

## Karta modułu/przedmiotu

Wypełnia Zespół Kierunku	Nazwa modułu (bloku przedmiotów): <b>PRZEDMIOT TECHNICZNY DO WYBORU (2)</b>				Kod modułu:		
	Nazwa przedmiotu: <b>GRAFIKA KOMPUTEROWA DLA HUMANISTÓW czyli Corel Draw jako wektorowy program graficzny</b>				Kod przedmiotu: I/4-6		
	Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej przedmiot / moduł: <b>INSTYTUT PEDAGOGICZNO-JĘZYKOWY</b>						
	Nazwa kierunku: <b>PEDAGOGIKA</b> (w zakresie: <b>pedagogika opiekuńczo-wychowawcza z terapią pedagogiczną, logopedia</b> )						
	Forma studiów: STACJONARNE		Profil kształcenia: PRAKTYCZNY		Poziom kształcenia: STUDIA I STOPNIA		
	Rok / semestr: 3/6		Status przedmiotu /modułu: DO WYBORU		Język przedmiotu / modułu: POLSKI		
	Forma zajęć	Wykład	ćwiczenia	laboratorium	projekt	seminarium	inne (wpisać jakie)
	Wymiar zajęć (godz.)			30			

Koordynator przedmiotu / modułu	mgr Zbigniew Babiński
Prowadzący zajęcia	mgr Zbigniew Babiński
Cel kształcenia przedmiotu / modułu	<p>Poznanie działania programu wektorowego na przykładzie Corel Draw - umiejętność posługiwania się narzędziami. Samodzielne tworzenie grafiki wektorowej oraz edycja tekstów. Przygotowanie plików do druku – systemy barwne i tryb graf. Znalezienie własnego obszaru ekspresji graficznej, szukania środków wyrazu oraz autorskiego komunikatu. Tworzenie tematycznych realizacji, których celem jest świadoma postawa twórcza .</p> <p style="background-color: yellow;">Zaznajomienie studentów z zasadami projektowania uniwersalnego dóbr i usług, uwzględniających potrzeby OzN i osób starszych.</p>
Wymagania wstępne	Student posiada podstawowe umiejętności obsługi komputera.

EFEKTY UCZENIA SIĘ		
Nr efektu uczenia się/ grupy efektów	Opis efektu uczenia się	Kod kierunkowego efektu uczenia się
<b>Wiedza</b>		
01	Student zna terminologię oraz główne narzędzia graficzne i tekstowe; ma wiedzę na temat menedżerów programowych, głównych formatów oraz trybów graficznych.	K_W12 K_W17 K_W19
02	Student zna i rozumie ograniczenia ludzi wynikające z ich niepełnosprawności oraz innych osób z ograniczeniami mobilności;	K_W09

03	Student zna i rozumie narzędzia badawcze pozwalające prawidłowo definiować potrzeby ludzkie z uwzględnieniem grupy wiekowej, osób niepełnosprawnych, starszych i dzieci; zna i rozumie zasady projektowania uniwersalnego.	K_W12
<b>Umiejętności</b>		
04	Student posługuje się narzędziami graficznymi i potrafi stosować zasady przygotowania podstawowych nośników graficzno-literackich; potrafi stworzyć własny układ graficzno-tekstowy oraz przygotować pliki do emisji; potrafi zastosować swój projekt we własnej pracy dyplomowej.	K_U06 K_U13 K_U14
05	Student potrafi dokonać analizy i zdefiniować podstawowe bariery, jakie napotykają osoby o zróżnicowanej sprawności, w różnych obszarach życia;	K_U12
06	Student potrafi współpracować z innymi osobami w ramach prac zespołowych, w tym również w zespołach interdyscyplinarnych z OzN;	K_U12
07	Student potrafi zaprojektować rozwiązania o charakterze uniwersalnym, które niwelują bariery w funkcjonowaniu OzN.	K_U12
<b>Kompetencje społeczne</b>		
08	Student ma świadomość konieczności podnoszenia poziomu własnej wiedzy graficznej, a program graficzny i komputer pozostają jedynie narzędziem, które nie stanowi źródła inspiracji; potrafi samodzielnie i krytycznie ją rozszerzać o wymiar interdyscyplinarny, rozumie potrzebę ciągłego rozwoju osobistego oraz potrafi inspirować proces uczenia się innych osób.	K_K01 K_K02
09	Student współdziała i pracuje w grupie wykonując część wspólnego projektu, potrafi organizować pracę w zespole i właściwie wywiązywać się z pełnionych ról oraz wyznaczać i przyjmować wspólne cele działań; potrafi przyjąć rolę lidera zespołu.	K_K06
10	Student jest gotowy do refleksji na temat społecznych, naukowych i etycznych aspektów związanych z własną pracą, wykazując się empatią w stosunku do OzN.	K_K03 K_K05

