

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	15		30		
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 Objasnienie 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 Objasnienie sposobu nakładania na siebie obiektów i warstw, efekty specjalne w tekście CorelDraw Graphics 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 Beziera</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 Beziera, 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 ciągłe		
2. Ocenianie częstkowe 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		55
2. Nakład pracy studenta		75
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+Technik Verlag, 2021
16. Formy oceny – szczegóły
<p><u>Sposób weryfikacji efektów uczenia się:</u></p> <p>Ocena stopnia osiągniętych przez studenta efektów uczenia się następuje wg poniższych kryteriów:</p> <p>5.0 – zakładany efekt uczenia się został osiągnięty bez zastrzeżeń</p> <p>4.5 – zakładany efekt uczenia się został osiągnięty z pojedynczymi brakami/błędami</p> <p>4.0 – zakładany efekt uczenia się został osiągnięty z nielicznymi brakami/błędami</p> <p>3.5 – zakładany efekt uczenia się został osiągnięty z wieloma brakami/błędami</p> <p>3.0 – zakładany efekt kształcenia został osiągnięty z licznymi i istotnymi brakami/błędami (minimalnie wymagany poziom osiągnięcia efektu)</p> <p>2.0 – zakładany efekt uczenia się nie został osiągnięty</p>
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 Bialskiej im. Jana Pawła II
3. Zajęcia odbywać się będą zgodnie z aktualnym planem zajęć
4. Konsultacje odbywać się będą zgodnie z obowiązującym terminarzem