

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Grafika komputerowa, PG_00168262						
Kierunek studiów	Historia (O)						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2026 r.		Rok akademicki realizacji przedmiotu		2027/2028		
Poziom kształcenia	I stopnia - licencjackie		Grupa zajęć		Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów Grupa zajęć fakultatywnych		
Forma studiów	stacjonarne		Sposób realizacji		na uczelni		
Rok studiów	2		Język wykładowy		polski		
Semestr studiów	3		Liczba punktów ECTS		1.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki		Forma zaliczenia		zaliczenie		
Jednostka prowadząca							
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		dr Aleksandra Żukowska				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu						
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	0.0	15.0	0.0	0.0	0.0	15
	W tym liczba godzin zajęć na odległość: 0.0						
Aktywność studenta i liczba godzin pracy	Aktywność studenta	Udział w zajęciach dydaktycznych, objętych planem studiów		Udział w konsultacjach		Praca własna studenta	RAZEM
	Liczba godzin pracy studenta	15		2.0		10.0	27
Cel przedmiotu	Poznanie przykładów i zasad projektowania różnorodnych form graficznych we współczesnej komunikacji wizualnej.						
	Wykształcenie podstawowej umiejętności posługiwania się programami do tworzenia grafiki (wektorowej oraz rastrowej).						
	Nauka projektowania podstawowych materiałów wizualnych zgodnie z zasadami współczesnego projektowania graficznego.						
	Wykształcenie podstawowej umiejętności edycji cyfrowej fotografii.						
	Poznanie podstaw kultury typograficznej.						

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[HISTL3_W11] Zna i rozumie podstawowe ekonomiczne, prawne, etyczne i inne uwarunkowania różnych rodzajów działalności zawodowej związanej z historią w tym podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego	Zna i rozumie podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony prawa własności intelektualnej	[SW2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[HISTL3_K01] Krytycznie ocenia posiadaną wiedzę, wykazuje gotowość do jej stałego poszerzania oraz zasięgania opinii ekspertów w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu	Krytycznie ocenia posiadaną wiedzę, wykazuje gotowość do jej stałego poszerzania oraz zasięgania opinii ekspertów w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu związanego z grafiką	[SK8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta
	[HISTL3_U02] Potrafi poprawnie dobierać i stosować właściwe metody i narzędzia właściwe dla pracy historyka (w tym zaawansowane techniki informacyjno-komunikacyjnych)	Potrafi poprawnie dobierać i stosować właściwe narzędziograficzne dla popularyzacji historii, w tym zaawansowane techniki informacyjno-komunikacyjne	[SU6] demonstracja umiejętności praktycznych
Treści przedmiotu	[HISTL3_W07] Zna i rozumie w zaawansowanym stopniu najważniejsze teorie, metody badawcze i narzędzia warsztatu historyka	Zna różnorodne narzędzia graficzne służące profesjonalnej popularyzacji wiedzy historycznej	[SW2] prezentacja/projekt/referat/raport
	Wprowadzenie do problematyki zajęć, zapoznanie studentów z warunkami zaliczenia i kryteriami oceny przedmiotu.		
	Konstruowanie komunikatów wizualnych w różnych rodzajach projektów graficznych.		
	Przykłady współczesnych trendów w projektowaniu analiza i ćwiczenia warsztatowe.		
Wymagania wstępne i dodatkowe	Podstawy edycji cyfrowej zdjęć ćwiczenia warsztatowe.		
	Podstawy projektowania grafiki wektorowej ćwiczenia warsztatowe.		
	Podstawy typografii, rola typografii w projektowaniu graficznym ćwiczenia warsztatowe.		
	Łączenie elementów typograficznych, fotograficznych i wektorowych w różnorodnych projektach ćwiczenia warsztatowe.		
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	Zrealizowane zadanych ćwiczeń warsztatowych oraz ich poprawność projektowa	51.0%	100.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	1.Bergstrom B., Komunikacja wizualna, Wyd. Naukowe PWN, Warszawa, 2010. 2.Faulkner A., Chavez C., Adobe Photoshop CC. Oficjalny podręcznik, Wydanie II, Wyd. Helion, Gliwice 2018. 3.Wood B., Adobe Illustrator CC. Oficjalny podręcznik, Wydanie II, Wyd. Helion, Gliwice 2018. 4.Eismann K., Porto J., Duggan S., Photoshop: maskowanie i komponowanie, Wyd. Helion, 2013. 5.Kolesar Z., Mrowczyk J., Historia projektowania graficznego, Kraków, 2018. 6.Willberg H. P., Forssman F., Pierwsza pomoc w typografii, Wyd. słowo/obraz/terytoria, Gdańsk, 2004. 7.Włoszczyński A. L., Po co Ci logo?, Wydawnictwo internetowe e-bookowo, 2015.	

	Uzupełniająca lista lektur	8.Ambrose G., Harris P., Pre-press. Poradnik dla grafików, Wyd. Naukowe PWN, Warszawa, 2010. 9.Arnhem R., Sztuka i percepcja wzrokowa, psychologia twórczego oka, Oficyna s.c., Warszawa, 2004. 10.Causse J-G., Niesamowita moc kolorów, Wyd. Sonia Draga, Katowice, 2015. 11.Dębowski P., Mrowczyk J., Widzieć/Wiedzieć, Wydawnictwo Karakter, Kraków, 2011. 12.Frutiger A., Człowiek i jego znaki, Wydawnictwo d2d, Kraków, 2015. 13.Itten J., Sztuka Barwy, Wyd. d2d, Kraków, 2015. 14.Lenk K., Krótkie teksty o sztuce projektowania, słowo/obraz/terytoria, Gdańsk, 2011. 15.Lenk K., Projekty i bazgroły, słowo/obraz/terytoria, Gdańsk, 2010. 16.Owczarz-Dadan A., Fotografia cyfrowa, Helion, Gliwice, 2010. 17.Rutkiewicz M., Dymna E., Polski outdoor, Wydawnictwo Klucze, Warszawa, 2009. 18.Stacy C., Simon A., Moughamian D., Photoshop CS4/CS4 PL. Biblia, Wydawnictwo: Helion, 2009. 19.Tyliszczak J.J., Włoszczyński A.L., Wizerunek miasta co, jak, dlaczego, Wydawnictwo internetowe e-bookowo, 2016.
	Adresy eZasobów	
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania		
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy	

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.