

# Państwowa Wyższa Szkoła Zawodowa w Raciborzu

## KARTA PRZEDMIOTU

<b>1. Nazwa przedmiotu:</b>	<i>Edytory obrazu</i>				
<b>2. Kod przedmiotu:</b>	03.5				
<b>3. Okres ważności karty:</b>	<i>Ważna od roku akademickiego 2015/2016</i>				
<b>4. Poziom kształcenia:</b>	<i>Studia pierwszego stopnia</i>				
<b>5. Forma studiów:</b>	<i>Studia stacjonarne/niestacjonarne</i>				
<b>6. Kierunek studiów:</b>	<i>Edukacja artystyczna w zakresie sztuk plastycznych</i>				
<b>7. Profil kształcenia:</b>	<i>ogólnoakademicki</i>				
<b>8. Specjalność:</b>	<i>nie dotyczy</i>				
<b>9. Semestr:</b>	<i>II</i>				
<b>Jedn. prowadz. przedmiot:</b>	<i>Instytut Studiów Edukacyjnych i Sztuki</i>				
<b>11. Prowadzący przedmiot:</b>	<i>dr hab. Kazimierz Frączek</i>				
<b>12. Grupa przedmiotów:</b>	<i>kierunkowych</i>				
<b>13. Status przedmiotu:</b>	<i>obowiązkowy</i>				
<b>14. Język prowadzenia zajęć:</b>	<i>polski</i>				
<b>15. Przedmioty wprowadzające oraz wymagania wstępne:</b>					
Elementarne zainteresowanie grafiką komputerową i elementami grafiki projektowej. Świadomość kreacji plastycznej, warsztat twórczy z zakresu wstępnego projektowania graficznego.					
<b>16. Cel przedmiotu:</b>					
Celem kształcenia jest zapoznanie studenta z: praktycznym wykorzystaniem komputera oraz jego zasobów, programów edytorskich i graficznych w szczególności PROGRAMU PAKIETU CORELDRAW jako narzędzia niezbędnego w procesie tworzenia graficznych elementów i systemów informacji, prawidłową eksploatacją zasobów komputera, archiwizacją danych, umiejętnością pracy z urządzeniami peryferyjnymi (m.in. skanerem, nagrywarką i czytnikiem CD-ROM oraz drukarką).					
<b>17. Efekty kształcenia:</b>					
Ozn.	Opis efektu kształcenia	Metody realizacji modułów kształcenia	Metody weryfikacji zakładanych efektów kształcenia	Forma prowadzenia zajęć	Odniesienie do efektów dla kierunku studiów
W1	Student posiada podstawową wiedzę z zakresu realizacji prac artystycznych związanych z edytorami obrazu. Zna podstawowe zasady projektowania graficznego.	-realizacje warsztatowe, -korekty indywidualne i grupowe, podczas oraz po zakończeniu zadania, -obserwacja,	Przedstawienie i omówienia zestawu prac w formie wydruków cyfrowych uwzględniających realizacje powstałe w czasie	- pracownia artystyczna -podstawową formą prowadzenia zajęć jest wykład oraz praca w pracowni	K_W01

W2	Student nabył elementarną wiedzę z zakresu pokrewnych dyscyplin artystycznych. Zna techniki i technologie stosowane w projektowaniu				K_W04
U1	Student potrafi wybierać elementy z dziedzin pokrewnych: malarskich, rysunkowych i fotograficznych przydatnych do tworzenia i realizowania własnych koncepcji artystycznych.				K_U01
U2	Posiada umiejętności wybierania z otaczającej go rzeczywistości inspiracji mogących być źródłem obrazu.				K_U02
U3	Posiada elementarne umiejętności w procesie kreowania obrazu na drodze realizowania graficznych i edytorskich elementów oraz systemów informacji.				K_U03
U4	Student posiadał elementarne umiejętności obsługi komputera oraz wykorzystania jego zasobów, szczególnie programów edytorskich.				K_U05
U5	Student posiadał kwalifikacje niezbędne w przyszłej pracy zawodowej, szczególnie w obszarze zagadnień związanych z edytorami obrazu, układem typograficznym i procesem przygotowującym publikację do druku. Tworzy projekty plakatów, posterów, afiszy, reklam prasowych przy użyciu odpowiednich programów graficznych.				K_U10
Ks1	Student rozumie potrzebę uczenia się przez całe życie. M. in śledzi pojawiające się na rynku nowe programy edytorskie .	-realizacje warsztatowe, -korekty indywidualne i grupowe, podczas oraz po zakończeniu zadania,	-przedstawienie i omówienia zestawu prac w formie wydruków cyfrowych uwzględniających realizacje powstałe w czasie wykonane w ramach prac	-pracownia artystyczna -podstawową formą prowadzenia zajęć jest wykład oraz praca w pracowni komputerowej. -wszystkie	K_Ks01
Ks2	Potrafi wykorzystać własną wyobraźnię, intuicję i emocjonalność do realizacji różnych form aktywności artystycznej.	-dyskusja -przeгляд i selekcja prac			K_Ks04

