

# Sylabus (Karta Przedmiotu)

opis modułu kształcenia

Państwowa Wyższa Szkoła Techniczno-Ekonomiczna im. ks. Bronisława Markiewicza w Jarosławiu

## I. INFORMACJE OGÓLNE

Nazwa zajęć:

Nazwa zajęć **Grafika komputerowa na potrzeby logistyki**

Nazwa kierunku studiów, poziom i profil kształcenia:		Logistyka i Spedycja, I stopień, studia inżynierskie	
Język wykładowy: polski	Rodzaj zajęć:	Przedmiot kształcenia ogólnego	
Rok studiów: 2	Semestr: 3	Liczba punktów ECTS przypisana zajęciom:	2
Instytut (Zakład) odpowiedzialny za przedmiot:		Instytut Inżynierii Technicznej (Zakład Informatyki)	
Imię, nazwisko, tytuł/stopień naukowy, adres e-mail wykładowcy (wykładowców)/prowadzących zajęcia:		Dr Jerzy Kuck jerzy.kuck.pwste.edu.pl	

### FORMA PROWADZENIA ZAJĘĆ I LICZBA GODZIN

Ogólna liczba godzin zajęć dydaktycznych na studiach stacjonarnych i niestacjonarnych z podziałem na formy:

Studia stacjonarne		Studia niestacjonarne	
Wykład:		Wykład:	
Ćwiczenia:		Ćwiczenia:	
Laboratorium:		Laboratorium:	
Lektorat:		Lektorat:	
Projekt:		Projekt:	
Zajęcia praktyczne:	<b>30</b>	Zajęcia praktyczne:	
Seminarium:		Seminarium:	
Zajęcia terenowe:		Zajęcia terenowe:	
Praktyki:		Praktyki:	
Inna forma (jaka):		Inna forma (jaka):	
<b>RAZEM:</b>	<b>30</b>	<b>RAZEM:</b>	

## II. INFORMACJE SZCZEGÓŁOWE

Cel (cele) prowadzenia zajęć:

Program przedmiotu jest zgodny z wymaganiami ECDL (Europejskiego Certyfikatu Umiejętności Komputerowych). W ramach ćwiczeń laboratoryjnych przekazywana jest podstawowa wiedza oraz umiejętności praktyczne dotyczące najważniejszych pojęć informatyki, jej wybranych metod i narzędzi sprzętowych oraz programowych. Przedstawiane są również zagadnienia bezpieczeństwa danych i systemów informatycznych, ergonomii oraz wybrane prawne aspekty informatyki.

Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności oraz kompetencji społecznych (jeśli obowiązują):

Znajomość podstawowych aplikacji komputerowych oraz innych treści technologii informacyjnej objętych programem nauczania w na pierwszym roku studiów.

**Przypisane do zajęć efekty uczenia się w zakresie wiedzy, umiejętności oraz kompetencji społecznych i odniesienie ich do efektów uczenia się dla określonego kierunku studiów, poziomu i profilu**

## II. INFORMACJE SZCZEGÓŁOWE

Symbol efektu uczenia się przypisanego do zajęć	Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się, student w kategorii: <b>Wiedzy - zna i rozumie</b>
E_01	zna elementarną terminologię dotyczącą użytkowania programów do tworzenia grafiki prezentacyjnej na potrzeby logistyki i spedycji (K_W08)
E_02	posiada wiedzę z zakresu funkcjonowania programów i systemów graficznych umożliwiających osiągnięcie efektów ekonomicznych w działalności przedsiębiorstw i firm (K_W10)
<b>Umiejętności – potrafi</b>	
E_03	student umie korzystać z programów graficznych, posiada umiejętności pozwalające na użycie technik graficznych jako efektywnego środka komunikacji, szeroko wykorzystywanego w prezentowaniu informacji. Student umie wstawiać oraz edytować obrazy i rysunki, wybrać rodzaj, stworzyć i formatować grafikę w celu wykorzystania jej na opakowaniach produktów w logistyce. (K_W12) (K_U01)
E_04	student umie wykonać typowe zadania związane z przygotowaniem i wykonaniem materiałów reklamowych, banerów, plakatów na potrzeby logistyki i spedycji. (K_U02)
E_05	Umie dobrać odpowiednie narzędzia informatyczne (programy graficzne) do realizacji własnych zadań, obejmujących promocje - marketing w logistyce i spedycji (K_U05) (K_U15)
<b>Kompetencji społecznych - jest gotów do</b>	
E_06	ma świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności, rozumie potrzebę ciągłego dokształcania się zawodowego i rozwoju osobistego, (K_K01)
E_07	ma świadomość roli i miejsca technologii informacyjnej (grafiki komputerowej) w procesie dydaktycznym i samokształceniu oraz potrafi sprostać wymaganiom stawianym przez pracodawców. (K_K04)
<b>TREŚCI PROGRAMOWE I ICH ODNIESIENIE DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ PRZYPISANYCH DO ZAJĘĆ</b>	
<b>Treści programowe (uszczegółowione, zaprezentowane z podziałem na poszczególne formy zajęć tj. wykład, ćwiczenia, laboratoria, projekty, seminaria i inne):</b>	
<b>Symbol treści programowych</b>	<b>Opis treści Programowych</b>
<b>Ćwiczenia</b>	
TP-01	Wprowadzenie do programów graficznych (grafika rastrowa i wektorowa)
TP-2	Otwieranie i zapisywanie plików graficznych, podstawy interfejsu, układ strony Podstawowe operacje na obiektach: inteligentne rysowanie, kształty dokładne tworzenie linii, zaznaczenie rysowanie i skalowanie, obracanie, kopiowanie, klonowanie, duplikowanie, rozmieszczenie obiektów i symbole narzędzia kształt, kształtowanie, szybkie kadrowanie, nóż i gumka, pędzel rozmazujący i chropowaty.
TP-3	Kadrowanie i efekty, interakcyjne wypełnienie, interakcyjna metamorfoza, obrys, zniekształcenie i cień, głębia oraz przezroczystość Rysowanie linii i krzywych. Stosowanie warstw, soczewka, drukowanie dokumentu i eksport do innych formatów. Przedstawienie jak wykonać zdjęcia z polaroida, kalendarz, pudełko, tekst wokół obiektu, i ramki ze zdjęciami oraz odbicie lustrzane i złoty tekst Wykonanie loga, ramki siatki z przezroczystością, szybkiego kadrowania i mozaiki, efektu perspektywy, ikony i efektu 3D oraz fotomontażu i wymiarowania.
TP-04	Opracowanie dwóch wariantów kalendarza na dany rok w nim umieścić elementy (grafikę) o tematyce związanej z logistyką i spedycją.
TP-05	Opracować plakat i folder reklamowy o studiach inżynierskich na kierunku logistyka i spedycja w PWSTE Jarosławiu. Opracować (zapropnować) dwa warianty logo honorowego dawcy krwi w PWSTE w Jarosławiu.
TP-06	Opracować TABŁO w CORELDRAW w którym umieścimy zdjęcia studentów grupy
TP-07	Opracować album, w którym umieścimy zdjęcia dotyczące dowolnie wybranego tematu (np. uroczystości firmowej czy rodzinnej, wycieczki, pokazów kulinarnych, spędzania wolnego czasu, zawodów sportowych, itp.
TP-08	Opracować: 1. zaproszenie na pokazy kulinarne, 2. Zaproszenie na ślub/wesele, przyjęcie urodzinowe, itp.

