

Menedżerskie systemy tekstowe i grafiki komputerowej

WZ

Zarządzanie i inżynieria produkcji

Studia I stopnia o profilu:

A ■

P □



Przedmiot: Menedżerskie systemy tekstowe i grafiki komputerowej		Kod przedmiotu ZIP 1 N 57-0_0
Status przedmiotu:		Przedmiot obieralny
Język wykładowy:		Język polski
Rok: III		Semestr: VI
Nazwa specjalności:	Technologia i organizacja produkcji	
Rodzaj zajęć i liczba godzin:	Studia niestacjonarne	
Wykład	20	
Ćwiczenia	-	
Laboratorium	20	
Projekt	-	
Liczba punktów ECTS:	6	

Cel przedmiotu	
C1	Zapoznanie studentów z teorią i praktyką grafiki komputerowej, animacji, prezentacji multimedialnych oraz przetwarzania i składu tekstu ze szczególnym naciskiem na wykorzystanie tych elementów w firmie.
C2	Zaznajomienie studentów z funkcjami, obsługą i biznesowymi zastosowaniami programów graficznych, prezentacyjnych oraz procesorów tekstu.
C3	Nabycie przez studentów praktycznych umiejętności i kompetencji z zakresu tworzenia, edycji i modyfikacji komputerowej grafiki użytkowej.
C4	Nabycie przez studentów praktycznych umiejętności tworzenia zaawansowanych prezentacji multimedialnych, przygotowania złożonych pism oraz składu tekstu.
C5	Pozyskanie przez studentów umiejętności projektowania elementów tożsamości wizualnej firmy np. logotypów, wizytówek, papieru firmowego.
C6	Zwrócenie uwagi studentów na trafność doboru formy, kolorystyki, pomysłowość, końcowy efekt wizualny i dobre praktyki podczas wykonywania projektów graficznych, animacji oraz prezentacji multimedialnych.
C7	Zapoznanie studentów z podstawowymi zagadnieniami dotyczącymi ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego w kontekście technologii informacyjno-komunikacyjnych.
C8	Nabycie umiejętności pracy indywidualnej oraz zespołowej.

Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i innych kompetencji	
1	Wiedza, umiejętności i kompetencje nabyte podczas realizacji przedmiotu „Technologie informacyjne”.

Efekty kształcenia	
	W zakresie wiedzy:
EK1	Student posiada znajomość podstawowych aspektów dotyczących grafiki i animacji komputerowej, prezentacji multimedialnych, składu tekstu oraz potrafi wskazać praktyczne zastosowania tych elementów w firmie.
EK2	Student zna zasady, metody, techniki tworzenia grafiki i animacji komputerowych, profesjonalnych prezentacji multimedialnych, zaawansowanych dokumentów i publikacji.
EK3	Zna i rozumie podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego w kontekście technologii informacyjno-komunikacyjnych.
	W zakresie umiejętności:
EK4	Student umie obsługiwać menedżerskie komputerowe systemy tekstowe i graficzne, wykorzystując odpowiednie metody tworzenia oraz modyfikacji obiektów graficznych i tekstowych.

EK5	Student projektuje i wykonuje elementy tożsamości wizualnej firmy.
	W zakresie kompetencji społecznych:
EK6	Posiada nawyk samodzielnej pracy, samokształcenia oraz aktualizowania i kumulacji wiedzy z różnych źródeł.
EK7	Student jest zdolny do kreatywnej pracy w zespole.

