

# Program przedmiotu

- Nazwa przedmiotu / moduł przedmiotowy: **Graficzne formy komunikacji**
- Język wykładowy: **Polski**
- Umiejscowienie przedmiotu w planach studiów:
  - Obszar lub obszary studiów: **Grafika i projektowanie 3D, Sieci komputerowe, Programowanie i technologie WWW, Informatyka stosowana.**
  - Poziom studiów: **studia I stopnia**
  - Kierunek lub kierunki (realizacja wzorca efektów): **Informatyka**
- Nadzór nad realizacją przedmiotu:
  - Instytut/Inna jednostka: **Instytut Informatyki i Mechatroniki**
  - Osoba odpowiedzialna za przedmiot: **Skiba Małgorzata, mgr inż.**
  - Osoby współpracujące przy opracowaniu programu przedmiotu:
- Liczba godzin i formy zajęć dydaktycznych dla poszczególnych systemów studiów oraz rygor zaliczenia

Zajęcia dydaktyczne z udziałem prowadzącego																					
Forma studiów	Forma zajęć	Zajęcia dydaktyczne z udziałem prowadzącego																		Razem	
		PWS	ECTS	Zajęcia laboratoryjne	PWS	ECTS	...	PWS	ECTS	...	PWS	ECTS	...	PWS	ECTS	...	PWS	ECTS			
Stacjonarne				30	33	2,5															2,5
Niestacjonarne				20	43																
Rygor zaliczenia	...				zaliczenie na ocenę																

- Nakład pracy studenta – bilans punktów ECTS  
*1 punkt ECTS odpowiada 25-30 godzinom pracy studenta potrzebnej do osiągnięcia zakładanych efektów uczenia się z uwzględnieniem pracy własnej studenta*

Aktywność (należy podać prace właściwe dla przedmiotu)	Godzinowe obciążenie studenta (stacjonarne/niestacjonarne) [h]
Udział w laboratorium	30/20
Przygotowanie się do zajęć laboratoryjnych	20/30
Udział w egzaminie /zaliczeniu	2/2
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (NPS)	63/63
Punkty ECTS	2,5
* Obciążenie studenta związane z zajęciami praktycznymi	66/66
Obciążenie studenta na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich	30/20

- Uwagi realizacyjne: rekomendowana długość trwania (semestry), rekomendowane wymagania wstępne, relacje pomiędzy formami zajęć:

**Brak**

Rekomendowana długość trwania wynika z planu studiów

- Szczegółowe efekty uczenia się – wiedza, umiejętności i kompetencje społeczne

Szczegółowe efekty uczenia się dla przedmiotu		Forma zajęć	Metody kształcenia	Metody weryfikowania (sprawdzania, oceniania) efektów uczenia się
Symbol efektu	Opis efektu			
<b>Wiedza</b>				
K_W13	Zna i rozumie szczegółowe zagadnienia dotyczące podstaw projektowania grafik na potrzeby druku, mediów społecznościowych, urządzeń mobilnych i grafiki użytkowej, a także zna zastosowania praktyczne tej wiedzy.	Zajęcia laboratoryjne	metody poszukujące	Ocena wykonania poszczególnych ćwiczeń laboratoryjnych
<b>Umiejętności</b>				
K_U17	Potrafi przygotować w języku polskim lub angielskim dokumentację oraz prezentację projektów graficznych używając specjalistycznej terminologii.	Zajęcia laboratoryjne	metody poszukujące	Ocena wykonania poszczególnych ćwiczeń laboratoryjnych
<b>Kompetencje społeczne</b>				
K_K04	Rozumie potrzebę przekazywania społeczeństwu – m.in. poprzez środki	Zajęcia laboratoryjne	metody poszukujące	Ocena wykonania poszczególnych ćwiczeń laboratoryjnych

# Program przedmiotu

	masowego przekazu – informacji o osiągnięciach techniki i innych aspektach działalności inżyniera i potrafi przekazać takie informacje w sposób powszechnie zrozumiały poprzez stosowanie różnorodnych form komunikacji graficznej.			
--	---	--	--	--

## 9. Zasady/kryteria oceniania dla każdej formy kształcenia i poszczególnych ocen

Zajęcia laboratoryjne:

Aktywność	Oceny	Obliczenia	Do końcowej
Zadania na zajęciach	dst, db, bdb (3,4,5)	5*90%	4,5
Obecność	na 80% zajęć	0,80*5 -> 4,0*10%	0,4
Wynik końcowy			4,9

## 10. Treści kształcenia wraz z formą zajęć, na której są realizowane

**Zajęcia laboratoryjne:**

1. Podstawy komputerowej obróbki obrazu przez pracę na maskach i warstwach, reguł i zasad wykorzystywanych w pracy grafika komputerowego, prawidłowego wykorzystywania funkcji programu graficznego;
2. Podstawy DTP;
3. projektowanie interfejsów graficznych aplikacji webowych pod kątem wykorzystania frameworku CSS;
4. Projektowanie interfejsów graficznych aplikacji mobilnych;
5. Dostosowywanie grafiki dla różnych urządzeń i rozdzielczości.
6. Projektowanie uniwersalne interfejsów graficznych.
7. Wymagania i normy prawne w projektowaniu interfejsów użytkownika.

## 11. Wymagane środki dydaktyczne

Wykład – projektor multimedialny

Laboratorium – laboratorium specjalistyczne

Ćwiczenia - sala dostosowana do prowadzenia zajęć w formie ćwiczeń/warsztatów, projektor multimedialny

## 12. Literatura przedmiotu:

a. Literatura podstawowa:

- Wiktor J. W.: „Komunikacja marketingowa : modele, struktury, formy przekazu”. Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa, 2013.
- Zabrodzki J.: „Wprowadzenie do grafiki komputerowej”. WNT, Warszawa, 2001.
- Twemlow A., Broma P., Broma K. (tłum.), "Czemu służy grafika użytkowa? : podręcznik grafiki użytkowej", ABE Dom Wydawniczy, Warszawa, 2006

b. Literatura uzupełniająca:

- Bentyn Z.: „Identyfikacja wizualna przedsiębiorstwa”, Wydaw. Naukowe Poznańskiej Wyższej Szkoły Biznesu, Poznań, 2011.
- McCue Claudia , Cieślak Piotr (tłum.): „Profesjonalny druk: przygotowanie materiałów : poznaj profesjonalne narzędzia, techniki i procesy z dziedziny DTP”. HELION", Gliwice, 2007.

c. Netografia:

- <https://affinity.serif.com/en-gb/tutorials/designer/desktop/>, Instruktaże dotyczące obsługi oprogramowania Affinity Designer

## 13. Dostępne materiały dydaktyczne z podziałem na formy zajęć (autorskie zestawienia materiałów dydaktycznych, materiały e-learningowe, itp.)

## 14. Osoby realizujące poszczególne formy kształcenia

<b>Forma kształcenia</b>	<b>Imię i nazwisko</b>
1. Wykład	
2. Zajęcia laboratoryjne	Skiba Małgorzata, mgr inż.
3. Ćwiczenia	
4. Zajęcia projektowe	
5. Zajęcia warsztatowe	
6. Gra symulacyjna	
7. Lektorat językowy	
8. Praktyki	