3. Nadruk na koszulkę o tematyce zagrożeń ekologicznych w województwie podkarpackim.

### III. INFORMACJE DODATKOWE

#### TREŚCI PROGRAMOWE I ICH ODNIESIENIE DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ PRZYPISANYCH DO ZAJĘĆ

Treści programowe (uszczegółowione, zaprezentowane z podziałem na poszczególne formy zajęć tj. wykład, ćwiczenia, laboratoria, projekty, seminaria i inne):

### III. INFORMACJE DODATKOWE

Odniesienie efektów uczenia się przypisanych do zajęć i treści programowych do form zajęć i metod oceniania

Symbol efektu uczenia się przypisanego do zajęć	Symbol treści programowych realizowanych w trakcie zajęć	Formy zajęć i metody dydaktyczne prowadzenia zajęć umożliwiające osiągnięcie założonych efektów uczenia się	Metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się przypisanych do zajęć
<b>WIEDZA</b>			
E_01	TP_01	Ćwiczenia przy komputerze, prezentacja	Kolokwium po zakończeniu każdego działu tematycznego, prezentacja
E_02	TP_02-TP_08	Ćwiczenia przy komputerze, prezentacja	Kolokwium po zakończeniu każdego działu tematycznego, prezentacja
<b>UMIEJĘTNOŚCI</b>			
E_03 - E_6	TP_01-TP_08	Ćwiczenia przy komputerze, prezentacja	Kolokwium po zakończeniu każdego działu tematycznego, prezentacja
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>			
E_07 – E_8	TP_01-TP_08	Ćwiczenia przy komputerze, prezentacja	Kolokwium po zakończeniu każdego działu tematycznego, prezentacja

#### OBCIĄŻENIE PRACĄ STUDENTA (godziny)

Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Godziny zajęć (wg harmonogramu studiów) z nauczycielem	30
w tym liczba godzin z praktyk zawodowych realizowanych w uczelni (wg harmonogramu studiów)	0
Praca własna studenta	30
<b>SUMA GODZIN</b>	<b>60</b>

#### OBCIĄŻENIE PRACĄ STUDENTA (punkty ECTS)

		Liczba punktów ECTS	
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS PRZYPISANYCH DO ZAJĘĆ	Praca studenta wymagająca bezpośredniego kontaktu z nauczycielem akademickim	2	1
	Liczba punktów ECTS przypisana praktykom zawodowym, jeśli formą zajęć dla tego przedmiotu są praktyki zawodowe		0
	Praca własna studenta		1

**Metody oceny:** Kontrolne prace cząstkowe praktyczne przy stanowiskach komputerowych - poszczególne zadania przekazane w trakcie ćwiczeń (obowiązek wykonania wszystkich 7 zadań). Ocena zadań i sprawdzian z praktycznych umiejętności na koniec semestru.  
Ocena końcowa za semestr: sprawdzian na koniec semestru, ocena z 7 zadań oraz aktywność na zajęciach.

INFORMACJA O PRZEWIDYWANEJ MOŻLIWOŚCI WYKORZYSTANIA B-LEARNINGU

INFORMACJA O PRZEWIDYWANEJ MOŻLIWOŚCI WYKORZYSTANIA E-LEARNINGU

.....  
(podpis osoby  
odpowiedzialnej za przedmiot, data)

.....  
(podpis Dyrektora Instytutu, data)

**Podpis Kierownika Zakładu:**

.....  
(imię i nazwisko)

.....  
(podpis, data)