

Wypełnia Zespół Kierunku	Nazwa modułu (bloku przedmiotów): PRZEDMIOT TECHNICZNY DO WYBORU I				Kod modułu:		
	Nazwa przedmiotu: Grafika rastrowa dla humanistów czyli photoshop				Kod przedmiotu: 01.1		
	Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot / moduł: INSTYTUT PEDAGOGICZNO-JĘZYKOWY						
	Nazwa kierunku: FILOLOGIA						
	Forma studiów: STACJONARNE		Profil kształcenia: PRAKTYCZNY		Specjalność: FA – nauczycielska FA – języki obce w biznesie LINGWISTYKA STOSOWANA – język angielski z językiem niemieckim		
	Rok / semestr: 1 / 1		Status przedmiotu / modułu: WYBIERALNY		Język przedmiotu / modułu: POLSKI		
	Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	laboratorium	projekt	seminarium	inne (wpisać jakie)
	Wymiar zajęć		30				

Koordynator przedmiotu / modułu	mgr Zbigniew Babiński
Prowadzący zajęcia	mgr Zbigniew Babiński
Cel przedmiotu / modułu	Poznanie działania programu rastrowego na przykładzie Photoshop - umiejętność posługiwania się narzędziami Samodzielne tworzenie grafiki rastrowej. Obróbka grafiki rastrowej w programie z wykorzystaniem dostępnych filtrów, masek i aplikacji. Przygotowanie plików do druku – systemy barwne i tryby graficzne.
Wymagania wstępne	Student posiada podstawowe umiejętności obsługiwanania komputera.

EFEKTY KSZTAŁCENIA		
Nr	Opis efektu kształcenia	Odniesienie do efektów dla kierunku
01	Student odtwarza podstawową terminologię oraz zna narzędzia graficzne i tekstowe oraz okna dialogowe.	K_W16 K_U07
02	Student korzysta z menedżera widoków, warstw, kolorów.	
03	Student zna podstawowe formaty oraz tryby graficzne, a także je wykorzystuje.	
04	Student konwertuje dane do wybranych formatów oraz przygotowuje plik do druku.	
05	Student określa oraz wykorzystuje zasób wiedzy z zakresu tematycznego kursu.	K_K01

TREŚCI PROGRAMOWE	
Wykład	
nie dotyczy	
Ćwiczenia	
Podstawy obsługi graficznego programu rastrowego. Poznanie narzędzi, ich właściwości oraz możliwości wykorzystania w tworzeniu wielowarstwowych bitmap graficznych. Korzystanie z dostępnych menedżerów: warstw, obiektów, kolorów i tekstu. Korzystanie z różnych formatów i trybów graficznych. Przygotowanie plików do druku. Samodzielne projektowanie rastrowych kompozycji graficznych.	
Laboratorium	
nie dotyczy	
Projekt	
nie dotyczy	

Literatura podstawowa	1. Adobe Photoshop CS4/CS4 PL. Oficjalny podręcznik, Adobe Creative Team, <i>Helion, Gliwice 2009</i> 2. ABC grafiki komputerowej, Wydanie II, R.Zimek, Ł.Oberlan, <i>Helion, Gliwice 2005</i>
Literatura uzupełniająca	1. Kompendium DTP, Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign i Acrobat w praktyce, Wydanie II, P. Zakrzewski, <i>Helion, Gliwice 2011</i> 2. CorelPHOTOPAINT 12. Ćwiczenia, B. Maćkuś, <i>PWN, Warszawa, 2007</i>

Metody kształcenia	Ćwiczenia graficzne powtórzeniowe i odtworzeniowe na podstawie przedstawianych na ekranie przykładów graficznych z sugestią użycia odpowiednich narzędzi. Samodzielne ćwiczenia w bitmapowym programie graficznym typu Photoshop.	
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	Zaliczenie na ocenę – ocena końcowa obejmuje: - 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	
ŁĄCZNY nakład pracy studenta w godz.	50
Liczba punktów ECTS za przedmiot	2
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