotu:						
C1	Przekazanie podstawowej wiedzy z podstaw grafiki komputerowej, sposobach jej przygotowania do druku i wykorzystania na stronach internetowych.					
C2	Zapoznanie studentów z wybranymi narzędziami do tworzenia layoutu i wyglądu strony internetowej, oraz z narzędziami i technikami stosowanymi do obróbki obrazów.					
C3	Nauczyć studentów praktycznego posługiwania się wybranymi narzędziami do tworzenia kreacji wizualnych.					
3. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i innych kompetencji:						
4. Oczekiwane efekty kształcenia:						
Wiedza						
EK1	Ma podstawową wiedzę o kierunkach rozwoju i zastosowaniach nowoczesnej grafiki komputerowej.					
EK2	Wie jakie aplikacje może wykorzystać do tworzenia kreacji wizualnych w ramach grafiki komputerowej, projektowania artystycznego oraz grafiki w mediach.					
EK3	Ma wiedzę umożliwiającą osadzanie na stronach internetowych interaktywnych grafik komputerowych oraz wie w jaki sposób może uatrakcyjnić tworzoną stronę internetową.					
Umiejętności						
EK4	Potrafi zaprojektować, dobrać formę graficzną, stworzyć i przygotować do druku obraz, materiały reklamowe, layouty dla strony WWW, elementy graficzne dla aplikacji (elementy interfejsu) oraz potrafi osadzić je na stronie internetowej lub publikacji.					
EK5	Potrafi wykorzystać technikę java do tworzenia stron internetowych, reklam internetowych, ciekawych i nowoczesnych prezentacji.					
Kompetencje społeczne						
EK6	Wie że systematyczna praca oraz potrzeba ciągłego uczenia się pozwoli poszerzyć zakres posiadanej wiedzy, którą wykorzysta do samodzielnego opracowania wyników i wyciągnięcia wniosków z przeprowadzonych badań.					

5. Treści programowe:

Forma zajęć: wykład		Liczba godzin
Wyk1	Grafika komputerowa – podstawowe pojęcia	4
Wyk2	Strony WWW.	2
Wyk3	Język HTML.	2
Wyk4	Zaawansowane tworzenie stron WWW	2
Wyk5	Narzędzia do tworzenia layoutu i wyglądu strony. Systemy CMS	2
Wyk6	Nowe technologie tworzenia grafiki, Grafika jako nośnik informacji	2
Wyk7	Kolokwium zaliczeniowe	1
Suma godzin		15
Forma zajęć: warsztaty		Liczba godzin
W1	Tworzenie i obróbka obrazów z wykorzystaniem aplikacji GIMP, Photoshop, GIMP. Układ interfejsu, zasady efektywnego posługiwania się aplikacją.	2
W2	Grafika w Photoshop. Praktyczne tworzenie grafiki na strony internetowe. Kształt i rozdzielczość obrazu, Tryby kolorów obrazu, Zarządzanie kolorami, Ustawienie koloru w dokumencie, Formaty plików graficznych.	2
W3	Skład poligraficzny. Pojęcia ogólne. Podstawowe zasady składu i łamania tekstu, Wybór formatu, Zarządzanie kolorami, Praktyczne stworzenie jednostronicowej publikacji do publicznej prezentacji – zarówno w formie wydruków (dobór papieru, zasady sygnowania i numeracji odbitki / wydruku, itp.) jak i w postaci cyfrowej (zapis prac w odpowiednim formacie: Tiff, Jpg, Pdf, itp.) – ćwiczenie.	4
W4	Artystyczne aspekty grafiki. Znaczenie sztuki i kreacji artystycznej. Sztuka video i multimedialna. Podstawowe informacje o barwach, Kolor i światło w grafice komputerowej, Elementy funkcjonalne i estetyczne w budowie strony WWW	2
W5	Projektowanie witryn sieci Web z wykorzystaniem udostępnionego szablonu. Strony WWW. Transponowanie struktury treści i architektury informacji na konkretne rozwiązania wizualne. Projekt layoutu serwisu o niewielkiej objętości z 3 podstronami.	4
W6	JavaScript. Kod języka JavaScript w dokumencie HTML. Stworzenie własnej galerii zdjęć.	2
W7	Wizualizacja i grafika 3D z SketchUp. Wprowadzenie. Układ interfejsu, zasady efektywnego posługiwania się aplikacją. Projekt i wykonanie wybranego budynku.	4
W8	Dźwięk na stronach internetowych. Sposoby zapisy dźwięku, Formaty plików audio – konwersja między formatami, Analiza plików dźwiękowych. Montaż dźwięku – ćwiczenie.	4
W9	Film na stronach internetowych. Formaty wideo, Przygotowanie do montażu filmu, Praktyczny montaż filmu – ćwiczenie	4
W10	Poprawa ocen, konsultacje, wpisanie ocen.	2
Suma godzin – laboratorium		30
6. Narzędzia dydaktyczne:		
1	Prezentacje multimedialne przygotowane przez prowadzącego wykład	

