

KARTA PRZEDMIOTU DLA NABORU 2023/2024

FORMA STUDIÓW: STACJONARNA

INFORMACJE OGÓLNE

1. Nazwa przedmiotu Grafika komputerowa

2. Nazwa kierunku Informatyka

3. Poziom kształcenia studia pierwszego stopnia

4. Liczba punktów ECTS 5

5. Liczba godzin w semestrze

semestr	w	ćw	lab/lek	prj/zp	prk
II	9		18		

6. Język wykładowy polski

7. Wykładowca dr inż. Jakub Smółka, mgr inż. Zofia Lubańska

INFORMACJE SZCZEGÓŁOWE

8. Wymagania wstępne

1. Podstawowa znajomość obsługi komputerów
2. Umiejętność posługiwania się Internetem

9. Cele przedmiotu

C1 Zapoznanie studentów z podstawowymi pojęciami programu CorelDraw Graphics Suite 2021

C2 Zapoznanie studentów z zagadnieniami rysunek rastrowy i rysunek wektorowy

C3 Objaśnienie sposobu rysowania prostokątów i elipsy, złożonych kształtów, kształtów dokładnych w programie graficznym CorelDraw Graphics Suite 2021

C4 Zdefiniowanie podstawowych zagadnień dotyczących przekształcania obiektu w krzywe

C5 Zapoznanie studentów ze sposobem wypełniania obiektów, pracą z tekstem w CorelDraw Graphics Suite 2021

C6 Objaśnienie sposobu nakładania na siebie obiektów i warstw, efekty specjalne w tekście CorelDrawGraphics Suite 2021

10. Efekty uczenia się w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych

Student, który zaliczył przedmiot:

odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się

WIEDZA

EU01	Zna i rozumie pojęcia i metody związane z technikami multimedialnymi, technikami grafiki komputerowej, przetwarzania i kompresji obrazów, interfejsów użytkownika w stopniu zaawansowanym oraz zastosowania praktyczne tej wiedzy w działalności zawodowej	K_W14
------	--	-------

UMIEJĘTNOŚCI		
EU02	Potrafi projektować i programować w poznanych środowiskach graficznych stosując właściwe metody i narzędzia	K_U15
EU03	Potrafi wykorzystać posiadaną wiedzę do oceny przydatności metod i narzędzi służących do rozwiązywania zadań inżynierskich typowych dla informatyki oraz stosować zasady bezpieczeństwa i higieny pracy	K_U17
EU04	Potrafi rozwiązywać złożone i nietypowe zadania/problemy pojawiające się w środowisku pracy, krytycznie ocenić efektywność własnych działań, przedstawiać i oceniać opinie	K_U21
KOMPETENCJE SPOŁECZNE		
EU05	Jest gotów do odpowiedzialnego pełnienia ról zawodowych, w tym do przestrzegania zasad etyki zawodowej i wymagania tego od innych oraz dbałości o dorobek i tradycje zawodu	K_K04
11. Treści programowe		
Forma zajęć – wykłady/ ćwiczenia/laboratoria/zajęcia praktyczne itp.		
<p>Wykład:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Podstawowe informacje dotyczące aplikacji CorelDraw Graphics Suite 2021 2. Rysowanie prostych obiektów (prostokąt, elipsa) i kształtów złożonych (spirale, kształty dokładne) 3. Typy węzłów, przekształcanie obiektu w krzywe, narzędzie <i>Krzywa Bezierra</i> 4. Ustawienia strony i nawigacja w obrębie dokumentu w programie CorelDraw Graphics Suite 2021 5. Kolory i wypełnienia (tonalne, interakcyjne) 6. Praca z tekstem i tekstowe efekty specjalne 7. Działania na obiektach 8. Efekty specjalne <p>Laboratorium:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Rysowanie prostych obiektów, skalowanie, obracanie 2. Praca z kolorami, różne typy wypełnień 3. Grupowanie obiektów, wstawianie tekstu 4. Krzywe Bezierra, rysowanie linii krzywych, zmiana kształtów krzywych 5. Efekty, stosowanie efektów w tekście, 6. Praca z warstwami 7. Projekt końcowy- zaliczenie 		
12. Narzędzia/metody dydaktyczne		
1. Wykłady w formie prezentacji		
2. Instrukcja do laboratorium		
3. Program: CorelDraw Graphics Suite 2021		
4. Komputer		
13. Sposoby oceny (częstkowe, końcowe)		
1. Ocena bieżącego przygotowania do zajęć laboratoryjnych i aktywności w trakcie zajęć- ocenianie ciągle		

2. Ocenianie cząstkowe z zajęć laboratoryjnych	
3. Ocena końcowa - projekt	
4. Egzamin pisemny z materiału wykładowego	
14. Obciążenie pracą studenta	
Forma aktywności	liczba godzin
1. Zajęcia z bezpośrednim udziałem nauczyciela oraz konsultacje	37
2. Nakład pracy studenta	98
suma	125
liczba punktów ECTS	5
15. Literatura	
Literatura podstawowa:	
1. R. Zimek, ABC CorelDraw 2018, Wyd. Helion, 2018	
2. V. Glitschka, Grafika wektorowa. Szkolenie podstawowe. Wydanie II, Wyd. Helion, 2016	
3. R. Zimek, CorelDraw 2018 PL ćwiczenia praktyczne, Wyd. Helion, 2019	
Literatura uzupełniająca:	
4. M. Gradias, CorelDRAW Graphics Suite 2021 - 2019 - Einstieg und Praxis (niemiecki), Wyd. Markt+TechnikVerlag, 2021	
16. Formy oceny – szczegóły	
<u>Sposób weryfikacji efektów uczenia się:</u> Ocena stopnia osiągniętych przez studenta efektów uczenia się następuje wg poniższych kryteriów: 5.0 – zakładany efekt uczenia się został osiągnięty bez zastrzeżeń 4.5 – zakładany efekt uczenia się został osiągnięty z pojedynczymi brakami/błędami 4.0 – zakładany efekt uczenia się został osiągnięty z nielicznymi brakami/błędami 3.5 – zakładany efekt uczenia się został osiągnięty z wieloma brakami/błędami 3.0 – zakładany efekt kształcenia został osiągnięty z licznymi i istotnymi brakami/błędami (minimalnie wymagany poziom osiągnięcia efektu) 2.0 – zakładany efekt uczenia się nie został osiągnięty	
17. Inne przydatne informacje o przedmiocie	
1. Bezpośrednich informacji o problematyce zajęć i treściach programowych udziela Prowadzący w trakcie zajęć i podczas konsultacji	
2. Zajęcia odbywać się będą w Akademii Białskiej im. Jana Pawła II	
3. Zajęcia odbywać się będą zgodnie z aktualnym planem zajęć	
4. Konsultacje odbywać się będą zgodnie z obowiązującym terminarzem	