



KARTA PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu	w jęz. polskim	GRAFIKA KOMPUTEROWA
		w jęz. angielskim	COMPUTER GRAPHICS

Kierunek	Innowacyjna Gospodarka
Specjalność	Informatyka Gospodarcza
Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
Forma studiów	niestacjonarne
Profil kształcenia	ogólnoakademicki
Status przedmiotu	obowiązkowy
Rygor	egzamin

Semestr studiów	Liczba punktów ECTS	Liczba godzin w tygodniu				Liczba godzin w semestrze			
		W	C	L	P	W	C	L	P
IV	5					18		18	
Razem w czasie studiów						36			

Wymagania w zakresie wiedzy, umiejętności i innych kompetencji
Odbycie kursu `Technologie informacyjne`

Cele przedmiotu
Zapoznanie studentów z technikami i metodami przetwarzania grafiki 2D, 3D i animacji. Ukazanie studentom możliwości zastosowania wybranych technologii i narzędzi przetwarzania grafiki 2D i 3D, oraz grafiki animowanej.

Osiągane efekty kształcenia dla przedmiotu (EKP)		
Symbol	Po zakończeniu przedmiotu student:	Odniesienie do kierunkowych efektów kształcenia
EKP_01	potrafi definiować pojęcia grafiki komputerowej oraz inne pojęcia dotyczące różnych form mediów	K_W06, K_W12, K_K01, K_K06
EKP_02	potrafi charakteryzować techniki i narzędzia przetwarzania grafiki komputerowej	K_W06, K_W12, K_K01
EKP_03	potrafi charakteryzować techniki tworzenia animacji	K_W06, K_W12, K_K01, K_K06
EKP_04	potrafi korzystać z narzędzi przetwarzania i obróbki grafiki komputerowej	K_W06, K_U02
EKP_05	potrafi projektować grafikę komputerową oraz realizować projekty grafiki komputerowej	K_W07, K_W12, K_U02, K_U05, K_K01, K_K03, K_K04, K_K08
EKP_06	potrafi projektować proste animacje komputerowe	K_W07, K_W12, K_U02, K_U05, K_K01, K_K03, K_K04, K_K08
EKP_07	potrafi korzystać z dokumentacji, źródeł literaturowych oraz instrukcji na potrzeby realizacji projektów oraz korzystania z narzędzi przetwarzania grafiki komputerowej	K_K06, K_K01

EKP_08	potrafi podejmować zadania indywidualne lub zespołowe na potrzeby realizacji projektów oraz współdziałać i czynnie uczestniczyć w wykonywaniu tych zadań	K_W07, K_W12, K_U05, K_K02, K_K03, K_K04, K_K08
--------	--	--

Treści programowe	Liczba godzin				Odniesienie do EKP
	W	C	L	P	
Wprowadzenie do grafiki komputerowej	1				EKP_01, EKP_02
Elementy grafiki komputerowej. Grafika 2D i 3D	2		3		EKP_01, EKP_02, EKP_03
Reprezentacja obrazu cyfrowego (obraz cyfrowy, barwa)	4		3		EKP_01, EKP_02, EKP_03, EKP_04, EKP_05, EKP_07, EKP_08
Grafika rastrowa	3		3		EKP_02, EKP_04, EKP_05, EKP_07, EKP_08
Grafika wektorowa	3		3		EKP_02, EKP_04, EKP_05, EKP_07, EKP_08
Podstawy tworzenia animacji	2		1		EKP_01, EKP_03, EKP_06, EKP_07, EKP_08
Wykorzystanie grafiki na potrzeby Internetu. Grafika w projektowaniu witryn i tworzeniu komponentów stron WWW	3		5		EKP_01, EKP_05, EKP_06, EKP_07, EKP_08
Łącznie godzin	18		18		

Metody weryfikacji efektów kształcenia dla przedmiotu									
Symbol EKP	Test	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Sprawozdanie	Projekt	Prezentacja	Zaliczenie praktyczne	Inne
EKP_01	X		X	X			X	X	
EKP_02	X		X	X			X	X	
EKP_03	X		X	X			X	X	
EKP_04						X	X	X	
EKP_05					X	X	X	X	
EKP_06					X	X	X	X	
EKP_07						X		X	
EKP_08						X		X	