2	Programy graficzne: Photoshop, CorelDraw, GIMP, Adobe InDesign, Adobe Flash, SketchUp
3	Komputer z odpowiednim oprogramowaniem i dostępem do Internetu.
4	Instrukcje do ćwiczeń warsztatowych, dostępne w systemie e-learning
7. Sposoby oceny (F – formująca, P – podsumowująca)	
F1	Kolokwia sprawdzające – test pisemny sprawdzający wiedzę i umiejętności z zakresu treści związanych z wykładem i warsztatów. Z testu przyznawana jest ocena pozytywna, jeżeli student zdobędzie przynajmniej 50% maksymalnej liczby punktów.
F2	Projektowe listy zadań warsztatowych – zestawy poleceń trudniejszych i bardziej złożonych od list ćwiczeniowych. Ich rozwiązania są opracowywane przez studentów częściowo podczas zajęć dydaktycznych, częściowo zaś – poza nimi. Student podczas zajęć prezentuje prowadzącemu rozwiązanie listy zadań, a następnie wysyła pakiet z rozwiązaniem do systemu e-learning. Za rozwiązanie listy zadań prowadzący zajęcia przyznaje studentowi ocenę F2 – punktację, zależną od zakresu, jakości, samodzielności i terminowości wykonanej pracy.
F3	Pisemna praca zaliczeniowa (kolokwium zaliczeniowe) z wykładów.
P1	Ocena końcowa z wykładu P1 wstawiana jest na podstawie F3.
P2	Ocena końcowa z warsztatów wyznaczana jest na podstawie średniej z ocen z projektów. Warunkiem zaliczenia jest uzyskanie pozytywnych wyników ze wszystkich ćwiczeń warsztatowych.
8. Obciążenie pracą studenta	
Forma aktywności	Łączna i średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Godziny kontaktowe z nauczycielem (w trakcie zajęć)	45
Godziny kontaktowe z nauczycielem (w trakcie konsultacji, średnio na studenta)	18
Samodzielne wykonywanie projektów.	30
Przygotowanie do zajęć warsztatowych (średnio na studenta)	22
Przygotowanie się studenta do kolokwium zaliczeniowego	5
SUMA	120
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS DLA PRZEDMIOTU	4
9. Literatura podstawowa i uzupełniająca	
Literatura	
Literatura podstawowa:	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Von Glitschka, Grafika wektorowa. Szkolenie podstawowe, Helion, Gliwice 2012. 2. Ogórek B., Corel PHOTO-PAINT 12. Ćwiczenia, Helion, Gliwice 2004. 3. Wrotek W., CorelDRAW Graphics Suite X6 PL. Helion, Gliwice 2014. 4. Zimek r., ABC CorelDRAW X6 PL, Helion, Gliwice, 2013. 5. Zimek R., CorelDRAW X6 PL. Ćwiczenia praktyczne, Helion, Gliwice 2012. 6. Logo Design Love. Tworzenie genialnych logotypów. Nowa odsłona Wydawnictwo: Helion Autor David Airey 7. Adobe Photoshop Lightroom CC i Lightroom 6. Podręcznik dla fotografów Wydawnictwo: Helion Autor: Martin Evening 8. Niezawodne zasady web designu. Projektowanie spektakularnych witryn internetowych. Wydanie III Autorzy: Jason Beard, James George Wydawnictwo: Helion 9. Adobe Photoshop CC/CC PL. Oficjalny podręcznik. Autorzy: Andrew Faulkner, Conrad Chavez Wydawnictwo: Helion 10. Google SketchUp. Ćwiczenia praktyczne Autor: Aleksandra Tomaszewska Wydawnictwo: Helion 	
Literatura uzupełniająca do tematów:	

1. Anna Benicewicz-Miazga, Grafika w biznesie. Projektowanie elementów tożsamości wizualnej - logotypy, wizytówki oraz papier firmowy, Gliwice, Helion 2012.
2. Kompendium DTP Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign i Acrobat w praktyce

Zalecana

Artystyczne aspekty grafiki

1. J. Zabrodzki i inni, Grafika komputerowa, metody i narzędzia, WNT 1994
2. M. Jankowski, Elementy grafiki komputerowej, WNT 1990
3. FOLEY J.D., VAN DAM A., Wprowadzenie do grafiki komputerowej, Warszawa, WNT, 1995.
4. Nowoczesne metody przetwarzania obrazów, Warszawa, WNT, 1998.
5. JANKOWSKI M., Elementy grafiki komputerowej, Warszawa, WNT, 1990.

