



KARTA PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	studia stacjonarne:	E-ID2G-07-s2, E-ID2G-16-s3
	studia niestacjonarne:	E-2IZ2G-1014-s3
Nazwa przedmiotu	Zasady kompozycji	
Nazwa przedmiotu w języku angielskim	The principles of composition	
Obowiązuje od roku akademickiego	2023/24	

USYTUOWANIE PRZEDMIOTU W SYSTEMIE STUDIÓW

Kierunek studiów	Informatyka
Poziom kształcenia	II stopień
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Forma i tryb prowadzenia studiów	Studia stacjonarne i niestacjonarne
Zakres	Grafika komputerowa
Jednostka prowadząca przedmiot	Katedra Systemów Informatycznych
Koordynator przedmiotu	mgr inż. Paweł Pięta, mgr inż. Daniel Kaczmarcki
Zatwierdził	Dziekan Wydziału Elektrotechniki, Automatyki i Informatyki dr hab. inż. Roman Deniziak, prof. PŚk

OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

Przynależność do grupy/bloku przedmiotów	Przedmiot specjalnościowy	
Status przedmiotu	Wybieralny	
Język prowadzenia zajęć	Polski	
Usytuowanie w planie studiów - semestr	studia stacjonarne	Semestr II lub Semestr III
	studia niestacjonarne	Semestr II lub Semestr III
Wymagania wstępne	Podstawy grafiki komputerowej	
Egzamin (TAK/NIE)	Nie	
Liczba punktów ECTS	3	

Forma prowadzenia zajęć		wykład	ćwiczenia	laboratorium	projekt	Inne
Liczba godzin w semestrze	studia stacjonarne:	30			30	
	studia niestacjonarne:	18			18	

EFEKTY UCZENIA SIĘ

Kategoria	Symbol efektu	Efekty uczenia się	Odniesienie do efektów kierunkowych
Wiedza	W01	Student posiada wiedzę 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_W07
Umiejętności	U01	Student posiada 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_U10 INF2_U11
	U02	Student posiada umiejętność pracy w zespole i oceny czasochłonności zadania oraz umiejętność opracowania harmonogramu pracy zapewniającego realizację projektu przez zespół w założonym terminie.	INF2_U02
	U03	Student posiada umiejętność opracowania szczegółowej dokumentacji i sprawozdania dotyczących rozwiązane go zadania projektowego oraz przygotowania i przedstawienia prezentacji na temat realizacji zadania.	INF2_U03
Kompetencje społeczne	K01	Student posiada świadomość zasad organizacji pracy w zespole.	INF2_K02
	K02	Student posiada świadomość potrzeby stałego dokształcania się i samokształcenia.	INF2_K03

TREŚCI PROGRAMOWE

Forma zajęć	Treści programowe
Wykład	<ol style="list-style-type: none">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.

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	zaliczenie z oceną	Uzyskanie co najmniej 50% punktów z kolokwium zaliczeniowego lub prezentacji multimedialnych zaprezentowanych podczas wykładu.
Projekt	zaliczenie z oceną	Dostateczne wykonanie projektu (wraz ze sprawozdaniem i dokumentacją) i jego pozytywna obrona.

NAKŁAD PRACY STUDENTA

Bilans punktów ECTS													
Lp.	Rodzaj aktywności	Obciążenie studenta										Jednostka	
		studia stacjonarne					studia niestacjonarne						
		W	C	L	P	S	W	C	L	P	S		
1.	Udział w zajęciach zgodnie z planem studiów	30			30		18			18			h
2.	Inne (konsultacje, egzamin)	2			2		2			2			h
3.	Razem przy bezpośrednim udziale nauczyciela akademickiego	64					40					h	
4.	Liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje przy bezpośrednim udziale nauczyciela akademickiego	2,56					1,6					ECTS	
5.	Liczba godzin samodzielnej pracy studenta	11					35					h	
6.	Liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje w ramach samodzielnej pracy	0,44					1,4					ECTS	
7.	Nakład pracy związany z zajęciami o charakterze praktycznym	30					18					h	
8.	Liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje w ramach zajęć o charakterze praktycznym	1,20					0,72					ECTS	
9.	Sumaryczne obciążenie pracą studenta	75					75					h	
10.	Punkty ECTS za moduł <i>1 punkt ECTS=25 godzin obciążenia studenta</i>	3										ECTS	

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>

10. Fox B., Game Interface Design, 2005.
11. Doran J. P., Casanova M., Game Development Patterns & Best Practices, 2017.
12. 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.