Ks3	Potrafi wykazywać się zdolnością twórczego, elastycznego myślenia w trakcie rozwiązywania problemów artystycznych.				K_Ks05
Ks4	Student uczestnicząc w wydarzeniach prezentujących działalność artystyczną wykładowców oraz studentów Instytutu adaptuje się do nowych i zmieniających okoliczności oraz umiejętności kontrolowania własnych zachowań i przeciwdziałania lękom i stresom, jak również sprostowania warunkom związanym z publicznymi występami.				K_Ks06
Ks5	Samodzielnie przygotowując prezentacje swoich prac, posiada umiejętność samooceny w trakcie omawiania poszczególnych ćwiczeń.				K_Ks07
Ks6	Student posiada umiejętność konstruktywnej krytyki w stosunku do prac innych osób w trakcie omawiania poszczególnych ćwiczeń.				K_Ks08
Ks7	Student posiada umiejętności komunikacji i przygotowanie poprzez technologie informacyjne dzieła plastycznego.				K_Ks14
<b>18. Formy i wymiar zajęć:</b>		<b>Stacjonarne</b>		<b>Niestacjonarne</b>	
		<b>Pracownia artystyczna:</b>	<b>30</b>	<b>Pracownia artystyczna:</b>	<b>18</b>

## 19. Treści kształcenia:

Student w procesie kształcenia zdobywa umiejętności niezbędne w przyszłej pracy zawodowej, szczególnie w obszarze zagadnień związanych z projektowaniem komputerowym. Zapoznaje się z obsługą komputera, oraz pakietu programu CORELDRAW, który ze względu na swoje intuicyjne

i uniwersalne możliwości jest jednym z najlepszych programów edytorskich. Tym samym staje się podstawowym narzędziem w procesie tworzenia graficznych elementów: grafiki edytorskiej i wektorowej.

W trakcie ćwiczeń wykorzystuje i syntetyzuje różnorodne doświadczenia z dziedzin pokrewnych: malarskich, rysunkowych i fotograficznych. Potrafi także, dobrać odpowiednie formy wyrazu artystycznego, wykonuje prace autorskie poza zajęciami obowiązkowymi. Uczy się samooceny i konstruktywnej krytyki w trakcie omawiania poszczególnych ćwiczeń. Uczestniczy w wydarzeniach prezentujących działalność artystyczną wykładowców oraz studentów Instytutu.

### Szczegółowy program zajęć:

#### *Tematyka zajęć - ćwiczenia*

1.

#### **Zapis i odczyt dokumentów**

- a. Zasoby komputera
- b. Zapisywanie dokumentu
- c. Odczytywanie dokumentu
- d. Organizacja systemu plików w komputerze

**Liczba godzin: ST: 2/NST: 2**

2.

#### **PAKIET PROGRAMU CORELDRAW**

Praca z programem CorelDraw

- a. Tworzenie nowego rysunku.
- b. Ustawianie strony.
- c. Podstawy drukowania rysunku

**Liczba godzin: ST: 2/NST: 2**

3.

#### **Podstawowe elementy rysunku**

- a. Prostokąt
- b. Elipsa
- c. Wielokąt
- d. Spirala

**Liczba godzin: ST: 2/NST: 2**

4.

#### **Praca z węzłami**

- a. Edycja węzłów
- b. Przesuwanie węzłów
- c. Dodawanie i usuwanie węzłów
- d. Rodzaje węzłów

**Liczba godzin: ST: 6/NST: 3**

5.

#### **Trasowanie obiektów rastrowych**

**Liczba godzin: ST: 4/ NST: 1**

6.

#### **Praca z węzłami**

- a. Spawanie

- b. Przycinanie
  - c. Część wspólna
- Liczba godzin: ST: 2/NST: 3**

7.

**Praca z tekstem**

**Formatowanie tekstu**

- a. Czcionka
- b. Typ czcionki i jej rozmiar
- c. Pochylenie i wytłuszczenie
- d. Kapitaliki i wersaliki

**Liczba godzin: ST: 10/NST: 3**

8.

**Ramki tekstu akapitowego**

- a. Łamanie ramek (przelewanie tekstu)
- b. Łamy (szpalty)

**Liczba godzin: ST: 2/ NST: 2**

W trakcie omawianych zasobów programu CORELDRAW student wykonuje ćwiczenia będące odpowiedzią na przedstawiane zagadnienia.

