

Program przedmiotu

- Nazwa przedmiotu / moduł przedmiotowy: **Cyfrowa obróbka zdjęć i filmów**
- 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: **Gospodarczyk Jacek, dr 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 warsztatowe	PWS	ECTS	...	PWS	ECTS	...	PWS	ECTS	...	PWS	ECTS	...	PWS	ECTS			
Stacjonarne				18	20	1,5															1,5
Niestacjonarne				12	26																
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	18/12
Wykonanie projektu graficznego	18/24
Udział w egzaminie /zaliczeniu	2/2
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (NPS)	38/38
Punkty ECTS	1,5
* Obciążenie studenta związane z zajęciami praktycznymi	38/38
Obciążenie studenta na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich	18/12

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

Nie ma

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			
Wiedza				
K_W13	K_W13__Zna i rozumie zagadnienia szczegółowe dotyczące informatyki w zakresie różnych form grafiki (komputerowej, inżynierskiej, projektowania graficznego, komunikacji człowiek-komputer) a także zastosowania praktyczne tej wiedzy w zakresie cyfrowej obróbki zdjęć i filmów.	Zajęcia warsztatowe	metody poszukujące	Ocena aktywności na zajęciach. Ocena wykonania projektów graficznych oraz krótkich form filmowych.
Umiejętności				
K_U07	K_U07__Potrafi posługiwać się technikami informacyjno-komunikacyjnymi ze szczególnym uwzględnieniem tworzenia dokumentacji wymagającej obróbki cyfrowej zdjęć i filmów.	Zajęcia warsztatowe	metody poszukujące	Ocena aktywności na zajęciach. Ocena wykonania projektów graficznych oraz krótkich form filmowych.
K_U15	K_U15__Potrafi ocenić przydatność i wybrać właściwe spośród rutynowych metod i			

Program przedmiotu

	narzędzi koniecznych do obróbki zdjęć cyfrowych oraz zarejestrowanego materiału filmowego.			
Kompetencje społeczne				
K_K04	K_K04__ Rozumie potrzebę przekazywania społeczeństwu – m.in. poprzez środki masowego przekazu – informacji o osiągnięciach techniki i innych aspektach działalności	Zajęcia warsztatowe	Obserwacja	Ocena aktywności na zajęciach. Ocena wykonania projektów graficznych oraz krótkich form filmowych.

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

Zajęcia warsztatowe:

Aktywność	Oceny	Obliczenia	Do końcowej
Ocena aktywności i wkładu w dyskusję na zajęciach	bdb (5)	5*50%	2,5
Projekt graficzny	bdb (5)	5*40%	2
Obecność	na 80% zajęć	Udział obecności =0,80*5 = 4,0*10%	0,5
Wynik końcowy			5

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

Zajęcia warsztatowe:

1. Metody poprawy wykadrowania z użyciem narzędzi z programu Photoshop,
2. Poprawa kolorystyki fotografii z wykorzystaniem programu Photoshop - balans bieli, krzywe balansu.
3. Cyfrowy retusz niedoskonałości fotografii - usuwanie martwych pikseli, retusz twarzy,
4. Tworzenie scenariusza filmu, podział na ujęcia, filmowanie ujęć i zasady pracy z osobami z planu zdjęciowego.
5. Przygotowanie do montażu, montaż zasadniczy. Obróbka końcowa. Stosowanie różnych rodzajów przejść między ujęciami.

11. Wymagane środki dydaktyczne

Zajęcia warsztatowe – laboratorium specjalistyczne

12. Literatura przedmiotu:

a. Literatura podstawowa:

- Kluszczyński R, W.: „Film, wideo, multimedia : sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej”. Wydawnictwo Rabid, Kraków, 2002.
- Kelby S., Cieślak P. [tłum.]: „Fotografia cyfrowa : edycja zdjęć”. Helion", Gliwice, 2013.
- Tomaszewska-Adamarek A. , Zimek R.: „Abc grafiki komputerowej i obróbki zdjęć”. HELION", Gliwice, 2007.

b. Literatura uzupełniająca:

- Sammon R., Brzozowski R. [tłum.]: „Twarzą w twarz z obiektywem: sztuka fotografowania ludzi”, Wydawnictwo Helion", Gliwice, 2009.
- Edwards S., Zwierzdzyński M. K. tłum.: „Fotografia : bardzo krótkie wprowadzenie”. Zakład Wydawniczy "NOMOS", Kraków 2014.

c. Netografia:

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

14. Osoby realizujące poszczególne formy kształcenia

Forma kształcenia	Imię i nazwisko
1. Wykład	
2. Zajęcia laboratoryjne	
3. Ćwiczenia	
4. Zajęcia projektowe	
5. Zajęcia warsztatowe	Gospodarczyk Jacek, dr inż.
6. Gra symulacyjna	
7. Lektorat językowy	
8. Praktyki	

