

POLITECHNIKA KRAKOWSKA
IM. TADEUSZA KOŚCIUSZKI

KARTA PRZEDMIOTU

obowiązuje studentów rozpoczynających studia w roku akademickim 2024/2025

Wydział Mechaniczny

Kierunek studiów: Informatyka Stosowana

Profil: Ogólnoakademicki

Forma sudiów: stacjonarne

Kod kierunku: S

Stopień studiów: II

Specjalności: Bez specjalności

1 INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

NAZWA PRZEDMIOTU	Komputerowa grafika użytkowa
NAZWA PRZEDMIOTU W JĘZYKU ANGIELSKIM	
KOD PRZEDMIOTU	WM INFST oIIS B15 24/25
KATEGORIA PRZEDMIOTU	Przedmioty kierunkowe
LICZBA PUNKTÓW ECTS	2.00
SEMESTRY	3

2 RODZAJ ZAJĘĆ, LICZBA GODZIN W PLANIE STUDIÓW

SEMESTR	WYKŁAD	ĆWICZENIA	LABORATORIUM	LABORATORIUM KOMPUTERO- WE	PROJEKT	SEMINARIUM
3	0	0	0	15	15	0

3 CELE PRZEDMIOTU

- Cel 1** Rozwinięcie umiejętności w zakresie grafiki komputerowej
- Cel 2** Poznanie zasad i technik wykorzystania grafiki komputerowej w zakresie przygotowania do druku, opracowania reklam lub stron internetowych

4 WYMAGANIA WSTĘPNE W ZAKRESIE WIEDZY, UMIEJĘTNOŚCI I INNYCH KOMPETENCJI

1 Znajomość programów do obróbki grafiki rastrowej i wektorowej

5 EFEKTY KSZTAŁCENIA

EK1 Wiedza Student zna możliwości i metody grafiki komputerowej.

EK2 Wiedza Student zna podstawowe zagadnienia związane ze składem komputerowym i przygotowaniem do druku lub prezentacji internetowych.

EK3 Umiejętności Student umie zaprojektować grafikę komputerową i wydrukować swój projekt lub przedstawić go w dojrzałej formie elektronicznej.

EK4 Kompetencje społeczne Student potrafi modyfikować swój projekt w wyniku dyskusji z potencjalnym odbiorcą.

6 TREŚCI PROGRAMOWE

LABORATORIUM KOMPUTEROWE		
LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
K1	Wprowadzenie do zajęć. Grafika rastrowa: przygotowywanie obrazów do publikacji.	4
K2	Tworzenie złożonych grafik wektorowych.	4
K3	Skład publikacji, przygotowanie do druku i druk lub przygotowanie materiałów do prezentacji w wersji elektronicznej.	7

PROJEKT		
LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
P1	Omówienie organizacji zajęć i tematów projektów. Omówienie koncepcji i toku pracy w ramach opracowywanego tematu.	3
P2	Rozwinięcie koncepcji i wykonanie projektu.	9
P3	Podsumowanie i prezentacja projektów.	3

7 NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE

N1 Prezentacje multimedialne

N2 Pokaz

N3 Dyskusja

N4 Indywidualna praca studenta (projekt)

8 OBCIĄŻENIE PRACĄ STUDENTA

FORMA AKTYWNOŚCI	ŚREDNIA LICZBA GODZIN NA ZREALIZOWANIE AKTYWNOŚCI
Godziny kontaktowe z nauczycielem akademickim, w tym:	
Godziny wynikające z planu studiów	30
Konsultacje przedmiotowe	4
Egzaminy i zaliczenia w sesji	0
Godziny bez udziału nauczyciela akademickiego wynikające z nakładu pracy studenta, w tym:	
Przygotowanie się do zajęć, w tym studiowanie zalecanej literatury	4
Opracowanie wyników	0
Przygotowanie raportu, projektu, prezentacji, dyskusji	15
SUMARYCZNA LICZBA GODZIN DLA PRZEDMIOTU WYNIKAJĄCA Z CAŁEGO NAKŁADU PRACY STUDENTA	53
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS DLA PRZEDMIOTU	2.00

