

**KARTA PRZEDMIOTU**

Cykl kształcenia od roku akademickiego: 2023/2024

**I. Dane podstawowe**

Nazwa przedmiot	Użytkowa grafika cyfrowa
Nazwa przedmiotu w języku angielskim	Applied digital graphics
Kierunek studiów	architektura krajobrazu
Poziom studiów (I, II, jednolite magisterskie)	II stopień magisterskie
Forma studiów (stacjonarne, niestacjonarne)	stacjonarne
Dyscyplina	architektura i urbanistyka; sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki
Język wykładowy	polski

Koordinator przedmiotu	dr inż. Ewa Mackoś-Iwaszko
------------------------	----------------------------

Forma zajęć ( <i>katalog zamknięty ze słownika</i> )	Liczba godzin	semestr	Punkty ECTS
wykład			1
konwersatorium			
Ćwiczenia	15	I	
laboratorium			
warsztaty			
seminarium			
proseminarium			
lektorat			
praktyki			
zajęcia terenowe			
pracownia dyplomowa			
translatorium			
wizyta studyjna			

Wymagania wstępne	znajomość programów graficznych stosowanych w architekturze krajobrazu
	znajomość zasad projektowania i opracowywania dokumentacji projektowej

**II. Cele kształcenia dla przedmiotu**

1.	znajomość podstawowych pojęć, zagadnień, technologii i narzędzi stosowanych w grafice wektorowej i rastrowej oraz projektowaniu graficznym
2.	zdobycie umiejętności posługiwania się podstawowymi narzędziami pakietu programów graficznych Adobe
3.	zapoznanie z podstawowymi narzędziami pozwalającymi na przygotowanie materiałów graficznych do druku
4.	znajomość podstaw tworzenia interaktywnych publikacji elektronicznych

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

Symbol	Opis efektu przedmiotowego	Odniesienie do efektu kierunkowego
<b>WIEDZA</b>		
W_01	Zna i rozumie pojęcia oraz zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego, obowiązujące w projektowaniu graficznym	K_W02, K_W08
W_02	ma wiedzę o trendach rozwojowych z zakresu zastosowania elementów cyfrowej grafiki użytkowej w procesie kształtowania przestrzeni	K_W09, K_W12, K_W13
<b>UMIEJĘTNOŚCI</b>		
U_01	porozumiewa się z różnymi podmiotami wykorzystując do tego elementy cyfrowej grafiki użytkowej	K_U02
U_02	Dobiera i posługuje się odpowiednimi narzędziami graficznymi w rozwiązywaniu danego problemu graficznego	K_U07, K_U08
U_03	wypowiada się w spójny sposób na tematy dotyczące wybranych zagadnień z zakresu architektury krajobrazu stosując elementy cyfrowej grafiki użytkowej	K_U09
U_04	Śledzi trendy i zmiany w zakresie stosowania cyfrowej grafiki użytkowej rozumiejąc potrzebę własnego rozwoju i możliwość ciągłego dokształcania się, podnoszenia swoich kompetencji osobistych, zawodowych i społecznych	K_U12
U_05	planuje proces powstawania projektu – od określenia celu przez szkic projektu po weryfikację gotowego projektu zgodnego z oczekiwaniami	K_U13
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>		
K_01	zdobyte umiejętności potrafi wykorzystać w życiu społecznym i pracy zawodowej z zachowaniem zasad etycznych i świadomością odpowiedzialności za podejmowane decyzje oraz wykazuje się twórczym podejściem do projektu	K_K01, K_K02, K_K05, K_K06
K_02	dostrzega rolę i znaczenie działalności architekta krajobrazu w kształtowaniu przestrzeni oraz konsekwencje podejmowanych decyzji	K_K03, K_K06

**IV. Opis przedmiotu/ treści programowe**

Podstawowe informacje o formatach plików graficznych, wielkości i rozdzielczości obrazu, zarządzanie kolorami, skróty klawiszowe.  
 Interface wybranych programów Adobe stosowanych w grafice użytkowej.  
 Zastosowanie wybranych programów do wykonywania konkretnych zadań projektowych  
 Zapoznanie się z narzędziami graficznymi wykorzystywanymi w grafice użytkowej  
 Projektowanie logotypów i piktogramów z wykorzystaniem narzędzi do grafiki komputerowej  
 Przygotowanie projektu do druku  
 Interaktywny projekt i publikacja cyfrowa

## V. Metody realizacji i weryfikacji efektów uczenia się

Symbol efektu	Metody dydaktyczne (lista wyboru)	Metody weryfikacji (lista wyboru)	Sposoby dokumentacji (lista wyboru)
<b>WIEDZA</b>			
W_01	Omówienie zagadnień z wykorzystaniem prezentacji multimedialnej	prezentacja zagadnień z wykorzystaniem grafiki prezentacyjnej (prezentacja multimedialna)	wypełniona karta oceny prezentacji
W_02	Omówienie zagadnień z wykorzystaniem prezentacji multimedialnej	prezentacja zagadnień z wykorzystaniem grafiki prezentacyjnej (prezentacja multimedialna)	wypełniona karta oceny prezentacji
<b>UMIEJĘTNOŚCI</b>			
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
U_04	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_05	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
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>			
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

## VI. Kryteria oceny, wagi

Na końcową ocenę z ćwiczeń składają się:

- przygotowanie wskazanych prezentacji i prac 80%,
- aktywny udział w części praktycznej ćwiczeń 20%.

Aby uzyskać pozytywną ocenę należy oddać wszystkie wymagane na ćwiczeniach prace.

Kryteria oceniania prac na kolokwium pisemnym:

- 91 - 100% punktów z egzaminu - ocena 5,0
- 81 - 90% punktów z egzaminu - ocena 4,5
- 71 - 80% punktów z egzaminu - ocena 4,0
- 61 - 70% punktów z egzaminu - ocena 3,5
- 50 - 60% punktów z egzaminu - ocena 3,0

## VII. Obciążenie pracą studenta

Forma aktywności studenta	Liczba godzin
Liczba godzin kontaktowych z nauczycielem	<b>35</b>
Liczba godzin indywidualnej pracy studenta	<b>30</b>

## VIII. Literatura

Literatura podstawowa
Zakrzewski P. 2011. Kompendium DTP. Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign I Acrobat w praktyce. Helion
Dabner D. , Stewart S. , Zempol E.. 2019. SZKOŁA PROJEKTOWANIA GRAFICZNEGO. Zasady i praktyka, nowe programy i technologie. Wydawnictwo Arkady
Literatura uzupełniająca
Gołab A. DTP Od projektu aż po druk. O współpracy grafika z drukarzem. (e-book) Helion