



Obsługa narzędzi projektowych 1

Karta opisu przedmiotu

Informacje podstawowe

Kierunek studiów Kulturoznawstwo	Cykl dydaktyczny 2026/2027	
Specjalność Nowe technologie w projektowaniu kultury	Kod przedmiotu HKLTTIS.II1.17936.26	
Jednostka organizacyjna Wydział Humanistyczny	Języki wykładowe polski	
Poziom kształcenia Studia magisterskie II stopnia	Obligatoryjność Obowiązkowy	
Forma studiów Stacjonarne	Blok zajęciowy Przedmioty specjalnościowe	
Profil studiów Ogólnoakademicki	Przedmiot powiązany z badaniami naukowymi Nie	
Koordinator przedmiotu	Adam Żądło	
Prowadzący zajęcia	Adam Żądło	
Okres Semestr 1	Forma zaliczenia Zaliczenie	Liczba punktów ECTS 2
	Forma prowadzenia i godziny zajęć Ćwiczenia laboratoryjne: 30	

Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	Przekazanie wiedzy na temat metod tworzenia i modyfikacji grafiki wektorowej oraz bitmapowej
C2	Zapoznanie studentów z obsługą programu Adobe Photoshop i Adobe Illustrator.

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy - Student zna i rozumie:			
W1	Posiada ogólną wiedzę z zakresu projektowania graficznego.	KLT2A_W01, KLT2A_W02, KLT2A_W17, KLT2A_W22	Wykonanie ćwiczeń
W2	Posiada podstawowe umiejętności pozwalające na wykorzystanie programów graficznych w prowadzonej działalności naukowej i badawczej.	KLT2A_W01, KLT2A_W05, KLT2A_W07, KLT2A_W20, KLT2A_W24	Wykonanie ćwiczeń
W3	Rozumie potrzebę ciągłego pogłębiania i aktualizowania wiedzy w obszarze nowoczesnych technik informatycznych związanych z dziedziną współczesnej grafiki komputerowej.	KLT2A_W01, KLT2A_W03, KLT2A_W05, KLT2A_W06, KLT2A_W23, KLT2A_W24	Wykonanie ćwiczeń
Umiejętności - Student potrafi:			
U1	Umie przygotować i krytycznie analizować projekty graficzne.	KLT2A_U01, KLT2A_U02, KLT2A_U19, KLT2A_U22, KLT2A_U23	Wykonanie ćwiczeń
U2	Dysponuje umiejętnościami umożliwiającymi korzystanie z najnowszych pakietów oprogramowania przeznaczonych do tworzenia grafiki wektorowej i grafiki rastrowej.	KLT2A_U01, KLT2A_U02, KLT2A_U03, KLT2A_U18, KLT2A_U19, KLT2A_U22, KLT2A_U23	Wykonanie ćwiczeń
U3	Wyszukuje, analizuje, ocenia, selekcjonuje i informację na temat zasad i teorii projektowania, ze źródeł drukowanych i elektronicznych na poziomie podstawowym.	KLT2A_U01, KLT2A_U02, KLT2A_U19, KLT2A_U20, KLT2A_U21, KLT2A_U22, KLT2A_U23	Wykonanie ćwiczeń
Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:			
K1	W stopniu zaawansowanym potrafi efektywnie organizować własną pracę i krytycznie oceniać jej postępy.	KLT2A_K01, KLT2A_K02, KLT2A_K03, KLT2A_K04, KLT2A_K05, KLT2A_K06	Wykonanie ćwiczeń
K2	Posiada kompetencje niezbędne do pracy twórczej (organizacyjne, koncepcyjne, realizacyjne).	KLT2A_K01, KLT2A_K02, KLT2A_K03, KLT2A_K04, KLT2A_K05	Wykonanie ćwiczeń

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć

Mapy bitowe oraz grafika wektorowa: prezentacja i ćwiczenie podstawowych metod pracy z edytorami graficznymi.

