

**AGH**AGH UNIVERSITY OF SCIENCE  
AND TECHNOLOGY

Nazwa modułu zajęć: Obsługa edytorów graficznych 3

Rok akademicki: 2019/2020 Kod: HKLT-2-303-KW-s Punkty ECTS: 2

Wydział: Humanistyczny

Kierunek: Kulturoznawstwo Specjalność: Komunikacja wizualna i projektowanie graficzne

Poziom studiów: Studia II stopnia Forma studiów: Stacjonarne

Język wykładowy: Polski Profil: Ogólnoakademicki (A) Semestr: 3

Strona www: <http://www.wh.agh.edu.pl/main/pl/programy-zajec-i-sylabusy>

Prowadzący moduł: mgr Adamiec Michał (michal.adamiec@hotmail.com)

**Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć**

Obsługa edytorów graficznych w kontekście projektowania stron www

**Opis efektów uczenia się dla modułu zajęć**

Kod MEU	Student, który zaliczył moduł zajęć zna i rozumie/potrafi/jest gotów do	Powiązania z KEU	Sposób weryfikacji i oceny efektów uczenia się osiągniętych przez studenta w ramach poszczególnych form zajęć i dla całego modułu zajęć
Wiedza: zna i rozumie			
M_W001	Posiada wiedzę dotyczącą technik informatycznych stosowanych we współczesnej grafice komputerowej.	KLT2A_W24	Aktywność na zajęciach
M_W002	Posiada ogólną wiedzę z zakresu projektowania graficznego	KLT2A_W18, KLT2A_W20	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji
M_W003	Zna i docenia rolę grafiki komputerowej we współczesnej rzeczywistości.	KLT2A_W22	Aktywność na zajęciach
M_W004	Posiada umiejętności pozwalające na wykorzystanie pakietów graficznych w prowadzonej działalności naukowej i badawczej.	KLT2A_W18	Wykonanie ćwiczeń laboratoryjnych
Umiejętności: potrafi			
M_U001	Umie przygotować i krytycznie analizować projekty graficzne.	KLT2A_U08, KLT2A_U01	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Wykonanie ćwiczeń laboratoryjnych

M_U002	Wyszukuje, analizuje, ocenia, selekcjonuje i informacje na temat specyfikacji programów graficznych oraz zasad projektowania projektowania, ze źródeł drukowanych i elektronicznych na poziomie zaawansowanym.	KLT2A_U01	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji
M_U003	Dysponuje umiejętnościami korzystania z najnowszych pakietów oprogramowania przeznaczonych do tworzenia animowanej grafiki wektorowej i grafiki rastrowej.	KLT2A_U22	Aktywność na zajęciach, Wykonanie ćwiczeń laboratoryjnych
Kompetencje społeczne: jest gotów do			
M_K001	W stopniu zaawansowanym potrafi efektywnie organizować własną pracę i krytycznie oceniać jej postępy.	KLT2A_K06	Aktywność na zajęciach, Wykonanie ćwiczeń laboratoryjnych

### Liczba godzin zajęć w ramach poszczególnych form zajęć

Suma	Forma zajęć dydaktycznych										
	Wykład	Ćwiczenia audytoryjne	Ćwiczenia laboratoryjne	Ćwiczenia projektowe	Konwersatorium	Zajęcia seminaryjne	Zajęcia praktyczne	Zajęcia terenowe	Zajęcia warsztatowe	Prace kontrolne i przejściowe	Lektorat
30	0	0	30	0	0	0	0	0	0	0	0

### Matryca kierunkowych efektów uczenia się w odniesieniu do form zajęć i sposobu zaliczenia, które pozwalają na ich uzyskanie

