

POLITECHNIKA KRAKOWSKA IM. TADEUSZA KOŚCIUSZKI

KARTA PRZEDMIOTU

obowiązuje studentów rozpoczynających studia w roku akademickim 2020/2021

Wydział Inżynierii Środowiska i Energetyki

Kierunek studiów: Geoinformatyka

Profil: Ogólnoakademicki

Forma studiów: stacjonarne

Kod kierunku: 12

Stopień studiów: I

Specjalności: bez specjalności

1 INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

NAZWA PRZEDMIOTU	Grafika komputerowa
NAZWA PRZEDMIOTU W JĘZYKU ANGIELSKIM	
KOD PRZEDMIOTU	WIŚIE GI oIS C15 20/21
KATEGORIA PRZEDMIOTU	Przedmioty kierunkowe
LICZBA PUNKTÓW ECTS	4.00
SEMESTRY	3 4

2 RODZAJ ZAJĘĆ, LICZBA GODZIN W PLANIE STUDIÓW

SEMESTR	WYKŁAD	CWICZENIA	LABORATORIA	LABORATORIA KOMPUTERO- WE	PROJEKT	SEMINARIUM
3	0	0	0	30	0	0
4	0	0	0	30	0	0

3 CELE PRZEDMIOTU

Cel 1 Nabycie umiejętności tworzenia i przetwarzania obiektów wektorowych oraz rastrowych

4 WYMAGANIA WSTĘPNE W ZAKRESIE WIEDZY, UMIEJĘTNOŚCI I INNYCH KOMPETENCJI

1 Znajomość podstaw obsługi komputera

5 EFEKTY KSZTAŁCENIA

EK1 Wiedza Uczestnik zna podstawowe formaty obiektów rastrowych i zasady ich tworzenie i przekształcania

EK2 Wiedza Uczestnik zna podstawowe formaty obiektów wektorowych i zasady ich tworzenie i przekształcania

EK3 Umiejętności Uczestnik potrafi tworzyć i przekształcać obiekty rastrowe

EK4 Umiejętności Uczestnik potrafi tworzyć i przekształcać obiekty wektorowe

EK5 Wiedza Zna podstawy prawa autorskiego

6 TREŚCI PROGRAMOWE

LABORATORIA KOMPUTEROWE		
LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
K1	Grafika rastrowa: Interface programu i wprowadzenie do grafiki rastrowej	2
K2	Grafika rastrowa : Praca z użyciem warstw	2
K3	Grafika rastrowa : Zarządzanie kolorami	4
K4	Grafika rastrowa : Praca i zarządzanie obiektami rysunkowymi	6
K5	Grafika rastrowa : Przekształcenia obiektów i filtry graficzne	4
K6	Grafika rastrowa : Praca z tekstem	4
K7	Grafika rastrowa : Korekta zdjęć	4
K8	Grafika rastrowa : Tworzenie animacji	2
K9	Grafika rastrowa : Wydruk grafiki rastrowej	2
K10	Grafika wektorowa: Interface programu	2
K11	Grafika wektorowa: Funkcje rysunkowe	6
K12	Grafika wektorowa: Narzędzia precyzujące położenie i zarządzanie obiektami	4
K13	Grafika wektorowa: Przekształcenia rysunkowe	6
K14	Grafika wektorowa: Praca z obiektami	4
K15	Grafika wektorowa: Wektoryzowanie obrazów bitmapowych	2
K16	Grafika wektorowa: Praca z tekstem	4
K17	Grafika wektorowa: Wydruk grafiki wektorowej	2

7 NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE

N1 Ćwiczenia komputerowe

N2 Prezentacje multimedialne

N3 Konsultacje

N4 Platforma e-learningowa

8 OBCIĄŻENIE PRACĄ STUDENTA

FORMA AKTYWNOŚCI	ŚREDNIA LICZBA GODZIN NA ZREALIZOWANIE AKTYWNOŚCI
Godziny kontaktowe z nauczycielem akademickim, w tym:	
Godziny wynikające z planu studiów	60
Konsultacje przedmiotowe	10
Egzaminy i zaliczenia w sesji	8
Godziny bez udziału nauczyciela akademickiego wynikające z nakładu pracy studenta, w tym:	
Przygotowanie się do zajęć, w tym studiowanie zalecanej literatury	16
Opracowanie wyników	0
Przygotowanie raportu, projektu, prezentacji, dyskusji	6
SUMARYCZNA LICZBA GODZIN DLA PRZEDMIOTU WYNIKAJĄCA Z CAŁEGO NAKŁADU PRACY STUDENTA	100
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS DLA PRZEDMIOTU	4.00

