

KARTA PRZEDMIOTU**I. Dane podstawowe**

Nazwa przedmiotu	Adobe Photoshop
Nazwa przedmiotu w języku angielskim	Adobe Photoshop
Kierunek studiów	Architektura krajobrazu
Poziom studiów (I, II, jednolite magisterskie)	I stopnia inżynierskie
Forma studiów (stacjonarne, niestacjonarne)	stacjonarne
Dyscyplina	architektura i urbanistyka, rolnictwo i ogrodnictwo
Język wykładowy	polski

Koordynator przedmiotu/osoba odpowiedzialna	dr inż. Ewa Mackoś-Iwaszko
---	----------------------------

Forma zajęć (<i>katalog zamknięty ze słownika</i>)	Liczba godzin	semestr	Punkty ECTS
wykład			2
konwersatorium			
ćwiczenia			
laboratorium			
warsztaty	10 lub 10	V lub VII	
seminarium			
proseminarium			
lektorat			
praktyki			
zajęcia terenowe			
pracownia dyplomowa			
translatorium			
wizyta studyjna			

Wymagania wstępne	podstawowa znajomość obsługi komputera
-------------------	--

II. Cele kształcenia dla przedmiotu

1.	Znajomość podstawowych pojęć, zagadnień, technologii i narzędzi stosowanych w grafice wektorowej i rastrowej
2.	Zdobycie umiejętności posługiwania się podstawowymi narzędziami programu graficznego Adobe Photoshop

III. Efekty uczenia się dla przedmiotu wraz z odniesieniem do efektów kierunkowych

Symbol	Opis efektu przedmiotowego	Odniesienie do efektu kierunkowego
WIEDZA		
W_01	Student zna terminologię i ogólne zasady tworzenia grafiki rastrowej, a także zna aplikacje do edycji grafiki rastrowej	K_W02, K_W13
UMIEJĘTNOŚCI		
U_01	student dobiera odpowiednie narzędzia graficzne do danego problemu graficznego oraz efektywnie posługuje się podstawowymi narzędziami programu Adobe Photoshop do tworzenia własnych prac	K_U09, K_U017

	graficznych	
U_02	dostosowuje grafikę oraz tekst do różnych zadań dobierając odpowiednie narzędzia graficzne	K_U09, K_U19
U_03	wyszukuje i wykorzystuje potrzebne informacje pochodzące z różnych źródeł do tworzenia własnych prac graficznych	K_U01
KOMPETENCJE SPOŁECZNE		
K_01	angażuje się w proces kształcenia dostrzegając potrzebę własnego rozwoju	K_K01
K_02	umie pracować w grupie, również przyjmując rolę lidera	K_K02
K_03	planuje proces powstawania grafiki użytkowej – od określenia celu przez projekt po weryfikację gotowego projektu z oczekiwaniami	K_K03

IV. Opis przedmiotu/ treści programowe

<p>Podstawowe informacje o formatach plików graficznych, wielkości i rozdzielczości obrazu, zarządzanie kolorami, skróty klawiszowe.</p> <p>Interface programu Adobe Photoshop.</p> <p>Grupy narzędzi programu Adobe Photoshop. Selekcja i wycinanie.</p> <p>Warstwy oraz rola i funkcje narzędzia „maska” w programie Adobe Photoshop.</p> <p>Retusz i przetwarzanie obrazu w programie Adobe Photoshop – m. in. przekształcenia i montaż, tworzenie, obróbka i korekcja grafiki, prostowanie i usuwanie zniekształceń geometrycznych, poprawa kontrastu, fotomontaż, kolaż, korekcja barwna.</p>
--

V. Metody realizacji i weryfikacji efektów uczenia się

Symbol efektu	Metody dydaktyczne <i>(lista wyboru)</i>	Metody weryfikacji <i>(lista wyboru)</i>	Sposoby dokumentacji <i>(lista wyboru)</i>
WIEDZA			
W_01	Omówienie zagadnień z wykorzystaniem prezentacji multimedialnej	prezentacja zagadnień z wykorzystaniem grafiki prezentacyjnej (prezentacja multimedialna)	wypełniona karta oceny prezentacji
UMIĘJĘTNOŚCI			
U_01	metoda projektu/ ćwiczenia praktyczne	projekt / praca wykonana na ćwiczeniach	sprawdzony projekt lub elektroniczna wersja projektu i wypełniona karta oceny projektu/ elektroniczna wersja pracy i wypełniona karta oceny pracy
U_02	metoda projektu/ ćwiczenia praktyczne	projekt / praca wykonana na ćwiczeniach	sprawdzony projekt lub elektroniczna wersja projektu i wypełniona karta oceny projektu/ elektroniczna wersja pracy i wypełniona karta oceny pracy
U_03	metoda projektu/ ćwiczenia praktyczne	projekt / praca wykonana na ćwiczeniach	sprawdzony projekt lub elektroniczna wersja projektu i wypełniona karta oceny projektu/ elektroniczna wersja pracy

			i wypełniona karta oceny pracy
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K_01	metoda projektu	projekt	sprawdzony projekt lub elektroniczna wersja projektu i wypełniona karta oceny projektu
K_02	metoda projektu	projekt	sprawdzony projekt lub elektroniczna wersja projektu i wypełniona karta oceny projektu
K_03	metoda projektu	projekt	sprawdzony projekt lub elektroniczna wersja projektu i wypełniona karta oceny projektu

VI. Kryteria oceny, wagi

Zaliczenie przedmiotu na podstawie zaprezentowanych projektów wykonywanych w trakcie zajęć. (Warunkiem otrzymania oceny pozytywnej jest zrealizowanie i oddanie wszystkich zadanych projektów / prac ćwiczeniowych)

Na końcową ocenę z warsztatów składają się:

- zaliczenie wszystkich prac ćwiczeniowych/ projektów – 80%
- aktywny udział w części praktycznej ćwiczeń 20%.

Kryteria oceny ćwiczeń:

91 - 100% punktów w karcie oceny - ocena 5,0

81 - 90% punktów w karcie oceny - ocena 4,5

71 - 80% punktów w karcie oceny - ocena 4,0

61 - 70% punktów w karcie oceny - ocena 3,5

50 - 60% punktów w karcie oceny - ocena 3,0

VII. Obciążenie pracą studenta

Forma aktywności studenta	Liczba godzin
Liczba godzin kontaktowych z nauczycielem	25
Liczba godzin indywidualnej pracy studenta	25

VIII. Literatura

Literatura podstawowa
Owczarz-Dadan A. 2011. Photoshop CS5 PL. Szkoła efektu, Helion
Owczarz-Dadan A. 2013. Zaklęcia Photoshopa. Edycja zdjęć, Helion
Zakrzewski P. 2011. Kompendium DTP. Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign I Acrobat w praktyce. Helion
Literatura uzupełniająca
Eismann K., Duggan S., Porto J. 2013. Photoshop. Maskowanie i komponowanie. Wydanie II. Helion