Teoretyczne aspekty grafiki komputerowej

1. Beck J. (red): "Sztuka animacji", Arkady 2004..
2. Bourg D. M.: "Fizyka dla programistów gier", HELION 2003.

Tworzenie i obróbka obrazów z Adobe Photoshop

1. Adobe Creative Team, Adobe Photoshop CS5/CS5 PL. Oficjalny podręcznik, 2010 Adobe Systems Incorporated

Grafika wektorowa z Adobe Illustrator

1. Adobe Creative Team, Adobe Illustrator CS5/CS5 PL. Oficjalny podręcznik, 2010 Adobe Systems Incorporated

Skład poligraficzny z Adobe InDesign

1. Adobe Creative Team, Adobe InDesign CS5/CS5 PL. Oficjalny podręcznik, 2010 Adobe Systems Incorporated

Tworzenie animacji i grafiki interaktywnej z Adobe Flash

1. Adobe Creative Team, Adobe Flash CS5/CS5 PL. Oficjalny podręcznik, 2010 Adobe Systems Incorporated

Projektowanie witryn sieci Web z Adobe Dreamweaver

1. Adobe Creative Team, Adobe Dreamweaver CS5/CS5 PL. Oficjalny podręcznik, 2010 Adobe Systems Incorporated

Projektowanie i tworzenie identyfikacji wizualnej z Adobe Illustrator

1. Adobe Creative Team, Adobe Illustrator CS5/CS5 PL. Oficjalny podręcznik, 2010 Adobe Systems Incorporated
2. Robin Williams, John Tollet, The Non-Designer's Illustrator Book, 2012

10. Metody dydaktyczne

M1	Wykład z prezentacją multimedialną przy użyciu komputera oraz rzutnika multimedialnego
M2	Zajęcia praktyczne-ćwiczenia warsztatowe wykonywane przez studentów na stanowiskach komputerowych zgodnie z instrukcjami laboratoryjnymi
M3	Zajęcia praktyczne-samodzielna prace studenta nad treściami ćwiczeń warsztatowych i w ramach przygotowań się do testu oraz ćwiczeń

11. Tablica powiązań efektów przedmiotowych i kierunkowych z celami przedmiotu w odniesieniu do metod ich weryfikacji

Efekty kształcenia	Odniesienie danego efektu do efektów zdefiniowanych dla całego programu (PEK)	Cele przedmiotu	Treści programowe	Narzędzia dydaktyczne	Metody dydaktyczne
EK1	KW_07	C1, C2	Wyk1 – Wyk6	1, 2	M1
EK2	KW_12	C1, C2	Wyk1 – Wyk6	1, 2	M1
EK3	KW_12	C1, C2	Wyk1 – Wyk6	1, 2	M1
EK4	KU_13, KU_14	C3	W1 – W5	3	M2, M3

EK5	KU_13, KU_14, KU_16	C3	W6 – W10	3	M2, M3
EK6	KK_01	C1 – C3	Wyk1 – Wyk6, W1 – W10		

12.Zasady weryfikacji oczekiwanych efektów kształcenia

Efekt kształcenia	Sposób weryfikacji
EK1	F1, F3, P1
EK2	F1, F3, P1
EK3	F1, F3, P1
EK4	F2, P2
EK5	F2, P2
EK6	Dyskusje, wyrażanie własnych opinii przez studenta, samodzielna praca

13.Kryteria weryfikacji ocen

Sposób weryfikacji	Na ocenę 2	Na ocenę 3	Na ocenę 4	Na ocenę 5
F1, F3	Student wykazuje niedostateczny (2,0) stopień wiedzy, gdy uzyska poniżej 50% sumy punktów oceniających stopień wymaganej wiedzy.	Student wykazuje dostateczny (3,0) stopień wiedzy, gdy uzyska od 50% do 70% sumy punktów oceniających stopień wymaganej wiedzy.	Student wykazuje dobry (4,0) stopień wiedzy, gdy uzyska powyżej 70% do 85% sumy punktów oceniających stopień wymaganej wiedzy.	Student wykazuje bardzo dobry (5,0) stopień wiedzy, gdy uzyska powyżej 85% do 100% sumy punktów oceniających stopień wymaganej wiedzy.
F2	Student nie zrealizował zadania ćwiczeniowego lub nie spełnia ono podstawowych założeń szczegółowych.	Student zrealizował zadanie ćwiczeniowe zgodnie z podstawowymi założeniami, ale zawiera ono błędy.	Student zrealizował zadanie ćwiczeniowe zgodnie ze wszystkimi założeniami, ćwiczenie wykonane poprawnie, z drobnymi błędami.	Student zrealizował wszystkie założenia ćwiczenia, bez błędów.
P1, P2	Średnia końcowa z (kryteria opisane w sposobach oceny) uzyskana przez studenta ma wartość poniżej 3.0.	Średnia końcowa z (kryteria opisane w sposobach oceny) uzyskana przez studenta ma wartość co najmniej 3.0.	Średnia końcowa (kryteria opisane w sposobach oceny) uzyskana przez studenta ma wartość co najmniej 3.51.	Średnia końcowa z (kryteria opisane w sposobach oceny) uzyskana przez studenta ma wartość co najmniej 4.51.

14. Inne przydatne informacje o przedmiocie

--