Treści programowe przedmiotu		
Forma zajęć – wykłady		
	Treści programowe	Liczba godzin
W1	Podstawowe pojęcia dotyczące grafiki komputerowej (parametry obrazu, modele barw, formaty graficzne i metody kompresji). Przegląd i charakterystyka oprogramowania. Zagadnienia związane z ochroną własności przemysłowej i prawa autorskiego.	3
W2	Wprowadzenie do tworzenia i składu złożonych dokumentów tekstowych.	3
W3	Zagadnienia związane z firmową identyfikacją wizualną. Postrzeganie obrazów - percepcja, kodowanie, dekodowanie, szumy, zakłócenia, złudzenia. Znaczenie i kompozycja koloru w reklamie. Kontrast, typografia.	2
W4	Grafika menadżerska i prezentacyjna. Zasady oraz techniczne aspekty tworzenia prezentacji multimedialnych.	3
W5	Grafika rastrowa. Techniki tworzenia, edycji i modyfikacji grafiki rastrowej. Metody komputerowego przetwarzania obrazów.	3
W6	Grafika wektorowa. Techniki tworzenia i przekształcania obiektów graficznych i tekstowych. Zasady projektowania logotypów, wizytówek, kopert i druków firmowych.	3
W7	Rodzaje oraz techniki tworzenia animacji.	2
W8	Zaliczenie wykładu.	1
	Suma godzin:	20
Forma zajęć – laboratoria		
	Treści programowe	Liczba godzin
L1	Zajęcia organizacyjne – przygotowanie warsztatu pracy, omówienie zagadnień związanych z ochroną własności przemysłowej i prawa autorskiego.	1
L2	Zaawansowane tworzenie dokumentów tekstowych (korespondencja seryjna, profesjonalne wzory pism, formularze, dokumenty wielokolumnowe).	2
L3	Tworzenie, edytowanie i skład wielostronicowych dokumentów.	2
L4	Możliwości graficzne popularnych narzędzi biurowych - wstawianie i modyfikacja obrazów graficznych, kształtów, tekstu artystycznego, wykresów oraz diagramów.	2
L5	Tworzenie wizerunkowej/produktowej prezentacji multimedialnej firmy.	2
L6	Grafika rastrowa. Skalowanie, kadrowanie i modyfikacja kolorów obrazów rastrowych. Wykorzystanie warstw i filtrów. Retusz i korekcja barwna obrazów. Wprowadzanie i transformacja tekstu.	2
L7	Grafika wektorowa. Rysowanie i transformacje prostych i złożonych obiektów graficznych. Umieszczanie i przekształcanie napisów.	2
L8	Indywidualne wykonanie elementów tożsamości wizualnej firmy/towaru (np. logo, wizytówka, papier firmowy).	2
L9	Zespołowe przygotowanie plakatu konferencyjnego/reklamowego lub materiałów promocyjnych dla firmy (folder reklamowy).	2
L10	Projekt i realizacja animowanego banera na stronę internetową.	2
L11	Zaliczenie laboratorium.	1
	Suma godzin:	20

Narzędzia dydaktyczne	
1	Wykład z prezentacją multimedialną
2	Rozwiązywanie zadań
3	Projekt praktyczny
4	Praca indywidualna
5	Praca zespołowa

Sposoby oceny

Ocena formująca	
F1	Wykonywanie zadań z zakresu treści programowych laboratoriów ze wspólnym omówieniem wyników.
F2	Krótkie testy na wykładach ze wspólnym omówieniem wyników.
Ocena podsumowująca	
P1	Ocena zaliczeniowa na podstawie ocen cząstkowych otrzymywanych w trakcie trwania semestru za określone działania / wytwory pracy studenta - 30% oceny końcowej.
P2	Ocena projektów praktycznych - 30% oceny końcowej.
P3	Zaliczenie w postaci testu z zakresu materiału wykładowego - 40% oceny końcowej.