Nakład pracy studenta

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane aktywności
Ćwiczenia laboratoryjne	30
Przygotowanie projektu, prezentacji, pracy pisemnej, sprawozdania	18
Przygotowanie do zajęć	5
Dodatkowe godziny kontaktowe	5
Egzamin lub kolokwium zaliczeniowe	2

Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 60
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 30

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu	Formy prowadzenia zajęć
1.	Edycja obrazów cyfrowych: Podstawowe informacje dotyczące budowy map bitowych, specyfika obrazów pikselowych, kwestie rozdzielczości map bitowych, wprowadzenie do modeli kolorów, formaty plików graficznych, zalety, wady i typowe zastosowania najpopularniejszych formatów graficznych.	W1, W3, U1, U2, U3, K2	Ćwiczenia laboratoryjne
2.	Zarządzanie bitmapami: Importowanie zdjęć za pomocą narzędzi zarządzania plikami, importowanie zdjęć za pomocą kreatorów, zagadnienia organizowania kolekcji zdjęć z wykorzystaniem funkcji zarządzania plikami, programy wspomagające zarządzanie obrazami w systemie Windows. Możliwości oznaczania i tagowania zdjęć dodatkowymi informacjami z użyciem pól Exif.	W1, W2, U2, U3, K1, K2	Ćwiczenia laboratoryjne
3.	Edycja obrazów w pakiecie Adobe Photoshop: Zagadnienia otwierania, modyfikowania i przechowywania obrazów cyfrowych, obracanie obrazów o ustalony kąt, zmiana skali widoku, ustalanie wymiarów i rozdzielczości obrazów, ustalanie rozmiarów wydruku, kadrowanie obrazów, zapisywanie obrazów, zagadnienia związane z kalibracją monitora, zarządzanie kolorami i drukowaniem obrazów.	W1, W2, U1, U2, K1	Ćwiczenia laboratoryjne
4.	Retusz obrazów: Przegląd możliwości korygowania barw, usuwanie zabarwienia przy użyciu narzędzi poziomy/krzywe, usuwanie zabarwień z wykorzystaniem balansu kolorów, ustawianie opcji narzędzia klonowanie, retuszowanie przy użyciu narzędzia łałka, zasady stosowania narzędzia pędzel punktowy, wyostanie obrazów i ich elementów, redukcja szumów i wygładzanie obrazów.	W1, W2, U1, K1, K2	Ćwiczenia laboratoryjne
5.	Praca z tekstem wektorowym i bitmapowym: omówienie różnego typu czcionek, wprowadzanie tekstu i ustawianie jego właściwości, zagadnienia tworzenia tekstu trójwymiarowego. Praca z tekstem standardowym i akapitowym, formatowanie akapitów. Stosowanie efektów specjalnych do warstw tekstowych. Edycja tekstu w ramce, umieszczanie tekstu na ścieżce, konwersja tekstu do krzywych.	W1, W2, W3, U1, K1, K2	Ćwiczenia laboratoryjne
6.	Zagadnienia łączenia obrazów: Łączenie obrazów przy użyciu masek i zaznaczeń, procedura kopiowania elementów obrazu przy użyciu zaznaczeń i wklejanie ich do innego obrazu, różne tryby mieszania warstw obrazu, automatyczne wyodrębnianie obiektów, zagadnienia konstrukcji masek o zróżnicowanych krawędziach.	W1, W2, U1, U2, K1, K2	Ćwiczenia laboratoryjne

