

KARTA PRZEDMIOTU DLA NABORU 2022_2023 FORMA STUDIÓW: STACJONARNA						
INFORMACJE OGÓLNE						
1. Nazwa przedmiotu Grafika komputerowa						
2. Nazwa kierunku Informatyka						
3. Poziom kształcenia studia pierwszego stopnia						
4. Liczba punktów ECTS 5						
5. Liczba godzin w semestrze						
semestr	w	ćw	lab/lek	prj/zp	pws	prk
II	15		30			
6. Język wykładowy polski						
7. Wykładowca mgr inż. Zofia Lubańska						
INFORMACJE SZCZEGÓŁOWE						
8. Wymagania wstępne						
1. Podstawowa znajomość obsługi komputerów						
2. Umiejętność posługiwania się Internetem						
9. Cele przedmiotu						
C1 Zapoznanie studentów z podstawowymi pojęciami programu CorelDraw Graphics Suite 2021						
C2 Zapoznanie studentów z zagadnieniami rysunek rastrowy i rysunek wektorowy						
C3 Objasnienie sposobu rysowania prostokątów i elipsy, złożonych kształtów, kształtów dokładnych w programie graficznym CorelDraw Graphics Suite 2021						
C4 Zdefiniowanie podstawowych zagadnień dotyczących przekształcania obiektu w krzywe						
C5 Zapoznanie studentów ze sposobem wypełniania obiektów, pracą z tekstem w CorelDraw Graphics Suite 2021						
C6 Objasnienie sposobu nakładania na siebie obiektów i warstw, efekty specjalne w tekście CorelDraw Graphics Suite 2021						
10. Efekty uczenia się w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych						
Student, który zaliczył przedmiot:					odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	
WIEDZA						
EU01	Zna i rozumie pojęcia i metody związane z technikami multimedialnymi, technikami grafiki komputerowej, przetwarzania i kompresji obrazów, interfejsów użytkownika w stopniu zaawansowanym oraz zastosowania praktyczne tej wiedzy w działalności zawodowej				K_W14	
UMIEJĘTNOŚCI						
EU02	Potrafi projektować i programować w poznanych środowiskach				K_U15	

	graficznych stosując właściwe metody i narzędzia	
EU03	Potrafi wykorzystać posiadaną wiedzę do oceny przydatności metod i narzędzi służących do rozwiązywania zadań inżynierskich typowych dla informatyki oraz stosować zasady bezpieczeństwa i higieny pracy	K_U17
EU04	Potrafi rozwiązywać złożone i nietypowe zadania/problemy pojawiające się w środowisku pracy, krytycznie ocenić efektywność własnych działań, przedstawiać i oceniać opinie	K_U21
KOMPETENCJE SPOŁECZNE		
EU05	Jest gotów do odpowiedzialnego pełnienia ról zawodowych, w tym do przestrzegania zasad etyki zawodowej i wymagania tego od innych oraz dbałości o dorobek i tradycje zawodu	K_K04
11. Treści programowe		
Forma zajęć – wykłady/ ćwiczenia/laboratoria/zajęcia praktyczne itp.		
Wykład:		
1. Podstawowe informacje dotyczące aplikacji CorelDraw Graphics Suite 2021 2. Rysowanie prostych obiektów (prostokąt, elipsa) i kształtów złożonych (spirale, kształty dokładne) 3. Typy węzłów, przekształcanie obiektu w krzywe, narzędzie <i>Krzywa Beziea</i> 4. Ustawienia strony i nawigacja w obrębie dokumentu w programie CorelDraw Graphics Suite 2021 5. Kolory i wypełnienia (tonalne, interakcyjne) 6. Praca z tekstem i tekstowe efekty specjalne 7. Działania na obiektach 8. Efekty specjalne		
Laboratorium:		
1. Rysowanie prostych obiektów, skalowanie, obracanie 2. Praca z kolorami, różne typy wypełnień 3. Grupowanie obiektów, wstawianie tekstu 4. Krzywe Beziea, rysowanie linii krzywych, zmiana kształtów krzywych 5. Efekty, stosowanie efektów w tekście, 6. Praca z warstwami 7. Projekt końcowy- zaliczenie		
12. Narzędzia/metody dydaktyczne		
1. Wykłady w formie prezentacji 2. Instrukcja do laboratorium 3. Program: CorelDraw Graphics Suite 2021 4. Komputer		
13. Sposoby oceny (częstkowe, końcowe)		
1. Ocena bieżącego przygotowania do zajęć laboratoryjnych i aktywności w trakcie zajęć- ocenianie ciągłe 2. Ocenianie częściowe z zajęć laboratoryjnych 3. Ocena końcowa - projekt 4. Egzamin pisemny z materiału wykładowego		
14. Obciążenie pracą studenta		
Forma aktywności		liczba godzin
1. Zajęcia z bezpośrednim udziałem nauczyciela oraz konsultacje		55
2. Nakład pracy studenta		75
	suma	125
	liczba punktów ECTS	5
15. Literatura		
Literatura podstawowa:		
1. R. Zimek, ABC CorelDraw 2018, Wyd. Helion, 2018		

2. V. Glitschka, Grafika wektorowa. Szkolenie podstawowe. Wydanie II, Wyd. Helion, 2016
3. R. Zimek, CorelDraw 2018 PL ćwiczenia praktyczne, Wyd. Helion, 2019
Literatura uzupełniająca:
4. M. Gradias, CorelDRAW Graphics Suite 2021 - 2019 - Einstieg und Praxis (niemiecki), Wyd. Markt+Technik Verlag, 2021
16. Formy oceny – szczegóły
<u>Sposób weryfikacji efektów uczenia się:</u> Ocena stopnia osiągniętych przez studenta efektów uczenia się następuje wg poniższych kryteriów: 5.0 – zakładany efekt uczenia się został osiągnięty bez zastrzeżeń 4.5 – zakładany efekt uczenia się został osiągnięty z pojedynczymi brakami/błędami 4.0 – zakładany efekt uczenia się został osiągnięty z nielicznymi brakami/błędami 3.5 – zakładany efekt uczenia się został osiągnięty z wieloma brakami/błędami 3.0 – zakładany efekt kształcenia został osiągnięty z licznymi i istotnymi brakami/błędami (minimalnie wymagany poziom osiągnięcia efektu) 2.0 – zakładany efekt uczenia się nie został osiągnięty
17. Inne przydatne informacje o przedmiocie
1. Bezpośrednich informacji o problematyce zajęć i treściach programowych udziela Prowadzący w trakcie zajęć i podczas konsultacji
2. Zajęcia odbywać się będą w Akademii Białskiej Nauk Stosowanych im. Jana Pawła II lub na platformie e-learningowej
3. Zajęcia odbywać się będą zgodnie z aktualnym planem zajęć
4. Konsultacje odbywać się będą zgodnie z obowiązującym terminarzem