Obciążenie pracą studenta	
Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Godziny kontaktowe z wykładowcą, realizowane w formie zajęć dydaktycznych – łączna liczba godzin w semestrze	40
Przygotowanie do zaliczenia	10
Przygotowanie się do laboratorium – łączna liczba godzin w semestrze	40
Przygotowanie się do zajęć – łączna liczba godzin w semestrze	60
Suma	150
Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu	6

Literatura podstawowa i uzupełniająca	
1	Benicewicz-Miazga A., Grafika w biznesie. Projektowanie elementów tożsamości wizualnej – logotypy, wizytówki oraz papier firmowy, Helion, 2004
2	Szewczyk A., Multimedia w biznesie, Difin, 2008
3	Pöhm M., Błąd PowerPointa, Studio EMKA, 2009
4	Gajda W., GIMP. Praktyczne projekty, Helion, 2010
5	Foley J.D, Dam A., Feiner S.K., Hughes J.F., Phillips R.L, Wprowadzenie do grafiki komputerowej, WNT, 2001
6	Reynolds G., Zen prezentacji. Pomysły i projekty”, Helion, 2010
7	Tomaszewska A., Inkscape. Ćwiczenia praktyczne, Helion, 2008

Macierz efektów kształcenia					
Efekt kształcenia	Odniesienie danego efektu kształcenia do efektów zdefiniowanych dla całego programu (PEK)	Cele przedmiotu	Treści programowe	Narzędzia dydaktyczne	Sposób oceny
EK1	ZIP1A_W04+++	C1	W1, W5, W6	1	F2, P3
EK2	ZIP1A_W04+++ ZIP1A_W19++	C3, C6	W2, W3, W4, W5, W6, W7	1	F2, P1, P2, P3
EK3	ZIP1A_W06+	C7	W1, L1	1	P2, P3
EK4	ZIP1A_U06+++ ZIP1A_U07++	C2, C3, C4, C5, C6	W1, W2, W4, W5, W6, W7, L2, L3, L4, L5, L6, L7, L8, L9, L10	2, 3	F1, P1, P2
EK5	ZIP1A_U06+++ ZIP1A_U07++ ZIP1A_U13++ ZIP1A_U15++	C2, C3, C4, C5, C6, C8	W1, W2, W3, W4, W5, W6, W7, L2, L3, L4, L5, L6, L7, L8, L10	3, 4	F1, P2
EK6	ZIP1A_K05+++ ZIP1A_K06+++	C1, C2, C3, C4, C5, C6, C8	L2, L3, L4, L5, L6, L7, L8, L10	4	F1, P1
EK7	ZIP1A_K04++	C8	L9	5	P2

