

Wypełnia Zespół Kierunku	Nazwa modułu (bloku przedmiotów): PRZEDMIOT DO WYBORU (TECH.)					Kod modułu:	
	Nazwa przedmiotu: FOTOGALERIA CYFROWA DLA HUMANISTÓW czyli <i>przetwarzanie i obróbka zdjęć w programie Photoshop</i>					Kod przedmiotu:	
	Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot / moduł: Instytut Pedagogiczno-Językowy						
	Nazwa kierunku: PEDAGOGIKA						
	Forma studiów: STACJONARNA		Profil kształcenia: OGÓLNOAKADEMICKI		Specjalność: EDUKACJA WCZESNOSZKOLNA		
	Rok / semestr: 3/5		Status przedmiotu / modułu: DO WYBORU		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 podstaw działania programu rastrowego Photoshop - umiejętność posługiwania się głównymi narzędziami programu Samodzielne przetwarzanie i obrabianie zdjęć w programie z wykorzystaniem dostępnych filtrów. Przygotowanie przetworzonych plików do druku					
Wymagania wstępne		Student posiada podstawowe umiejętności obsługi komputera.					
EFEKTY KSZTAŁCENIA							
Nr	Opis efektu kształcenia					Odniesienie do efektów dla kierunku	
	Wiedza - student:						
01	- zna podstawowe nazewnictwo oraz narzędzia programowe					K_W08	
02	- korzysta z menedżera widoków, warstw, kolorów						
03	- zna podstawowe formaty oraz tryby graficzne						
	Umiejętności - student:						
04	- umie używać narzędzi graficznych					K_U05 K_U06	
05	- umie konwertować dane do wybranych formatów						
06	- umie przetworzyć grafikę rastrową za pomocą poznanych filtrów i zastosować w swojej pracy dyplomowej						
07	- umie przygotować plik do druku						
	Kompetencje społeczne						
08	Przygotowanie do współdziałania i pracy w grupie.					K_K07	
TREŚCI PROGRAMOWE							
Wykład							
Ćwiczenia							
Podstawy działania graficznego programu rastrowego. Poznanie narzędzi, ich właściwości oraz możliwości wykorzystania w obróbce i przetwarzaniu bitmap. Korzystanie z filtrów i podstawowych							

menedżerów: warstw, obiektów, kolorów. Praca w różnych formatach i trybach graficznych. Przygotowanie plików do druku.	
Laboratorium	
Projekt	
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>
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 cząstkowa: indywidualne zadania graficzne w ramach ćwiczeń	01 - 08
Ocena cząstkowa: aktywność i kreatywność podczas ćwiczeń	
Ocena podsumowująca: samodzielny, graficzny projekt na zaliczenie	
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	4
Inne	1
ŁĄCZNY nakład pracy studenta w godz.	50
Liczba punktów ECTS za przedmiot	2
Liczba p. ECTS związana z zajęciami praktycznymi*	(30+5+5+1) 1,6
Liczba p. ECTS za zajęciami wymagające bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich	(30+4) 1,4