Student zobowiązany jest do przedstawienia sześciu prac:

1. Kompozycja „równowaga prostokątów”
2. Kompozycja „równowaga figur geometrycznych”
3. Kompozycja „równowaga figur geometrycznych i niegeometrycznych”
4. „Uproszczony znak figuratywny
5. „Uproszczony znak figuratywny, hasło, tekst
6. „Uproszczony znak figuratywny, hasło, tekst właściwy” w budowaniu systemu informacji (np. wizerunku firmy)

**Stosowane techniki:** Grafika komputerowa (wektorowa i rastrowa), wydruki na papierze w formacie A3

**Łączna liczba godzin-**

**ST: 30/ NST: 18**

**20. Egzamin:**

Nie

**21. Literatura podstawowa:**

1. Dabner D., Stewart S., Zempol E., Szkoła projektowania graficznego. Zasady i praktyka, nowe programy i technologie, Warszawa 2015.
2. Buczyński L., Skanery i skanowanie, Warszawa 2005.
3. Long B., Fotografia cyfrowa, tłum. W. Pazdur, Ł. Oberlan, Gliwice 2011.
4. Owczarz A., Fotografia cyfrowa. Ilustrowany przewodnik, Gliwice 2004.
5. Scott K., Fotografia cyfrowa. Edycja zdjęć, tłum. P. Cieślak, wyd. VII, Gliwice 2013.
6. Davis H., Fotografia cyfrowa. Przewodnik, tłum. P. Cieślak, Gliwice 2006.
7. Newark Q., Design i grafika dzisiaj, tłum. K. i P. Broma, Warszawa 2006.
8. Michałowska M., Obraz utajony. Szkice o fotografii i pamięć, Łódź 2007 .
9. Frutiger A., Człowiek i jego znaki, Warszawa 2015.
10. Stopa-Pielesz E., Corporate design, czyli jak sprawić by estetyka pracowała na sukces firmy, Warszawa 2003.
11. Tomaszewski A., Leksykon pism drukarskich, Warszawa 1996.
12. Wojeński J., Technika Liternictwa, Warszawa 1955.
13. Chwałowski R., Typografia typowej książki, Gliwice 2002.
14. Bernaciński S., Liternictwo, Warszawa 1978.

15. Szántó T., Pismo i Styl, Wrocław 1968.
16. Maeda J., Design by numbers foreword by Paola Antonelli, Massachusetts 1999.
17. Design for profit. LOGOS Letterheads Business Cards, b.m 2003.
18. Carter D., BIG BOOK of LOGOS, New York 2004.
19. Twemlow A., Czemu służy grafika użytkowa?, Paulina i K. Broma, Warszawa 2006.
20. Gdowicz W., „Kaligrafia”, Pismo dla drugiej klasy PLSP Katowice numery 1-11 Katowice 1998/1999.

### 21. Literatura uzupełniająca:

1. Arnheim R., Sztuka i percepcja wzrokowa, tłum. J. Mach., Warszawa 2004.
2. Strzemiński W., Teoria widzenia, Kraków 1958.
3. Read H., O pochodzeniu formy w sztuce, Warszawa 1973.
4. Read H., Sens Sztuki, Warszawa 1982.
5. Osęka A., Spojrzenie na sztukę, Warszawa 1987.
6. Maritain J., Sztuka i Mądrość, Wydawnictwo Fronda, Warszawa 2001.
7. Bułgakow S., Ikona i Kult Ikony, Wydawnictwo Homini, Bydgoszcz 2002.

#### *Czasopisma:*

1. Kwartalnik, ARTLUK czasopismo o sztuce, Wydawca: Związek Polskich Artystów Plastyków ZG ZPAP, Warszawa
2. Magazyn, ART EON, magazyn o sztuce, Wydawca: Dom Wydawniczy „Kruszona” Sp. z o.o., Poznań
3. Biuletyn Fotograficzny, ŚWIAT OBRAZU, Wydawca: KAF B. Słota Sp. Komandytowa, Kraków
4. Kwartalnik, EXIT nowa sztuka w Polsce, Wydawnictwo Exit Warszawa
5. Magazine GRAPHIS, Public house: Scheufeln Horth America. Inc. USA
6. Magazine NOVUM, World of Graphic Design, Public house: Verlag GmbH, Munchen
7. Kwartalnik Ogólnopolski, Sztuka Sakralna, Sztuka Sakralna – Wydawnictwo, Kraków

### 23. Nakład pracy studenta potrzebny do osiągnięcia efektów kształcenia:

Lp.	Forma zajęć	STACJONARNE Liczba godzin kontaktowych / pracy studenta	NIESTACJONARNE Liczba godzin kontaktowych / pracy studenta
1	Wykład	-/	/
2	Ćwiczenia	-/	/
3	Inne: Konsultacje Pracownia artystyczna Plener	10/0 30/20	12/0 18/30
	<b>Suma godzin</b>	<b>40/20</b>	<b>30/30</b>

<b>24. Suma wszystkich godzin:</b>	ST	NST	<b>25. Liczba punktów ECTS:</b>	2
	60	60		

### 26. Uwagi:

Zatwierdzono:

.....  
(data i podpis prowadzącego)

.....  
(data i podpis)