Formy oceny – szczegóły				
	Na ocenę 2 (ndst)	Na ocenę 3 (dst)	Na ocenę 4 (db)	Na ocenę 5 (bdb)
EK1	Nie zna podstawowych aspektów z zakresu grafiki i animacji komputerowej, prezentacji multimedialnych, składu tekstu oraz nie potrafi wskazać praktycznych zastosowań tych elementów w firmie.	Zna tylko niektóre podstawowe aspekty z zakresu grafiki i animacji komputerowej, prezentacji multimedialnych, składu tekstu oraz nie potrafi wskazać praktycznych zastosowań tych elementów w firmie.	Zna większość podstawowych aspektów z zakresu grafiki i animacji komputerowej, prezentacji multimedialnych, składu tekstu oraz potrafi wskazać kilka praktycznych zastosowań tych elementów w firmie.	Zna podstawowe aspekty z zakresu grafiki i animacji komputerowej, prezentacji multimedialnych, składu tekstu oraz potrafi wskazać wiele praktycznych zastosowań tych elementów w firmie.
EK2	Nie zna zasad, metod, technik tworzenia grafiki i animacji komputerowych, profesjonalnych prezentacji multimedialnych, zaawansowanych dokumentów i publikacji.	Zna wybiórczo zasady, metody, techniki tworzenia grafiki i animacji komputerowych, profesjonalnych prezentacji multimedialnych, zaawansowanych dokumentów i publikacji.	Zna większość zasad, metod, technik tworzenia grafiki i animacji komputerowych, profesjonalnych prezentacji multimedialnych, zaawansowanych dokumentów i publikacji.	Biegle zna zasady, metody, techniki tworzenia grafiki i animacji komputerowych, profesjonalnych prezentacji multimedialnych, zaawansowanych dokumentów i publikacji oraz swobodnie je wykorzystuje.
EK3	Nie potrafi wymienić pojęć i terminów ani scharakteryzować zasad z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego w kontekście technologii informacyjno-komunikacyjnych.	Potrafi wymienić niektóre pojęcia i terminy oraz potrafi scharakteryzować wybrane zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego w kontekście technologii informacyjno-komunikacyjnych.	Potrafi wymienić większość pojęć i terminów oraz potrafi scharakteryzować zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego w kontekście technologii informacyjno-komunikacyjnych.	Z łatwością potrafi wymienić pojęcia i terminy oraz potrafi scharakteryzować zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego w kontekście technologii informacyjno-komunikacyjnych łącznie z podaniem praktycznych przykładów.
EK4	Nie potrafi obsługiwać menedżerskich komputerowych systemów tekstowych i graficznych. Nie umie stosować odpowiednich metod tworzenia oraz modyfikacji obiektów graficznych i tekstowych.	W ograniczonym stopniu obsługuje menedżerskie komputerowe systemy tekstowe i graficzne. Sporadycznie stosuje odpowiednie metody tworzenia oraz modyfikacji obiektów graficznych i tekstowych.	W dobrym stopniu obsługuje menedżerskie komputerowe systemy tekstowe i graficzne – zna i wykorzystuje większość funkcji. Często stosuje odpowiednie metody tworzenia oraz modyfikacji obiektów graficznych i tekstowych.	Biegle obsługuje menedżerskie komputerowe systemy tekstowe i graficzne – zna i wykorzystuje wszystkie poznane funkcje. Z łatwością stosuje odpowiednie metody tworzenia oraz modyfikacji obiektów graficznych i tekstowych.
EK5	Nie potrafi posługiwać się odpowiednimi technikami i narzędziami komputerowymi	W ograniczonym stopniu posługuje się technikami i narzędziami komputerowymi podczas	W dobrym stopniu posługuje się technikami i narzędziami komputerowymi podczas	Z łatwością stosuje zaawansowane techniki graficzne i narzędzia komputerowe podczas projektowania

	podczas projektowania elementów tożsamości wizualnej firmy.	projektowania elementów tożsamości wizualnej firmy.	projektowania elementów tożsamości wizualnej firmy.	elementów tożsamości wizualnej firmy.
EK6	Nie potrafi samodzielnie pracować, dokształcać się, konstruować planów pracy czy korzystać z różnych źródeł wiedzy.	Bardzo rzadko wykazuje umiejętność i ochotę do samodzielnej pracy, dokształcania, konstruowania planów pracy czy do korzystania z wiedzy z różnych źródeł.	Często wykazuje umiejętność i ochotę do samodzielnej pracy, dokształcania, konstruowania planów pracy czy do korzystania z wiedzy z różnych źródeł.	Z łatwością i zaangażowaniem pracuje samodzielnie dokształca się, konstruuje plany pracy oraz wykorzystuje wiedzę z różnych źródeł.
EK7	Nie potrafi kreatywnie pracować w zespole.	Bardzo rzadko wykazuje ochotę i umiejętność pracy w zespole. W bardzo ograniczonym stopniu wykazuje kreatywne podejście do wykonywanych zadań.	Często wykazuje ochotę i umiejętność pracy w zespole. W dobrym stopniu wykazuje kreatywne podejście do wykonywanych zadań.	Z łatwością i zaangażowaniem pracuje w zespole. W bardzo dobrym stopniu wykazuje kreatywne podejście do wykonywanych zadań.

Autor programu:	Dr Mariusz Dzieńkowski
Adres e-mail:	m.dzienkowski@pollub.pl
Jednostka organizacyjna:	Katedra Zarządzania, Wydział Zarządzania PL
Osoba, osoby prowadzące:	Dr Mariusz Dzieńkowski