

Wypełnia Zespól Kierunku	Nazwa modułu (bloku przedmiotów): PRZEDMIOT TECHNICZNY DO WYBORU II					Kod modułu:	
	Nazwa przedmiotu: Grafika firmowa dla humanistów czyli Corel Draw w tworzeniu elementów Corporate Identity					Kod przedmiotu:	
	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	
	Rok / semestr: 1/2		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 wektorowego Corel Draw - umiejętność posługiwania się głównymi narzędziami Tworzenie podstawowych kształtów graficznych i wypełnień kolorystycznych. Czcionki oraz edycja tekstu. Poznanie zasad przygotowania podstawowych nośników grafiki firmowej : biletów wizytowych, papieru firmowego, kopert i teczek firm., pieczęci i stempli firmowych oraz wybranych gadżetów
Wymagania wstępne	Student posiada podstawowe umiejętności obsługi komputera

EFEKTY KSZTAŁCENIA		
Nr	Opis efektu kształcenia	Odniesienie do efektów dla kierunku
01	Student zna terminologię oraz główne narzędzia graficzne i tekstowe.	K_W16 K_U07
02	Student korzysta z wybranych menedżerów programowych, opisuje podstawowe elementy graficznej identyfikacji firmowej, posługuje się narzędziami graficznymi oraz zna zasady przygotowania typowych nośników firmowych.	
03	Student przygotowuje plik do emisji.	
04	Student tworzy własny układ graficzno- tekstowy	
05	Student potrafi określić oraz wykorzystać zasób wiedzy z zakresu tematycznego kursu.	

TREŚCI PROGRAMOWE	
Wykład	
nie dotyczy	
Ćwiczenia	
Podstawy obsługi graficznego programu wektorowego. Poznanie narzędzi oraz możliwości ich wykorzystania w tworzeniu grafiki dwuwymiarowej. graficznych. Samodzielne projekty wektorowe podstawowych nośników graficznej identyfikacji firmowej. Przygotowywanie plików do powielenia.	
Laboratorium	
nie dotyczy	
Projekt	
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>

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	
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