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu	Formy prowadzenia zajęć
7.	Obrazy czarno-białe i kolorowe: Zagadnienia przetwarzania obrazów czarno-białych i kolorowych, przekształcanie obrazów kolorowych w czarno-białe grafiki, całkowite lub częściowe usuwanie koloru, manipulowanie odcieniami szarości, zagadnienia korygowania obrazów czarno-białych poprzez modyfikowanie poziomów, jasności i kontrastu, wyodrębnianie obiektów z tła przy użyciu kanałów, zagadnienia kolorowania zdjęć czarno-białych, manipulowanie zdjęciami przy użyciu filtrów.	W1, U1, K1, K2	Ćwiczenia laboratoryjne
8.	Zaznaczenia, maski i filtry: Geometryczne kontury zaznaczania, kontury o nieregularnym kształcie, zmiana konturów zaznaczania, wygładzanie konturów zaznaczania, przenoszenie i kopiowanie zaznaczeń, rysowanie i edytowanie ścieżek, malowanie wzdłuż ścieżki, importowanie i eksportowanie ścieżek, maskowanie i wyodrębnianie elementów obrazu, praca w trybie szybkiej maski, automatyczne generowanie masek, tworzenie niezależnego kanału maski, tworzenie maski z obrazka, korekcja z wykorzystaniem filtrów, zwiększanie ostrości i kontrastu, rozmywanie obrazka, dodawanie szumu, filtry zniekształcające.	W1, W2, W3, U1, U2, U3, K1, K2	Ćwiczenia laboratoryjne

Informacje rozszerzone

Metody i techniki kształcenia :

Dyskusja, Design thinking, Ocenianie rówieśnicze (ang. peer assessment), Metoda projektowa (ang. Project Based Learning), Studium przypadku (ang. case study), Informacja zwrotna (ang. feedback), Demonstracja, instruktaż, Metoda zespołowa (ang. Team Based Learning)

Rodzaj zajęć	Metody zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
Ćwiczenia laboratoryjne	Wykonanie ćwiczeń	Należy wykonać wszystkie zadania prezentowane i ćwiczone na zajęciach. Brak 1 ćwiczenia obniża ocenę o 0,5 stopnia.

Warunki i sposób zaliczenia poszczególnych form zajęć, w tym zasady zaliczeń poprawkowych, a także warunki dopuszczenia do egzaminu

Zaliczenie poprawkowe polega na wgraniu zaległych ćwiczeń, max. liczba niewykonanych poprawnie ćwiczeń wynosi 5.

Sposób obliczania oceny końcowej

Ocena z zaliczenia laboratorium (obsługa edytorów graficznych) wynika z oddanych ćwiczeń (zadań projektowych) realizowanych w trakcie zajęć oraz podczas pracy własnej. Na maksymalną ocenę należy poprawnie wykonać wszystkie zadania prezentowane i ćwiczone na zajęciach. Brak/złe wykonanie 1 ćwiczenia obniża ocenę o 0,5 stopnia.

Sposób i tryb wyrównywania zaległości powstałych wskutek nieobecności studenta na zajęciach

Zaliczenie modułu jest możliwe po zaliczeniu wszystkich zajęć laboratoryjnych i oddaniu ćwiczeń w formie cyfrowej.

Wymagania wstępne i dodatkowe

- obecność na zajęciach (możliwość max. 1 nieusprawiedliwionej nieobecności)
- znajomość podstaw użytkowania komputerów typu PC
- znajomość podstaw obsługi systemu Windows

- elementarna znajomość podstaw matematyki ze szczególnym uwzględnieniem geometrii płaskiej i stereometrii

Zasady udziału w poszczególnych zajęciach, ze wskazaniem, czy obecność studenta na zajęciach jest obowiązkowa

Kluczowe jest oddawanie ćwiczeń - nieobecności są możliwe do odrobienia poprzez ich realizację i wgranie przed końcem semestru.

Literatura

Obowiązkowa

1. Praca zbiorowa Adobe Creative Team: Adobe Photoshop CS6/CS6 PL. Oficjalny podręcznik, Wydawnictwo Helion, Warszawa, 2013.
2. Fábio Sasso: Abduzeedo. Inspirujący przewodnik po świecie grafiki, Helion, Gliwice, 2013