## TREŚCI PROGRAMOWE

<b>Wykład</b>
<b>Ćwiczenia</b>
<b>Laboratorium</b>
Podstawy obsługi graficznego programu wektorowego. Poznanie narzędzi, ich właściwości oraz możliwości wykorzystania w tworzeniu dwuwymiarowej grafiki. Korzystanie z dostępnych menedżerów: warstw, obiektów, kolorów i tekstu. Korzystanie z różnych formatów i trybów graficznych. Tryb przygotowania plików do druku. Samodzielne projekty graficzne. <b>Projektowanie uniwersalne.</b>
<b>Projekt</b>
<b>Seminarium</b>

<b>Inne</b>
-------------

Literatura podstawowa	<p>1. Corel DRAW 12. Oficjalny podręcznik, S.Bain, N.Wilkinson, <i>Helion, Gliwice 2004</i></p> <p>2. Grafika wektorowa. Szkolenie podstawowe. R. von Glitschka, <i>Helion, Gliwice 2012</i></p> <p>3. Projektowanie uniwersalne –udostępnianie otoczenia osobom niepełnosprawnym, wyd. 2., Kuryłowicz E. <i>Warszawa: Stowarzyszenie Przyjaciół Integracji 2005.</i></p>
Literatura uzupełniająca	<p>1. ABC grafiki komputerowej, Wydanie II, R. Zimek, Ł. Oberlan, <i>Helion, Gliwice 2005</i></p> <p>2. Wybrane problemy jakości środowiska życia osób niepełnosprawnych. Charytonowicz J., Nowakowski P., <i>Jesień Wieku 2009, Wrocław</i></p> <p>3. Przestrzeń publiczna przyjazna seniorom, Wysocki M., <i>Biuro Rzecznika Praw Obywatelskich, 2015.</i></p>
Metody kształcenia	<p>Ćwiczenia graficzne powtórzeniowe i odtworzeniowe na podstawie przedstawionych na ekranie przykładach użycia graficznego narzędzi oraz odpowiednich sposobów tworzenia i ich obróbki graficznej. Samodzielne ćwiczenia w wektorowym programie graficznym typu CorelDRAW. <i>Symulacja warunków funkcjonowania OzN,</i></p>

Metody weryfikacji efektów uczenia się		Nr efektu uczenia się/grupy efektów
Ocena cząstkowa: indywidualne zadania graficzne w ramach ćwiczeń		01 -08
Ocena cząstkowa: aktywność i kreatywność podczas wykonywania zadań graficznych		02 - 08
Ocena podsumowująca: oceny cząstkowe oraz ocena zaliczeniowa		01 - 08
Formy i warunki zaliczenia	<p><b>ZALICZENIE</b></p> <p>Wykonanie samodzielnego, graficznego projektu wektorowego</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- sprawdzenie znajomości narzędzi i obsługi programu - 40%</li> <li>- samodzielne i kreatywne opracowanie zadania graficznego - 30%</li> </ul> <p>Zajęcia projektowe uwzględniające wybrany problem dotyczący warunków funkcjonowania OzN: ocena z projektu - 30%</p>	

NAKLAD PRACY STUDENTA		
Rodzaj działań/zajęć	Liczba godzin	
	Ogółem	W tym zajęcia powiązane z praktycznym przygotowaniem zawodowym
Udział w wykładach		
Samodzielne studiowanie		

Udział w ćwiczeniach audytoryjnych i laboratoryjnych, warsztatach, seminariach	30	20
Samodzielne przygotowywanie się do ćwiczeń	5	5
Przygotowanie projektu / eseju / itp.	9	9
Przygotowanie się do egzaminu / zaliczenia	5	-
Udział w konsultacjach	1	-
Inne		
<b>ŁĄCZNY nakład pracy studenta w godz.</b>	50	34
<b>Liczba punktów ECTS za przedmiot</b>	<b>2</b>	
<b>Liczba punktów ECTS przypisana do dyscypliny naukowej</b>	<b>2</b>	
Liczba punktów ECTS związana z zajęciami praktycznymi	<b>1,4</b>	
Liczba punktów ECTS za zajęciach wymagające bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich	<b>1,8</b>	