



IV. Opis programu studiów

3. KARTA PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	E-ID2G-07-s2
Nazwa przedmiotu	Zasady kompozycji
Nazwa przedmiotu w języku angielskim	The principles of composition
Obowiązuje od roku akademickiego	2019/20

USYTUOWANIE MODUŁU W SYSTEMIE STUDIÓW

Kierunek studiów	
Poziom kształcenia	
Profil studiów	
Forma i tryb prowadzenia studiów	
Zakres	
Jednostka prowadząca przedmiot	
Koordynator przedmiotu	mgr inż. Paweł Pięta mgr inż. Daniel Kaczmarowski
Zatwierdził	Dziekan Wydziału Elektrotechniki Automatyki i Informatyki Dr hab. inż. Antoni Różowicz, prof. PŚk

OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

Przynależność do grupy/bloku przedmiotów	
Status przedmiotu	
Język prowadzenia zajęć	
Usytuowanie modułu w planie studiów - semestr	
Wymagania wstępne	Podstawy grafiki komputerowej
Egzamin (TAK/NIE)	
Liczba punktów ECTS	

Forma prowadzenia zajęć	wykład	ćwiczenia	laboratorium	projekt	inne
Liczba godzin w semestrze	30	0	0	30	0

EFEKTY UCZENIA SIĘ

Kategoria	Symbol efektu	Efekty kształcenia	Odniesienie do efektów kierunkowych
Wiedza	W01	Wiedza na temat zasad i reguł kompozycji obrazów, celów ich stosowania i możliwych form ich wykorzystania (m.in. w grafice komputerowej 2D/3D i fotografii cyfrowej).	INF2_W10 INF2_W11
Umiejętności	U01	Umiejętność praktycznego zastosowania zasad i reguł kompozycji obrazów, w szczególności podczas projektowania i tworzenia m.in. programów komputerowych, grafiki komputerowej 2D/3D, prezentacji lub animacji komputerowej.	INF2_U16 INF2_U19
	U02	Umiejętność pracy w zespole i oceny czasochłonności zadania oraz umiejętność opracowania harmonogramu pracy zapewniającego realizację projektu przez zespół w założonym terminie.	INF2_U02
	U03	Umiejętność opracowania szczegółowej dokumentacji i sprawozdania dotyczących rozwiązanych zadania projektowego oraz przygotowania i przedstawienia prezentacji na temat realizacji zadania.	INF2_U03 INF2_U04
Kompetencje społeczne	K01	Świadomość zasad organizacji pracy w zespole.	INF2_K02
	K02	Świadomość potrzeby stałego dokształcania się i samokształcenia.	INF2_K03

TREŚCI PROGRAMOWE

Forma zajęć*	Treści programowe
wykład	1. Podstawowe zasady kompozycji i estetyki.
	2. Zasady kompozycji obrazów.
	3. Kompozycja w fotografii.
	4. Cele stosowania i łamania zasad kompozycji.
	5. Zastosowanie kompozycji w grafice komputerowej 2D i 3D.
	6. Podstawy projektowania interfejsów gier wideo.
	7. Omówienie wybranych silników graficznych.
	8. Sztuka rysowania – podstawowe techniki z wykorzystaniem kompozycji.
projekt	Zadania projektowe wykonywane w zespołach, polegające na zaprojektowaniu i wytworzeniu programu komputerowego, grafiki komputerowej 2D/3D, prezentacji lub animacji komputerowej, wykorzystując poznane zasady i reguły kompozycji obrazów. Jeśli zadanie wymaga wykonania interfejsu graficznego użytkownika, to powinien być on intuicyjny.

*) zostawić tylko realizowane formy zajęć

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Symbol efektu	Metody sprawdzania efektów uczenia się					
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawozdanie	Inne
W01			X			X
U01				X	X	X
U02				X	X	X
U03				X	X	X
K01				X	X	X
K02				X	X	X

FORMA I WARUNKI ZALICZENIA

Forma zajęć*	Forma zaliczenia	Warunki zaliczenia
wykład		Uzyskanie co najmniej 50% punktów z kolokwium zaliczeniowego lub prezentacji multimedialnych zaprezentowanych podczas wykładu.
projekt		Dostateczne wykonanie projektu (wraz ze sprawozdaniem i dokumentacją) i jego pozytywna obrona.

*) zostawić tylko realizowane formy zajęć

NAKŁAD PRACY STUDENTA

Bilans punktów ECTS							
Lp.	Rodzaj aktywności	Obciążenie studenta					Jednostka
1.	Udział w zajęciach zgodnie z planem studiów	W	C	L	P	S	h
		30			30		
3.	Inne (konsultacje, egzamin)*	2			2		h
4.	Razem przy bezpośrednim udziale nauczyciela akademickiego	64					h
5.	Liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje przy bezpośrednim udziale nauczyciela akademickiego	2,56					ECTS
6.	Liczba godzin samodzielnej pracy studenta	11					h
7.	Liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje w ramach samodzielnej pracy	0,44					ECTS
8.	Nakład pracy związany z zajęciami o charakterze praktycznym	30					h
9.	Liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje w ramach zajęć o charakterze praktycznym	1,2					ECTS
10.	Sumaryczne godzinowe obciążenie pracą studenta	75					h
11.	Punkty ECTS za moduł <i>1 punkt ECTS=25 godzin obciążenia studenta</i>	3					

* wszelkie formy weryfikacji efektów, w tym egzaminy oraz nie więcej niż 2 godziny konsultacji dla każdej formy zajęć

LITERATURA

- Peterson B., Fotografia portretowa bez tajemnic, 2013.
- Busch D. D., Mastering Digital SLR Photography, 2012.
- Shaw J., Nature Photography Field Guide, 2000.
- Northrup T., Stunning Digital Photography, 2018.
- Zakia R. D., Page D. A., Kompozycja w fotografii. Praktyczny przewodnik, 2011.
- Fotografia XX wieku, oprac. zbiorowe, 2012.
- Kelby S., Fotografia cyfrowa. Edycja zdjęć, 2013.
- <https://www.dpreview.com>
- <https://luminous-landscape.com>
- Fox B., Game Interface Design, 2005.
- Doran J. P., Casanova M., Game Development Patterns & Best Practices, 2017.
- Lavieri E., Getting Started with Unity 2018, 2018.

13. Ferro L. S, Sapio F., Unity 2017 2D Game Development Projects, 2018.
14. <https://www.unrealengine.com>
15. <https://unity3d.com>
16. Willenbrink M., Rysowanie dla początkujących, 2008.
17. Civardi G., Rysunek. Przewodnik po sztuce rysowania, 2011.
18. Praca zbiorowa, Sztuka rysowania. Podstawowe techniki, 2013.
19. Parramon E., Perspektywa i Kompozycja, 2011.
20. Peterson B., Kompozycja bez tajemnic, 2013.

.
.
.
.
.
Uwaga: wykaz literatury winien uwzględniać aktualne i dostępne publikacje