

Wypełnia Zespół Kierunku	Nazwa modułu (bloku przedmiotów): Ścieżka dyplomowania: MEDIA SPOŁECZNOŚCIOWE W BIZNESIE					Kod modułu: D	
	Nazwa przedmiotu: GRAFIKA KOMPUTEROWA					Kod przedmiotu: 29	
	Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej przedmiot / moduł: INSTYTUT EKONOMICZNY						
	Nazwa kierunku: EKONOMIA						
	Forma studiów: SS		Profil kształcenia: praktyczny			Poziom kształcenia: studia I stopnia	
	Rok / semestr: II/IV		Status przedmiotu /modułu: obowiązkowy			Język przedmiotu / modułu: polski	
	Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	laboratorium	projekt	seminarium	inne (wpisać jakie)
	Wymiar zajęć (godz.)	15		30			

Koordynator przedmiotu / modułu	Dr hab. inż. Jacek Rak, prof. PWSZ
Prowadzący zajęcia	Dr hab. inż. Jacek Rak, prof. PWSZ
Cel kształcenia przedmiotu / modułu	Zdobycie umiejętności tworzenia dokumentów graficznych zawierających elementy grafiki wektorowej oraz rastrowej. Nauczenie profesjonalnego posługiwania się oprogramowaniem do tworzenia grafiki komputerowej.
Wymagania wstępne	Ogólne umiejętności z dziedziny grafiki użytkowej

EFEKTY UCZENIA SIĘ

Nr efektu uczenia się/ grupy efektów	Opis efektu uczenia się	Kod kierunkowego efektu uczenia się
Wiedza (Ma wiedzę w zakresie...)		
01	Wymienia i charakteryzuje istniejące formy graficznej wizualizacji informacji	K1P_W10, K1P_W13
Umiejętności (Potrafi...)		
02	Proponuje formy graficznej reprezentacji informacji adekwatne do postawionego problemu	K1P_U13
03	Potrafi zaprojektować i stworzyć dokument graficzny zawierający różnorodne formy graficznej wizualizacji informacji	K1P_U09
Kompetencje społeczne		
04	Organizuje prace zespołowe w celu efektywnej realizacji zadań wizualizacji graficznej	K1P_K01
05	Wykazuje odpowiedzialność za powierzone zadania	K1P_K04
06	Dbą o pozytywny wizerunek instytucji w oczach mediów poprzez troskę o rzetelny przekaz graficzny	K1P_K09

TREŚCI PROGRAMOWE

Wykład	
1. Wizualizacja graficzna danych ilościowych. Rozdzielczość, głębia kolorów, modele barw; przekształcenia. Grafika rastrowa. Grafika wektorowa. Kompresja obrazów graficznych. Grafika 3D.	
Laboratorium	
Podczas zajęć studenci zdobywają umiejętności z obszaru graficznych technik wizualizacji informacji ze szczególnym uwzględnieniem wizualizacji graficznej danych ilościowych, tworzenia obiektów grafiki wektorowej i rastrowej, a także kompresji stratnej i bezstratnej.	

Literatura podstawowa	1. R. Zimek, Ł. Oberlan: Abc Grafiki Komputerowej, Helion (2004) 2. M. Koprowska: Grafika menedżerska i prezentacyjna, MIKOM (2004)
Literatura uzupełniająca	3. L. Rosenfeld, P. Morville: Architektura informacji w serwisach internetowych, Helion (2003)

Metody kształcenia	Wykład z prezentacją multimedialną, ćwiczenia laboratoryjne, zadanie projektowe, dyskusja Metody praktyczne (studium przypadków z zakresu poruszanej tematyki) Metody podające (dyskusje, objaśnienia)
--------------------	--

Metody weryfikacji efektów uczenia się	Nr efektu uczenia się/grupy efektów
Sprawdzian pisemny wiedzy z części wykładowej	01
Sprawdzian umiejętności praktycznych	02, 03
Weryfikacja realizacji zadania projektowego	02, 03, 04, 05, 06
Formy i warunki zaliczenia	Sprawdzian wiedzy z wykładu (50%); sprawdzian umiejętności praktycznych + zadanie projektowe (laboratorium 50%)

NAKŁAD PRACY STUDENTA		
Rodzaj działań/zajęć	Liczba godzin	
	Ogółem	W tym zajęcia powiązane z praktycznym przygotowaniem zawodowym
Udział w wykładach	15	
Samodzielne studiowanie	5	
Udział w ćwiczeniach audytoryjnych i laboratoryjnych, warsztatach, seminariach	30	30
Samodzielne przygotowywanie się do ćwiczeń	5	5
Przygotowanie projektu / eseju / itp.	15	15
Przygotowanie się do egzaminu / zaliczenia		
Udział w konsultacjach	5	
Inne		
ŁĄCZNY nakład pracy studenta w godz.	75	50
Liczba punktów ECTS za przedmiot	3	
Liczba punktów ECTS przypisana do dyscypliny naukowej	Nauki o komunikacji społecznej i mediach - 3	
Liczba punktów ECTS związana z zajęciami praktycznymi	2	
Liczba punktów ECTS za zajęciach wymagające bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich	2	