9 SPOSOBY OCENY

OCENA FORMUJĄCA

F1 Ocena aktywności i sprawozdań z laboratoriów komputerowych

F2 Ocena koncepcji i wykonania projektu

OCENA PODSUMOWUJĄCA

P1 Średnia arytmetyczna ocen formujących

WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

W1 Obecność na zajęciach

W2 Pozytywna ocena ze wszystkich laboratoriów

W3 Pozytywna ocena projektu

OCENA AKTYWNOŚCI BEZ UDZIAŁU NAUCZYCIELA

B1 Oceniana pośrednio na podstawie oceny sprawozdań z laboratoriów oraz projektu

KRYTERIA OCENY

EFEKT KSZTAŁCENIA 1	
NA OCENĘ 2.0	Brak spełnienia kryteriów oceny pozytywnej.
NA OCENĘ 3.0	Pozytywna ocena laboratoriów.
NA OCENĘ 3.5	Spełnienie wymagań dla oceny 3,0 oraz umiejętność doboru narzędzi do rozwiązania konkretnego problemu graficznego.
NA OCENĘ 4.0	Spełnienie wymagań dla oceny 3,5 oraz umiejętność poszukiwania alternatywnych rozwiązań.
NA OCENĘ 4.5	Spełnienie wymagań dla oceny 4,0 oraz umiejętność wykorzystania istniejących zasobów z poszanowaniem praw autorskich.
NA OCENĘ 5.0	Spełnienie wymagań dla oceny 4,5 oraz umiejętność uzasadnienia dokonanych wyborów dotyczących narzędzi oraz sposobu ich wykorzystania.
EFEKT KSZTAŁCENIA 2	
NA OCENĘ 2.0	Brak spełnienia kryteriów oceny pozytywnej.
NA OCENĘ 3.0	Pozytywna ocena z laboratoriów i projektu
NA OCENĘ 3.5	Spełnienie wymagań dla oceny 3,0 oraz uzasadnienie wybranych narzędzi.
NA OCENĘ 4.0	Spełnienie wymagań dla oceny 3,5 oraz przedstawienie proponowanego rozwiązania na tle konkurencyjnych lub podobnych projektów.
NA OCENĘ 4.5	Spełnienie wymagań dla oceny 4,0 oraz wprowadzenie nowatorskich rozwiązań do przygotowywanego projektu.
NA OCENĘ 5.0	Spełnienie wymagań dla oceny 4,5 oraz przedstawienie dojrzałego rozwiązania, które mogłoby zostać praktycznie wykorzystane.
EFEKT KSZTAŁCENIA 3	
NA OCENĘ 2.0	Brak spełnienia kryteriów oceny pozytywnej.
NA OCENĘ 3.0	Projekt spełniający podstawowe wymagania dotyczące formy graficznej oraz jakości proponowanej grafiki.
NA OCENĘ 3.5	Spełnienie wymagań dla oceny 3,0, przy czym projekt powinien być pozbawiony ewidentnych błędów kompozycyjnych lub technicznych.
NA OCENĘ 4.0	Spełnienie wymagań dla oceny 3,5 przy czym projekt powinien być w pełni poprawny, uwzględniający zgłaszane uwagi.
NA OCENĘ 4.5	Spełnienie wymagań dla oceny 4,0 oraz zaproponowanie alternatywnych rozwiązań (np. grafika zmieniająca się zależnie od używanego urządzenia elektronicznego).
NA OCENĘ 5.0	Spełnienie wymagań dla oceny 4,5 oraz przedstawienie przekonujących argumentów dotyczących wybranych narzędzi lub technik (np. druku).
EFEKT KSZTAŁCENIA 4	

NA OCENĘ 2.0	Brak spełnienia kryteriów oceny pozytywnej.
NA OCENĘ 3.0	Pozytywna ocena z projektu.
NA OCENĘ 3.5	Spełnienie wymagań dla oceny 3,0 oraz umiejętność wsłuchania się w uwagi potencjalnego odbiorcy.
NA OCENĘ 4.0	Spełnienie wymagań dla oceny 3,5 oraz umiejętność modyfikacji projektu zgodnie z oczekiwaniami odbiorcy.
NA OCENĘ 4.5	Spełnienie wymagań dla oceny 4,0 oraz umiejętność obrony własnej koncepcji.
NA OCENĘ 5.0	Spełnienie wymagań dla oceny 4,5 oraz umiejętność zaproponowania kilku wariantów rozwiązania, w tym nowatorskiego, zaskakującego potencjalnego odbiorcę.

10 MACIERZ REALIZACJI PRZEDMIOTU

EFEKT KSZTAŁCENIA	ODNIESIENIE DANEGO EFEKTU DO SZCZEGÓŁOWYCH EFEKTÓW ZDEFINIOWANYCH DLA PROGRAMU	CELE PRZEDMIOTU	TREŚCI PROGRAMOWE	NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE	SPOSOBY OCENY
EK1		Cel 1	K1 K2 K3	N1 N2 N3 N4	F1 F2 P1
EK2		Cel 1 Cel 2	K3 P1 P2 P3	N1 N2 N3 N4	F1 F2 P1
EK3		Cel 2	P1 P2 P3	N4	F2 P1
EK4		Cel 1 Cel 2	K1 K2 K3 P1 P2 P3	N1 N2 N3 N4	F1 F2 P1

11 WYKAZ LITERATURY

LITERATURA PODSTAWOWA

[1 | Claudia McCue — *Profesjonalny druk. Przygotowanie materiałów*, Gliwice, 2007, Helion

12 INFORMACJE O NAUCZYCIELACH AKADEMICKICH

OSOBA ODPOWIEDZIALNA ZA KARTĘ

prof. dr hab. inż. Leszek, Karol Wojnar (kontakt: leszek.wojnar@gmail.com)

OSOBY PROWADZĄCE PRZEDMIOT

- 1 mgr Elżbieta Kocyłowska (kontakt: `elzbieta.kocylowska@mech.pk.edu.pl`)
- 2 prfo. dr hab. inż. Leszek Wojnar (kontakt: `leszek.wojnar@mech.pk.edu.pl`)
- 3 pracownicy Laboratorium Inżynierii Wzornictwa Przemysłowego Imię Nazwisko (kontakt: `mail@example.com`)

13 ZATWIERDZENIE KARTY PRZEDMIOTU DO REALIZACJI

(miejscowość, data)

(odpowiedzialny za przedmiot)

(dziekan)

PRZYJMUJĘ DO REALIZACJI (data i podpisy osób prowadzących przedmiot)

.....
.....
.....