Kierunkowe efekty uczenia się

Kod	Treść
KLT2A_K01	Zna zakres posiadanej przez siebie wiedzy i umiejętności na poziomie zaawansowanym i rozumie potrzebę ciągłego dokształcania się i rozwoju dorobku zawodowego.
KLT2A_K02	W sposób pogłębiony interpretuje nowe idee i wykazuje się przedsiębiorczym myśleniem i działaniem.
KLT2A_K03	Na podstawie wszechstronnej i twórczej analizy nowych sytuacji i problemów samodzielnie formułuje propozycje ich rozwiązania i sięga po opinie ekspertów w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu.
KLT2A_K04	Samodzielnie podejmuje i inicjuje działania na rzecz rozwiązywania problemów poznawczych i praktycznych.
KLT2A_K05	Krytycznie ocenia poziom posiadanej wiedzy i odbieranych treści.
KLT2A_K06	Rozumie w sposób pogłębiony problematykę etyczną związaną z pracą naukową i zawodową. Przestrzega i rozwija jej zasady i nakłania innych do działania na rzecz przestrzegania tych zasad.
KLT2A_U01	Wyszukuje, analizuje, ocenia, selekcjonuje i wykorzystuje informacje ze źródeł drukowanych i elektronicznych na poziomie zaawansowanym.
KLT2A_U02	Samodzielnie planuje i realizuje własne uczenie się przez całe życie i zachęca innych do zdobywania wiedzy i rozwijania umiejętności badawczych.
KLT2A_U03	Czyta i interpretuje tekst filozoficzny, socjologiczny, antropologiczny oraz źródła historyczne na poziomie zaawansowanym.
KLT2A_U18	Potrafi kierować interdyscyplinarnym zespołem i współpracować z innymi członkami zespołu przyjmując (podejmując) wiodącą rolę.
KLT2A_U19	Potrafi wszechstronnie wykorzystać zasady i reguły prawa autorskiego i ochrony własności intelektualnej.
KLT2A_U20	Rozumie w pełni odmienne postrzeganie życia społecznego przez osoby pochodzące z różnych środowisk i kultur.
KLT2A_U21	Interpretuje wieloaspektowo zjawiska charakterystyczne dla świata wielokulturowego w kontekście przemian społeczeństw nowoczesnych i ponowoczesnych.
KLT2A_U22	Potrafi dokonać zaawansowanej analizy zgromadzonego materiału badawczego z wykorzystaniem odpowiednich technik analitycznych i wspomagających programów komputerowych.
KLT2A_U23	Rozumie w pełni istotę społeczeństwa informacyjnego i potrafi scharakteryzować przemiany życia społecznego pod wpływem nowoczesnej technologii.
KLT2A_W01	Posiada pogłębioną wiedzę o obszarach będących przedmiotem badań kulturoznawczych.
KLT2A_W02	Ma pogłębioną wiedzę o tym, jakie miejsce wśród nauk humanistycznych, społecznych i nauk o sztuce zajmuje kulturoznawstwo oraz potrafi scharakteryzować jego przedmiotową i metodologiczną specyfikę.
KLT2A_W03	Zna zaawansowaną terminologię używaną w kulturoznawstwie jako dyscyplinie naukowej.
KLT2A_W05	Na poziomie zaawansowanym posiada aktualną i wszechstronną wiedzę oraz potrafi wskazać najważniejsze i najnowsze osiągnięcia badawcze, interpretacyjne i metodologiczne w kulturoznawstwie jako dyscyplinie naukowej.
KLT2A_W06	Zna i rozumie zaawansowane metody analizy i interpretacji zjawisk kulturowych.
KLT2A_W07	Wszechstronnie zna główne kierunki rozwoju kulturoznawstwa
KLT2A_W17	Zna zaawansowane metody interpretacji tekstu filozoficznego, dzieła literackiego, dzieła sztuk plastycznych oraz innych artefaktów kulturowych, sztuki filmowej, muzycznej, teatralnej oraz innych.
KLT2A_W20	Zna i dogłębnie rozumie główne pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności intelektualnej i prawa autorskiego
KLT2A_W22	Zna gruntownie terminy związane z medioznawstwem i naukami o komunikowaniu, ma podstawową wiedzę na temat funkcjonowania i organizacji systemów medialnych i instytucji okołomedialnych.

Kod	Treść
KLT2A_W23	Ma wszechstronną wiedzę na temat zróżnicowania kulturowego w skali lokalnej, regionalnej, krajowej, Europy i świata.
KLT2A_W24	Posiada gruntowną wiedzę na temat technologii informatycznych i audiowizualnych.