Kod MEU	Student, który zaliczył moduł zajęć zna i rozumie/potrafi/jest gotów do	Forma zajęć dydaktycznych										
		Wykład	Ćwiczenia audytoryjne	Ćwiczenia laboratoryjne	Ćwiczenia projektowe	Konwersatorium	Zajęcia seminaryjne	Zajęcia praktyczne	Zajęcia terenowe	Zajęcia warsztatowe	Prace kontrolne i przejściowe	Lektorat
Wiedza: zna i rozumie												
M_W001	Posiada wiedzę dotyczącą technik informatycznych stosowanych we współczesnej grafice komputerowej.	-	-	+	-	-	-	-	-	-	-	-
M_W002	Posiada ogólną wiedzę z zakresu projektowania graficznego	-	-	+	-	-	-	-	-	-	-	-
M_W003	Zna i docenia rolę grafiki komputerowej we współczesnej rzeczywistości.	-	-	+	-	-	-	-	-	-	-	-

M_W004	Posiada umiejętności pozwalające na wykorzystanie pakietów graficznych w prowadzonej działalności naukowej i badawczej.	-	-	+	-	-	-	-	-	-	-	-
Umiejętności: potrafi												
M_U001	Umie przygotować i krytycznie analizować projekty graficzne.	-	-	+	-	-	-	-	-	-	-	-
M_U002	Wyszukuje, analizuje, ocenia, selekcjonuje i informację na temat specyfikacji programów graficznych oraz zasad projektowania projektowania, ze źródeł drukowanych i elektronicznych na poziomie zaawansowanym.	-	-	+	-	-	-	-	-	-	-	-
M_U003	Dysponuje umiejętnościami korzystania z najnowszych pakietów oprogramowania przeznaczonych do tworzenia animowanej grafiki wektorowej i grafiki rastrowej.	-	-	+	-	-	-	-	-	-	-	-
Kompetencje społeczne: jest gotów do												
M_K001	W stopniu zaawansowanym potrafi efektywnie organizować własną pracę i krytycznie oceniać jej postępy.	-	-	+	-	-	-	-	-	-	-	-

## Nakład pracy studenta (bilans punktów ECTS)

Forma aktywności studenta	Obciążenie studenta
Udział w zajęciach dydaktycznych/praktyka	30 godz
Przygotowanie do zajęć	20 godz
Dodatkowe godziny kontaktowe	2 godz
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	52 godz
Punkty ECTS za moduł	2 ECTS

## Pozostałe informacje

### Szczegółowe treści kształcenia w ramach poszczególnych form zajęć (szczegółowy program wykładów i pozostałych zajęć)

#### Ćwiczenia laboratoryjne

Obsługa edytorów graficznych: projektowanie stron www

Budowa stron www

Definiowanie typu dokumentu, znaczniki HTML, style, sformatowane akapity, nagłówki, wydzielony blok tekstu, grupowanie elementów, znaczniki formatujące znaki, znaki

specjalne (encje), tabele, formularze, łącza do innych stron, obrazy, komentarze i skrypty. Podstawowe zasady dotyczące tworzenia kodu HTML. Wstawianie w kodzie komentarzy. Deklarowanie typu dokumentu. Definiowanie tytułu dokumentu. Definiowanie domyślnej ścieżki. Definiowanie automatycznego odświeżania i przekierowania. Ustawianie koloru tła strony. Definiowanie obrazu w tle dokumentu. Podstawy tworzenia stron w języku HTML

Wiersze, podziały wierszy i akapity. Ręczne wstawianie podziałów wierszy. Twarde spacje. Łączniki opcjonalne. Zachowanie formatowania. Wcięcia. Nagłówki. Linie poziome. Zagadnienia związane z grupowaniem elementów na stronie. Wprowadzenie do problematyki związanej z listami w języku HTML. Listy uporządkowane. Listy nieuporządkowane. Listy definicji. Listy zagnieżdżone. Wstawianie rysunków

Przegląd formatów graficznych stosowanych w dokumentach www. Zagadnienia związane z kompresją obrazu. Opcje kompresji. Głębia kolorów. Metody zwiększania prędkości ładowania strony. Zagadnienia wstawiania rysunków. Rozmieszczanie rysunków na stronie. Opisy rysunków wyświetlane w przeglądarkach tekstowych. Wymiary i skalowanie rysunków. Obramowanie rysunków. Definiowanie mapy obrazu. Definiowanie obszarów aktywnych. Tworzenie animacji. Łącza do stron www

