

KARTA PRZEDMIOTU DLA NABORU 2024/2025 FORMA STUDIÓW: STACJONARNA/NIESTACJONARNA					
<b>INFORMACJE OGÓLNE</b>					
1. <b>Przedmiot</b> Grafika komputerowa					
2. <b>Wydział Nauk Technicznych</b>					
3. <b>Kierunek studiów</b> Informatyka					
4. <b>Poziom kształcenia</b> studia pierwszego stopnia					
5. <b>Liczba punktów ECTS</b> 5					
6. <b>Liczba godzin w semestrze</b>					
semestr	w	ćw	lab/lek	prj/zp	prk
II	15/9		30/18		
7. <b>Język wykładowy</b> polski					
8. <b>Wykładowca</b> mgr inż. Zofia Lubańska					
<b>INFORMACJE SZCZEGÓŁOWE</b>					
<b>9. Wymagania wstępne</b>					
1. Podstawowa znajomość obsługi komputerów					
2. Umiejętność posługiwania się Internetem					
<b>10. Cele przedmiotu</b>					
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 CorelDraw Graphics Suite 2021					
<b>11. Efekty uczenia się w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych</b>					
Student, który zaliczył przedmiot:				odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	
<b>WIEDZA</b>					
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
12. Treści programowe		
Forma zajęć – wykłady/laboratoria		
<p>Wykład:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Podstawowe pojęcia</li> <li>2. Przekształcenia geometryczne na płaszczyźnie</li> <li>3. Podstawowe algorytmy rysowania prymitywów graficznych</li> <li>4. Zależności między pikselami</li> <li>5. Operacje bezkontekstowe</li> <li>6. Podstawowe filtry cyfrowe</li> </ol> <p>Laboratorium:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Rysowanie prostych obiektów, skalowanie, obracanie</li> <li>2. Praca z kolorami, różne typy wypełnień</li> <li>3. Grupowanie obiektów, wstawianie tekstu</li> <li>4. Krzywe Bezierra, rysowanie linii krzywych, zmiana kształtów krzywych</li> <li>5. Efekty, stosowanie efektów w tekście,</li> <li>6. Praca z warstwami</li> <li>7. Projekt końcowy- zaliczenie</li> </ol>		
13. Narzędzia/metody dydaktyczne		
1. Wykłady w formie prezentacji		
2. Instrukcja do laboratorium		
3. Program: CorelDraw Graphics Suite 2021		
4. Komputer		
14. Sposoby oceny (częstkowe, końcowe )		
1. Ocena bieżącego przygotowania do zajęć laboratoryjnych i aktywności w trakcie zajęć- ocenianie ciągle		
2. Ocenianie częściowe z zajęć laboratoryjnych		
3. Ocena końcowa - projekt		
4. Egzamin pisemny z materiału wykładowego		
15. Obciążenie pracą studenta		
Forma aktywności		liczba godzin
1. Zajęcia z bezpośrednim udziałem nauczyciela oraz konsultacje		55/37
2. Nakład pracy studenta		75/98
suma		125
liczba punktów ECTS		5
16. 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
4. James D. Foley, Andries van Dam, Steven K. Feiner, John F. Hughes, Richard L. Phillips – Wprowadzenie do grafiki komputerowej, wydanie drugie – WNT 2001
5. Witold Malina, Sergey Ablameyko, Waldemar Pawlak – Podstawy cyfrowego przetwarzania obrazów – Exit 2002
Literatura uzupełniająca:
6. M. Gradias, CorelDRAW Graphics Suite 2021 - 2019 - Einstieg und Praxis (niemiecki), Wyd. Markt+Technik Verlag, 2021
<b>17. Formy oceny – szczegóły</b>
<p><b>Warunki uzyskania zaliczenia przedmiotu:</b> zajęcia kończą się egzaminem.</p> <p>Laboratorium - ocena stopnia osiągniętych przez studenta efektów uczenia się następuje wg poniższych kryteriów:</p> <p>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</p> <p>Wykład - egzamin w formie testu z pytaniami zamkniętymi (21 pytań). Czas trwania egzaminu 1 godzina.  Oceny w zależności od liczby prawidłowych odpowiedzi:  Punktacja (za każde pozytywne wskazanie 1 punkt)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 – 10 pkt – 2.0 (niedostateczny)</li> <li>• 11-12 pkt – 3.0 (dostateczny)</li> <li>• 13-14 pkt – 3.5 (dość dobry)</li> <li>• 15-17 pkt – 4.0 (dobry)</li> <li>• 18-19 pkt – 4.5 (ponad dobry)</li> <li>• 20-21 pkt – 5.0 (bardzo dobry)</li> </ul>
<b>18. Inne przydatne informacje o przedmiocie</b>
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