

Wypełnia Zespół Kierunku	Nazwa modułu (bloku przedmiotów): <b>PRZEDMIOT TECHNICZNY DO WYBORU I</b>					Kod modułu:	
	Nazwa przedmiotu: <b>Grafika wektorowa dla humanistów czyli corellowanki</b>					Kod przedmiotu:	
	Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot / moduł: <b>INSTYTUT PEDAGOGICZNO-JĘZYKOWY</b>						
	Nazwa kierunku: <b>FILOLOGIA</b>						
	Forma studiów: STACJONARNE		Profil kształcenia: OGÓLNOAKADEMICKI			Specjalność: FA – nauczycielska FG – nauczycielska FG – translatoryka FG – języki obce w biznesie	
	Rok / semestr: <b>1/1</b>		Status przedmiotu / modułu: <b>WYBIERALNY</b>			Język przedmiotu / modułu: <b>POLSKI</b>	
	Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	laboratorium	projekt	seminarium	inne (wpisać jakie)
	Wymiar zajęć		<b>30</b>				

Koordynator przedmiotu / modułu	mgr Zbigniew Babiński
Prowadzący zajęcia	mgr Zbigniew Babiński
Cel przedmiotu / modułu	Poznanie działania programu wektorowego na przykładzie Corel Draw 11 - umiejętność posługiwania się narzędziami Samodzielne tworzenie grafiki wektorowej oraz edycja tekstów Przygotowanie plików do druku – systemy barwne i tryb graf.
Wymagania wstępne	Student posiada podstawowe umiejętności obsługiwanania komputera

EFEKTY KSZTAŁCENIA		
Nr	Opis efektu kształcenia	Odniesienie do efektów dla kierunku
01	Student zna podstawową terminologię oraz narzędzia graficzne i tekstowe oraz okna dialogowe	K_W15 K_U11
02	Student korzysta z menedżerów programowych.	
03	Student zna podstawowe formaty oraz tryby graficzne, a także je wykorzystuje.	
04	Student konwertuje dane do wybranych formatów oraz zna procedury przygotowania pliku do druku.	
05	Student określa i wykorzystuje zasób wiedzy z zakresu tematyki kursu.	K_K01

TRZĘCI PROGRAMOWE
<b>Wykład</b>
nie dotyczy

<b>Ćwiczenia</b>
Podstawy obsługi graficznego programu wektorowego. Poznanie narzędzi, ich właściwości oraz możliwości wykorzystania w tworzeniu dwuwymiarowej grafiki. Korzystanie z dostępnych menedżerów: warstw, obiektów, kolorów i tekstu. Korzystanie z różnych formatów i trybów graficznych. Tryb przygotowania plików do druku. Samodzielne projekty graficzne.
<b>Laboratorium</b>
nie dotyczy
<b>Projekt</b>
nie dotyczy

Literatura podstawowa	1. Grafika wektorowa. Szkolenie podstawowe. R. von Glitschka, <i>Helion, Gliwice 2012</i> 2. ABC grafiki komputerowej, Wydanie II, R.Zimek, Ł.Oberlan, <i>Helion, Gliwice 2005</i>
Literatura uzupełniająca	1. Corel DRAW 12. Oficjalny podręcznik, S.Bain, N.Wilkinson, <i>Helion, Gliwice 2004</i> 2. CorelPHOTOPAINT 12. Ćwiczenia, B. Maćkuś, <i>PWN, Warszawa, 2007</i>

Metody kształcenia	Ćwiczenia graficzne powtórzeniowe i odtworzeniowe na podstawie przedstawionego na ekranie przykładu graficznego z użyciem odpowiednich narzędzi Samodzielne ćwiczenia w wektorowym programie graficznym typu CorelDRAW	
Metody weryfikacji efektów kształcenia		Nr efektu kształcenia przedmiotu
Ocena częściowa: indywidualne zadania graficzne w ramach ćwiczeń		01, 02, 03, 04
Ocena częściowa: aktywność i kreatywność podczas ćwiczeń		02, 03, 04, 05
Ocena podsumowująca: samodzielny, graficzny projekt na zaliczenie		01, 02, 03, 04, 05
Forma i warunki zaliczenia	- sprawdzenie znajomości narzędzi i obsługi programu 40% - samodzielne i kreatywne opracowanie zadania graficznego 60%	

NAKŁAD PRACY STUDENTA	
	Liczba godzin
Udział w wykładach	
Samodzielne studiowanie tematyki wykładów	
Udział w ćwiczeniach audytoryjnych i laboratoryjnych*	30
Samodzielne przygotowywanie się do ćwiczeń*	5
Przygotowanie projektu / eseju / itp. *	5
Przygotowanie się do egzaminu / zaliczenia	5
Udział w konsultacjach	5
Inne	
<b>ŁĄCZNY nakład pracy studenta w godz.</b>	<b>50</b>
<b>Liczba punktów ECTS za przedmiot</b>	<b>2</b>

Liczba p. ECTS związana z zajęciami praktycznymi*	45 (30+5+5+5) 1,8
Liczba p. ECTS za zajęciach wymagające bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich	35 (30+5) 1,4