9 SPOSOBY OCENY

OCENA FORMUJĄCA

F1 Kolokwium

OCENA PODSUMOWUJĄCA

P2 Kolokwium

WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

W1 otrzymanie pozytywnej oceny z zaliczenia

KRYTERIA OCENY

EFEKT KSZTAŁCENIA 1	
NA OCENĘ 3.0	Uczestnik zna podstawowe formaty obiektów rastrowych i zasady ich tworzenie i przekształcania w zakresie podstawowym
EFEKT KSZTAŁCENIA 2	
NA OCENĘ 3.0	Uczestnik zna podstawowe formaty obiektów wektorowych i zasady ich tworzenie i przekształcania w zakresie podstawowym
EFEKT KSZTAŁCENIA 3	
NA OCENĘ 3.0	Uczestnik potrafi tworzyć i przekształcać obiekty rastrowe w zakresie podstawowym
EFEKT KSZTAŁCENIA 4	
NA OCENĘ 3.0	Uczestnik potrafi tworzyć i przekształcać obiekty wektorowe w zakresie podstawowym
EFEKT KSZTAŁCENIA 5	
NA OCENĘ 3.0	Zna podstawy prawa autorskiego

10 MACIERZ REALIZACJI PRZEDMIOTU

EFEKT KSZTAŁCENIA	ODNIESIENIE DANEGO EFEKTU DO SZCZEGÓŁOWYCH EFEKTÓW ZDEFINIOWANYCH DLA PROGRAMU	CELE PRZEDMIOTU	TREŚCI PROGRAMOWE	NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE	SPOSOBY OCENY
EK1	K_W13 K_U06 K_U16	Cel 1	K1 K2 K3 K4 K5 K6 K7 K8 K9	N1 N2 N3 N4	F1 P2
EK2	K_W13 K_U06 K_U16	Cel 1	K10 K11 K12 K13 K14 K15 K16 K17	N1 N2 N3 N4	F1 P2
EK3	K_W13 K_U06 K_U16	Cel 1	K1 K2 K3 K4 K5 K6 K7 K8 K9	N1 N2 N3	F1 P2
EK4	K_W13 K_U06 K_U16	Cel 1	K10 K11 K12 K13 K14 K15 K16 K17	N1 N2 N3 N4	F1 P2
EK5	K_W13	Cel 1	K1 K10	N1 N2 N3 N4	F1 P2

11 WYKAZ LITERATURY

LITERATURA PODSTAWOWA

- [1] | **A. Von Glitschka** — *Grafika wektorowa. Szkolenie podstawowe*, Warszawa, 2012, Helion
- [1] | **D. Dabner** — *Szkoła projektowania graficznego*, Warszawa, 2019, Arkady
- [2] | **B. Witkowski** — *GIMP. Poznaj świat grafiki komputerowej*, Warszawa, 2019, Helion
- [3] | - — *Wbudowane systemy pomocy programów Corel Draw, Corel PhotoPaint, Inkscape, Gimp, -, 0, -*

12 INFORMACJE O NAUCZYCIELACH AKADEMICKICH

OSOBA ODPOWIEDZIALNA ZA KARTĘ

dr inż. Marek Bodziony (kontakt: Marek.Bodziony@pk.edu.pl)

OSOBY PROWADZĄCE PRZEDMIOT

1 dr inż. Marek BODZIONY (kontakt: Marek.Bodziony@pk.edu.pl)

2 mgr inż. Beata BAZIAK (kontakt: Beata.Baziak@pk.edu.pl)

13 ZATWIERDZENIE KARTY PRZEDMIOTU DO REALIZACJI

(miejscowość, data)

(odpowiedzialny za przedmiot)

(dziekan)

PRZYJMUJĘ DO REALIZACJI (data i podpisy osób prowadzących przedmiot)

.....
.....