Omówienie zagadnień związanych z wprowadzaniem łączy do stron www. Adresy względne. Adresy bezwzględne. Łącza do e-mail. Docelowe okna łączy. wprowadzanie tekstu odpowiedzi dla łączy. Skróty klawiaturowe. omówienie zasad związanych z kolejnością uaktywniania łączy. Tworzenie kotwic. Dobór kolorów łączy. Parametry dokumentu docelowego. Praca z tekstem

Metody formatowania tekstu oparte na znacznikach. Formatowanie tekstu przy użyciu CSS. Pogrubienie i kursywa. Czcionka o stałej szerokości. Wprowadzanie górnego i dolnego indeksu. Oznaczanie zmian w dokumencie. Wstawianie i usuwanie tekstu. Grupowanie elementów tekstowych przy pomocy znaczników. Systemy kodowania znaków. Znaki specjalne. Znaki spacji i myślników. Wprowadzanie symbolu praw autorskich, znaku towarowego i symboli walut. Znaki cudzośćlowu, strzałek i symboli akcentu. Wprowadzanie liter alfabetu greckiego i symboli matematycznych. Tabele

Omówienie części składowych tabel HTML. Zagadnienia związane z doбором szerokości i wyrównywania tabel. Ustalanie odstępów i otaczanie komórek tabeli. Obramowanie tabel i krawędzie tabeli. Wiersze i komórki tabeli. podpisy tabeli. Zagadnienia związane zgrupowaniem wierszy tabeli. Tworzenie nagłówka i stopki tabeli. Ustalanie koloru tła. tworzenie komórek tabeli rozciągających się na kilka wierszy lub kolumn. grupowanie kolumn tabeli. podstawy formatowania z wykorzystaniem tabel. Strony pływające. dokumenty wielokolumnowe. Menu nawigacyjne. Ramki i formularze

Zagadnienia związane z tworzeniem zbiorów ramek. Zawartość ramek. Marginesy, obramowania i paski przewijania ramek. Modyfikacja rozmiarów ramek. Odsyłacze do ramek. Zagnieżdżone zbiory ramek. Ramki pływające. Podstawowe informacje dotyczące formularzy. Przegląd metod wstawiania formularzy. Etykiety pól. Pola

tekstowe i pola haseł. Przyciski opcji. Pola wyboru. Listy wyboru. Obszary tekstowe. Pola ukryte. Przyciski. Rysunki. Pola plików. Ustawianie kolejności uaktywniania kontrolek. Grupy pól. Skrypty formularzy. Obiekty multimedialne i skrypty

Przegląd rodzajów obiektów multimedialnych. Zasady umieszczania obiektów multimedialnych na stronach www. Multimedialne wtyczki i odtwarzacze. Zasady wstawiania animacji na stronach www. Wideoklipy, pliki dźwiękowe i pokazy slajdów. Zagadnienia związane z wykorzystaniem skryptów serwerowych i skryptów klienckich. Zasady określania domyślnego języka skryptowego. Dołączanie skryptów do stron www. Wywoływanie wewnętrznych skryptów. Wywoływanie skryptów za pomocą zdarzeń.

Wprowadzenie do języka JavaScript

Podstawowe informacje o składni języka JavaScript. Typy zmiennych. Słowa kluczowe. Wartości proste i referencje. Typy proste. Konwersje. Typy referencyjne. Operatory. Instrukcje. Funkcje.

Programowanie obiektowe w JavaScript

Deklaracje i tworzenie egzemplarzy obiektów. Referencje do obiektów. Obiekty własne, wewnętrzne i hosta. Zakres publiczny, prywatny i chroniony. Wzorzec konstruktora. Wzorzec prototypu. Modyfikowanie obiektów.

JavaScript w przeglądarce internetowej

Format plików zewnętrznych. Kod osadzony i pliki zewnętrzne. umiejscowienie znaczników. Obiektowy model przeglądarki. Obiekt window. Obiekt document. Obiekt location. Obiekt navigator. Obiekt screen.

Komunikacja między klientem a serwerem

Właściwości plików cookies. Składniki plików cookies. Zagadnienia bezpieczeństwa związane z plikami cookies. Cookies w języku JavaScript. Cookies na serwerze. przekazywanie plików cookies pomiędzy klientem a serwerem.

Moduły rozszerzające

Właściwości modułów rozszerzających. Osadzanie modułów rozszerzających.

Wykrywanie modułów rozszerzających. Wprowadzenie do apletów Java. Osadzanie apletów. Odwołanie do apletów w kodzie JavaScript. Tworzenie apletów. Osadzanie filmów Flash. Komunikacja pomiędzy filmami Flash i językiem JavaScript.

### **Metody i techniki kształcenia:**

Ćwiczenia laboratoryjne: W trakcie zajęć laboratoryjnych studenci samodzielnie rozwiązują zadany problem praktyczny, dobierając odpowiednie narzędzia. Prowadzący stymuluje grupę do refleksji nad problemem, tak by otrzymane wyniki miały wysoką wartość merytoryczną.

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

W trakcie zajęć laboratoryjnych studenci samodzielnie rozwiązują zadany problem praktyczny, dobierając odpowiednie narzędzia. Prowadzący stymuluje grupę do refleksji nad problemem, tak by otrzymane wyniki miały wysoką wartość merytoryczną.

Do zaliczenia kursu może przystąpić student, który regularnie uczestniczył w zajęciach. Dopuszczalne są dwie nieusprawiedliwione nieobecności. W przypadku niezaliczenia kursu w pierwszym terminie, student przystępuje do zaliczenia poprawkowego na takich samych zasadach, jakie obowiązywały w

terminie pierwszym.

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

Ćwiczenia laboratoryjne:

- Obecność obowiązkowa: Tak
- Zasady udziału w zajęciach: Studenci wykonują ćwiczenia laboratoryjne zgodnie z materiałami udostępnionymi przez prowadzącego. Student jest zobowiązany do przygotowania się w przedmiocie wykonywanego ćwiczenia, co może zostać zweryfikowane kolokwium w formie ustnej lub pisemnej. Zaliczenie zajęć odbywa się na podstawie zaprezentowania rozwiązania postawionego problemu. Zaliczenie modułu jest możliwe po zaliczeniu wszystkich zajęć laboratoryjnych.

### **Sposób obliczania oceny końcowej**

Ocena z zaliczenia laboratorium (obsługa edytorów graficznych) wynika ze średniej z ocen uzyskanych z projektów graficznych realizowanych w trakcie zajęć oraz podczas pracy własnej.

### **Sposób i tryb wyrównywania zaległości powstałych wskutek nieobecności studenta na zajęciach:**

Student, który opuści więcej niż 2 zajęcia w ustala z osobą prowadzącą zajęcia zakres i formę wyrównania zaległości.

### **Wymagania wstępne i dodatkowe, z uwzględnieniem sekwencyjności modułów**

- obecność na zajęciach (możliwość dwóch nieusprawiedliwionych nieobecności)
- znajomość podstaw użytkowania komputerów typu PC,
- znajomość podstaw obsługi systemu Windows
- elementarna znajomość podstaw matematyki ze szczególnym uwzględnieniem geometrii płaskiej i stereometrii

### **Zalecana literatura i pomoce naukowe**

Praca zbiorowa Adobe Creative Team: Adobe Photoshop CS6/CS6 PL. Oficjalny podręcznik, Wydawnictwo Helion, Warszawa, 2013.

Fábio Sasso: Abduzeedo. Inspirujący przewodnik po świecie grafiki, Helion, Gliwice, 2013

### **Publikacje naukowe osób prowadzących zajęcia związane z tematyką modułu**

Nie podano dodatkowych publikacji

### **Informacje dodatkowe**

brak