

KARTA PRZEDMIOTU

Cykl kształcenia od roku akademickiego: 2022/2023

I. Dane podstawowe

Nazwa przedmiotu	Grafika internetowa
Nazwa przedmiotu w języku angielskim	Internet graphic design
Kierunek studiów	Informatyka
Poziom studiów (I, II, jednolite magisterskie)	I
Forma studiów (stacjonarne, niestacjonarne)	stacjonarne
Dyscyplina	Informatyka
Język wykładowy	język polski

Koordinator przedmiotu	mgr Dorota Pukacz
------------------------	-------------------

Forma zajęć (<i>katalog zamknięty ze słownika</i>)	Liczba godzin	semestr	Punkty ECTS
wykład			3
konwersatorium			
ćwiczenia			
laboratorium	30	V	
warsztaty			
seminarium			
proseminarium			
lektorat			
praktyki			
zajęcia terenowe			
pracownia dyplomowa			
translatorium			
wizyta studyjna			

Wymagania wstępne	Podstawy obsługi komputera. Obsługa programów do obróbki obrazów graficznych.
-------------------	--

II. Cele kształcenia dla przedmiotu

Zapoznanie studentów z teoretycznymi i praktycznymi aspektami grafiki internetowej.
Sprawdzenie i ocena zdobytych przez studentów wiedzy i umiejętności.

III. Efekty uczenia się dla przedmiotu wraz z odniesieniem do efektów kierunkowych

Symbol	Opis efektu przedmiotowego	Odniesienie do efektu kierunkowego
WIEDZA		
W_01	Ma ogólną wiedzę z zakresu grafiki komputerowej, tworzenia animacji i przetwarzania obrazów	K_W11
UMIEJĘTNOŚCI		
U_01	Potrafi samodzielnie pozyskiwać i wykorzystywać informacje pomocne w rozwiązaniu określonych problemów informatycznych z dokumentacji technicznej, plików pomocy oraz zasobów Internetu i dostępnej literatury	K_U02
U_02	Potrafi komunikować się z wykorzystaniem specjalistycznej terminologii oraz przy użyciu różnych technik komunikacyjnych	K_U04
U_03	Posiada umiejętność tworzenia obrazów z wykorzystaniem standardowego API graficznego i zrealizować wybrane transformacje, zaimplementować wybrane procedury transformacji obrazów	K_U25
KOMPETENCJE SPOŁECZNE		
K_01	Jest gotowy do oceny poziomu swojej wiedzy i umiejętności oraz krytycznie ocenia odbierane treści	K_K01

IV. Opis przedmiotu/ treści programowe

Krótką historia projektowania stron internetowych. Podstawy projektowania graficznego i estetyki kompozycji. Zapoznanie z teorią kolorów. Teoria i projektowanie infografiki. Grafika wektorowa: tworzenie podstawowych elementów graficznych Kompozycja szablonów stron www przeznaczonych do dynamicznie zmieniającej się zawartości. Dostosowywanie grafiki do różnych urządzeń wyświetlających. Optymalizacja grafiki na potrzeby wyszukiwarek internetowych. Projektowanie grafiki do mediów społecznościowych. Zapoznanie z typografią. <i>Pixel art</i> jako przykład grafiki rastrowej.
--

V. Metody realizacji i weryfikacji efektów uczenia się

Symbol efektu	Metody dydaktyczne (lista wyboru)	Metody weryfikacji (lista wyboru)	Sposoby dokumentacji (lista wyboru)
WIEDZA			
W_01	Dyskusja	Przygotowanie / Wykonanie projektu	Karta oceny / Raport z obserwacji, Karta oceny projektu
UMIEJĘTNOŚCI			
U_01	Ćwiczenia praktyczne, dyskusja, e-learning, design thinking	Przygotowanie / Wykonanie projektu	Karta oceny / Raport z obserwacji, Karta oceny projektu

U_02	Ćwiczenia praktyczne, dyskusja, e-learning, design thinking	Przygotowanie / Wykonanie projektu	Karta oceny / Raport z obserwacji, Karta oceny projektu
U_03	Ćwiczenia praktyczne, dyskusja, e-learning, design thinking	Przygotowanie / Wykonanie projektu	Karta oceny / Raport z obserwacji, Karta oceny projektu
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K_01	Ćwiczenia praktyczne, dyskusja, e-learning, design thinking	Przygotowanie / Wykonanie projektu	Karta oceny / Raport z obserwacji, Karta oceny projektu

VI. Kryteria oceny, wagi

Zaliczenie na ocenę: 2 projekty – 100%

Punktacja dla oceny końcowej:

91% - 100% bardzo dobry,

81% - 90% dobry z plusem,

71% - 80% dobry,

61% - 70% dostateczny z plusem,

50% - 60% dostateczny,

poniżej 50% niedostateczny.

Szczegółowe zasady oceniania są podawane studentom z każdą edycją przedmiotu.

VII. Obciążenie pracą studenta

Forma aktywności studenta	Liczba godzin
Liczba godzin kontaktowych z nauczycielem	Laboratorium 30 Konsultacje 30
Liczba godzin indywidualnej pracy studenta	30

VIII. Literatura

Literatura podstawowa
David Airey, Logo Design Love. Tworzenie genialnych logotypów. Nowa odsłona, wyd. Helion, 2018
Von Glitschka, Grafika wektorowa. Szkolenie podstawowe, wyd. Helion, 2016
Literatura uzupełniająca
Podręcznik użytkownika programu Inkscape: https://inkscape.org/learn/