Kryteria zaliczenia przedmiotu
Aktywność na wykładzie. Waga zaliczeniowa: 20%.
Egzamin: Pisemny test zaliczający. Próg zaliczenia 60%. Waga zaliczeniowa: 40%.
Zaliczenie laboratorium, zadanie zliczające. Próg zaliczający 75%. Waga zaliczeniowa: 40%.
Zaliczenie przedmiotu: pozytywna ocena z laboratorium i pozytywna ocena z egzaminu.
Uwaga: student otrzymuje ocenę powyżej dostatecznej, jeżeli uzyskane efekty kształcenia przekraczają wymagane minimum.

Nakład pracy studenta				
Forma aktywności	Szacunkowa liczba godzin przeznaczona na zrealizowanie aktywności			
	W	C	L	P
Godziny kontaktowe	18		18	
Czytanie literatury	15		15	
Przygotowanie do zajęć ćwiczeniowych, laboratoryjnych, projektowych			17	
Przygotowanie do egzaminu, zaliczenia	17			
Opracowanie dokumentacji projektu/sprawozdania			10	
Uczestnictwo w zaliczeniach i egzaminach	2		2	
Udział w konsultacjach	10		10	
Łącznie godzin	62		72	
Sumaryczna liczba godzin dla przedmiotu	134			

Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu	5	
	Liczba godzin	ECTS
Obciążenie studenta związane z zajęciami praktycznymi	72	3
Obciążenie studenta na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich	60	2

Literatura podstawowa	
<p>Rosch W. L. MULTIMEDIA od A do Z. Kompletny przewodnik po multimediami. Intersoftland. Warszawa 1997 rok. Zimek R, Oberlan Ł., ABC grafiki komputerowej. Wydanie II, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2005 Long B., Schenk S., Cyfrowe filmy wideo, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2003 Frankowski P., Elementy graficzne na stronach WWW, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2003 Kopertowska M., Grafika menedżerska i prezentacyjne. Wydawnictwo MIKOM, Warszawa 2007 Grzeszczyk T., Systemy multimedialne w zarządzaniu przedsiębiorstwem. Metody implementacji. Mikom, Grudzień 2003 Multimedia w biznesie, pod red. Leszka Kiełtyka, Zakamycze, Październik 2003 Benicewicz-Miazga A., e-Business w Internecie i multimediami. Mikom, Lipiec 2003 Elmasri R., Navathe S.B., Wprowadzenie do systemów baz danych. Wydawnictwo Helion, Gliwice 2005 Benicewicz-Miazga A., Grafika w biznesie. Projektowanie elementów tożsamości wizualnej - logotypy, wizytówki oraz papier firmowy, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2006 Joshua Paul, 100 sposobów na cyfrowe wideo, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2007 Bednarek J., Multimedia w kształceniu, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2006</p>	
Literatura uzupełniająca	
<p>Gregory Georges, Techniki obróbki zdjęć cyfrowych. Praktyczne projekty, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2003 Helion, Gliwice 2003 Bargieł D. Flash MX w praktyce, Helion, Październik 2002 Keating J., Flash MX. Vademecum profesjonalisty, Helion, Marzec 2003 Franklin D., P. Brooks, Flash 5. Sztuka tworzenia, Helion, Sierpień 2001 Świerk G., Ł. Madurski, Multimedia. Obróbka dźwięku i filmów. Podstawy, Helion, Maj 2004 Kwaśny A., Od skanera do drukarki, Helion, Październik 2001 Gaja W., GIMP. Projekty praktyczne. Wydawnictwo Helion, Gliwice 2006 Morris D., Tworzenie stron WWW we Flashu 8. Projekty, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2007 PetersManny Tan, Jamie MacDonald, Flash. Akademia matematycznych sztuczek. Wydanie II, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2007 Flash. Filmy i dźwięk. Techniki zaawansowane, praca zbiorowa, Wydawnictwo Helion, Gliwice</p>	

Osoba odpowiedzialna za przedmiot	
dr hab. inż. Ireneusz Czarnowski prof. nadzw. AMG	KSI
Pozostałe osoby prowadzące przedmiot	
mgr Natalia Mańkowska	KSI
mgr Paweł Szyman	KSI