

Sylabus

Nazwa Kursu / Modułu kształcenia	Adobe Illustrator w pracy humaisty
Język kształcenia	polski
Efekty kształcenia	<p>Cel szkolenia ujęty w kategoriach efektów uczenia się z uwzględnieniem: wiedzy, umiejętności, kompetencji:</p> <p>Wiedza</p> <p>Uczestnik szkolenia:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identyfikuje środowisko pracy oraz narzędzia programu Adobe Illustrator • Zna zastosowanie narzędzi programu Adobe Illustrator <p>Umiejętności</p> <p>Uczestnik szkolenia:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wykorzystuje podstawowe zasoby programu Adobe Illustrator: pędzle, symbole, próbki, personalizacja ustawień programu i dostosowanie do konkretnych zadań oraz zna zasady pracy z obiektami wektorowymi, tworzenie grafik wektorowych • Potrafi przekształcać zdjęcia w grafikę wektorową, wykorzystywać grafiki bitmapowe w pracy z Ilustratorem oraz pracy z różnymi formatami plików: AI, PDF, SVG oraz EPS • Tworzy ikonki oraz elementy graficzne aplikacji mobilnej lub strony WWW • Zna zasady tworzenia infografik, piktogramów, logotypów, reklam, plakatów i banerów internetowych <p>Kompetencje</p> <p>Uczestnik szkolenia:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jest świadomy znaczenia stosowania profesjonalnych technologii informacyjnych, • Nabył umiejętność pracy indywidualnej z projektem oraz pracy w grupie/zespole,

Imię i nazwisko osoby/osób prowadzących	Michał Ryt
Sposób realizacji	Zajęcia w formie wykładu oraz ćwiczeń praktycznych. Zajęcia teoretyczne (wykładowe) mają na celu wprowadzenie do realizowanych w części praktycznej projektów oraz przekazanie uczestnikom wiedzy z zakresu grafiki wektorowej oraz specyfiki programu graficznego Adobe Illustrator. Wykład będzie wspomagany prezentacją multimedialną oraz pokazami/demonstracją projektów. W części praktycznej szkolenia przewidziana jest zarówno praca indywidualna uczestnika z projektem (tworzenie map, schematów, planów i rzutów architektonicznych oraz odrysów), jak i element pracy zespołowej z wykorzystaniem pracy sieciowej (współpracy online)
Liczba godzin zajęć dydaktycznych	16 godz.
Stosowane metody dydaktyczne	W module wykładowym zastosowane zostaną metody: - Prezentacja/pokaz/demonstracja - Pogadanka - Stymulowanie pytań W module ćwiczeniowym zastosowane zostaną narzędzia: - Praca z projektem - Stymulowanie myślenia kreatywnego - Współpraca zespołowa z wykorzystaniem rozwiązań sieciowych (chmurowych) - Zadanie zleczone – symulacja pracy z projektem z określeniem celu, terminu realizacji oraz innych określonych w zleceniu warunków
Metody sprawdzania i kryteria oceny efektów kształcenia uzyskanych przez studentów	Przyrost wiedzy i umiejętności uczestników zostanie sprawdzony za pomocą pre-testów oraz post-testów. Dodatkowo ocenione zostaną prace projektowe realizowane w trakcie modułu praktycznego/ćwiczeniowego szkolenia (w skali 1-10 z uwzględnieniem kryteriów: <ol style="list-style-type: none">1. Czas realizacji zadania2. Adekwatność doboru narzędzi do wykonanego zadania Efekt końcowy i jego zgodność z zakładanym rezultatem
Forma i warunki zaliczenia, w tym zasady dopuszczenia do egzaminu	Egzamin wewnętrzny – warunkiem zaliczenia szkolenia jest uzyskanie co najmniej 30% przyrostu wiedzy ocenionego na podstawie wyników z pre-testu oraz post-testu