



### KARTA MODUŁU / KARTA PRZEDMIOTU

|                                  |                                    |
|----------------------------------|------------------------------------|
| Kod modułu                       | E-ID2G-07-s2                       |
| Nazwa modułu                     | Zasady kompozycji                  |
| Nazwa modułu w języku angielskim | The principles of composition      |
| Obowiązuje od roku akademickiego | 2012/2013 (aktualizacja 2017/2018) |

### A. USYTUOWANIE MODUŁU W SYSTEMIE STUDIÓW

|                                  |                                                          |
|----------------------------------|----------------------------------------------------------|
| Kierunek studiów                 | Informatyka                                              |
| Poziom kształcenia               | II stopień<br>(I stopień / II stopień)                   |
| Profil studiów                   | ogólnoakademicki<br>(ogólnoakademicki / praktyczny)      |
| Forma i tryb prowadzenia studiów | stacjonarne<br>(stacjonarne / niestacjonarne)            |
| Specjalność                      | Grafika komputerowa                                      |
| Jednostka prowadząca moduł       | Katedra Systemów Informatycznych<br>Zakład Informatyki   |
| Koordynator modułu               | mgr inż. Paweł Pięta<br>mgr inż. Daniel Kaczmarek        |
| Zatwierdził:                     | Dziekan WEAiI<br>dr hab. inż. Antoni Różowicz, prof. PŚK |

### B. OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

|                                                      |                                                                 |
|------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------|
| Przynależność do grupy/bloku przedmiotów             | kierunkowy<br>(podstawowy / kierunkowy / inny HES)              |
| Status modułu                                        | nieobowiązkowy<br>(obowiązkowy / nieobowiązkowy)                |
| Język prowadzenia zajęć                              | polski                                                          |
| Usytuowanie modułu w planie studiów - semestr        | II                                                              |
| Usytuowanie realizacji przedmiotu w roku akademickim | semestr zimowy<br>(semestr zimowy / letni)                      |
| Wymagania wstępne                                    | Podstawy grafiki komputerowej<br>(kody modułów / nazwy modułów) |
| Egzamin                                              | nie<br>(tak / nie)                                              |
| Liczba punktów ECTS                                  | 4                                                               |

| Forma prowadzenia zajęć | wykład | ćwiczenia | laboratorium | projekt | Inne |
|-------------------------|--------|-----------|--------------|---------|------|
| w semestrze             | 30     |           |              | 30      |      |



### C. EFEKTY KSZTAŁCENIA I METODY SPRAWDZANIA EFEKTÓW KSZTAŁCENIA

|                   |                                                                                                                                                                                                          |
|-------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Cel modułu</b> | Zapoznanie z podstawami kompozycji obrazów. Podstawowe zasady kompozycji i estetyki. Cele stosowania i łamania zasad kompozycji. Zastosowanie w grafice komputerowej 2D i 3D oraz animacji komputerowej. |
|-------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

| Symbol efektu | Efekty kształcenia                                                                                                                                                                          | Forma prowadzenia zajęć (w/c/l/p/inne) | odniesienie do efektów kierunkowych | odniesienie do efektów obszarowych |
|---------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------|-------------------------------------|------------------------------------|
| W_01          | Student zna podstawowe zasady i reguły kompozycji obrazów, cele ich stosowania i możliwe formy ich wykorzystania w grafice komputerowej 2D i 3D.                                            | W                                      | K_W11                               | T2A_W05                            |
| U_01          | Student potrafi zastosować poznane reguły w trakcie projektowania i tworzenia oprogramowania, obrazu 2D/3D, prezentacji lub animacji komputerowej.                                          | P                                      | K_U01, K_U04                        | T2A_U01, T2A_U04                   |
| K_01          | Student umie podzielić problem projektowy na elementy i współpracować w grupie przy jego implementacji/tworzeniu, ze szczególnym uwzględnieniem elementów związanych z grafiką komputerową. | P                                      | K_K02                               | T2A_K03                            |

#### Treści kształcenia:

##### 1. Treści kształcenia w zakresie wykładu

| Nr wykładu | Treści kształcenia                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | Odniesienie do efektów kształcenia dla modułu |
|------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------|
| 1-15       | Zapoznanie z podstawami kompozycji obrazów. Podstawowe zasady kompozycji i estetyki. Kompozycja w fotografii. Cele stosowania i łamania zasad kompozycji. Zastosowanie kompozycji w grafice komputerowej 2D i 3D – omówienie podstaw projektowania interfejsów gier wideo oraz wybranych silników graficznych. Sztuka rysowania – podstawowe techniki z wykorzystaniem kompozycji. | W_01                                          |

##### 2. Treści kształcenia w zakresie ćwiczeń

| Nr zajęć ćwicz. | Treści kształcenia | Odniesienie do efektów kształcenia dla modułu |
|-----------------|--------------------|-----------------------------------------------|
|                 |                    |                                               |

##### 3. Treści kształcenia w zakresie zadań laboratoryjnych

| Nr zajęć lab. | Treści kształcenia | Odniesienie do efektów kształcenia dla modułu |
|---------------|--------------------|-----------------------------------------------|
|               |                    |                                               |

##### 4. Charakterystyka zadań projektowych

Zadanie projektowe polega na przygotowaniu programu komputerowego, obrazu 2D/3D, prezentacji lub animacji komputerowej, wykorzystując poznane reguły i zasady kompozycji.

##### 5. Charakterystyka zadań w ramach innych typów zajęć dydaktycznych



### Metody sprawdzania efektów kształcenia

| Symbol efektu | Metody sprawdzania efektów kształcenia<br>(sposób sprawdzenia, w tym dla umiejętności – odwołanie do konkretnych zadań projektowych, laboratoryjnych, itp.) |
|---------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| W_01          | Kolokwium wykładowe lub prezentacja multimedialna przedstawiona podczas wykładu.                                                                            |
| U_01          | Ocena zadania projektowego.                                                                                                                                 |
| K_01          | Ocena zadania projektowego.                                                                                                                                 |

### D. NAKŁAD PRACY STUDENTA

| Bilans punktów ECTS |                                                                                                                                                                           |                     |
|---------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|
|                     | Rodzaj aktywności                                                                                                                                                         | obciążenie studenta |
| 1                   | Udział w wykładach                                                                                                                                                        | 30                  |
| 2                   | Udział w ćwiczeniach                                                                                                                                                      | -                   |
| 3                   | Udział w laboratoriach                                                                                                                                                    | -                   |
| 4                   | Udział w konsultacjach (2-3 razy w semestrze)                                                                                                                             | 6                   |
| 5                   | Udział w zajęciach projektowych                                                                                                                                           | 30                  |
| 6                   | Konsultacje projektowe                                                                                                                                                    | 4                   |
| 7                   | Udział w egzaminie                                                                                                                                                        | -                   |
| 8                   |                                                                                                                                                                           |                     |
| 9                   | Liczba godzin realizowanych przy bezpośrednim udziale nauczyciela akademickiego                                                                                           | 70<br>(suma)        |
| 10                  | Liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczyciela akademickiego<br>(1 punkt ECTS=25-30 godzin obciążenia studenta) | 2,8                 |
| 11                  | Samodzielne studiowanie tematyki wykładów                                                                                                                                 | 12                  |
| 12                  | Samodzielne przygotowanie się do ćwiczeń                                                                                                                                  | -                   |
| 13                  | Samodzielne przygotowanie się do kolokwium                                                                                                                                | 6                   |
| 14                  | Samodzielne przygotowanie się do laboratoriów                                                                                                                             | -                   |
| 15                  | Wykonanie sprawozdań                                                                                                                                                      | -                   |
| 15                  | Przygotowanie do kolokwium końcowego z laboratorium                                                                                                                       | -                   |
| 17                  | Wykonanie projektu lub dokumentacji                                                                                                                                       | 12                  |
| 18                  | Przygotowanie do egzaminu                                                                                                                                                 | -                   |
| 19                  |                                                                                                                                                                           |                     |
| 20                  | Liczba godzin samodzielnej pracy studenta                                                                                                                                 | 30<br>(suma)        |
| 21                  | Liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje w ramach samodzielnej pracy<br>(1 punkt ECTS=25-30 godzin obciążenia studenta)                                                | 1,2                 |
| 22                  | Sumaryczne obciążenie pracą studenta                                                                                                                                      | 100                 |
| 23                  | Punkty ECTS za moduł<br>1 punkt ECTS=25-30 godzin obciążenia studenta                                                                                                     | 4                   |
| 24                  | Nakład pracy związany z zajęciami o charakterze praktycznym<br>Suma godzin związanych z zajęciami praktycznymi                                                            | 46                  |
| 25                  | Liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje w ramach zajęć o charakterze praktycznym<br>1 punkt ECTS=25-30 godzin obciążenia studenta                                     | 1,84                |



### E. LITERATURA

|                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|---------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Wykaz literatury                | <ol style="list-style-type: none"><li>1. Peterson B., Fotografia portretowa bez tajemnic, 2013.</li><li>2. Busch D. D., Mastering Digital SLR Photography, 2012.</li><li>3. Shaw J., Nature Photography Field Guide, 2000.</li><li>4. Northrup T., Stunning Digital Photography, 2018.</li><li>5. Zakia R. D., Page D. A., Kompozycja w fotografii. Praktyczny przewodnik, 2011.</li><li>6. Fotografia XX wieku, oprac. zbiorowe, 2012.</li><li>7. Kelby S., Fotografia cyfrowa. Edycja zdjęć, 2013.</li><li>8. <a href="https://www.dpreview.com">https://www.dpreview.com</a></li><li>9. <a href="https://luminous-landscape.com">https://luminous-landscape.com</a></li><li>10. Fox B., Game Interface Design, 2005.</li><li>11. Doran J. P., Casanova M., Game Development Patterns &amp; Best Practices, 2017.</li><li>12. Lavieri E., Getting Started with Unity 2018, 2018.</li><li>13. Ferro L. S, Sapio F., Unity 2017 2D Game Development Projects, 2018.</li><li>14. <a href="https://www.unrealengine.com">https://www.unrealengine.com</a></li><li>15. <a href="https://unity3d.com">https://unity3d.com</a></li><li>16. Willenbrink M., Rysowanie dla początkujących, 2008.</li><li>17. Civardi G., Rysunek. Przewodnik po sztuce rysowania, 2011.</li><li>18. Praca zbiorowa, Sztuka rysowania. Podstawowe techniki, 2013.</li><li>19. Parramon E., Perspektywa i Kompozycja, 2011.</li><li>20. Peterson B., Kompozycja bez tajemnic, 2013.</li></ol> |
| Witryna WWW modułu / przedmiotu | -                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |