

Informačný list predmetu

Akademický rok 2024/2025

Vysoká škola	Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta	FMK UCM
Kód predmetu	KMASK/22beKOMU007/22
Názov predmetu	mediálna informatika
Rozsah	26sS
Počet kreditov	3
Vyučujúci	Mgr. Lucia Magalová, PhD. (prednášajúci)

Podmienky na absolvovanie predmetu

Záverečné hodnotenie je udelené na základe povinného odovzdania vypracovaných zadanií na hodine,

ktoré sú predom označené ako povinné zadania a vyžadujú kontrolu a spätnú väzbu pedagóga. Práca na hodine predstavuje maximálne hodnotu 45 % z celkového hodnotenia a záverečné zadanie predstavuje 55 % z celkového hodnotenia. V záujme úspešného absolvovania predmetu musí študent získať minimálne 56 %.

100% - 92% = A

91% - 83% = B

82% - 74% = C

73% - 65% = D

64% - 56% = E

55% a menej = Fx

Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje tiež pravidelná účasť na výučbe. Povolené sú maximálne

2 absencie (t. j. 4 vyučovacie hodiny) bez udania dôvodu. V prípade väčšieho počtu absencií (3 – 4 absencie) je potrebné predložiť kópiu lekárskej dokumentácie, ktorá svedčí o závažnejšej povahe zdravotných problémov študenta, alebo iný dokument obsahujúci relevantné dôvody neúčasti poslucháča na výučbe. Jednotlivé prípady budú posudzované individuálne, s prihliadnutím na okolnosti. V prípade schváleného individuálneho harmonogramu štúdia je nutná minimálne 50 % účasť na výučbe (pozri Študijný poriadok UCM, §13).

Záverečné hodnotenie

100% - 92% = A

91% - 83% = B

82% - 74% = C

73% - 65% = D

64% - 56% = E

55% a menej = Fx

Výsledky vzdelávania

Poslucháčky a poslucháči po absolvovaní predmetu získajú tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie:

- # samostatne pracujú na praktických zadaniach a témach,
- # venujú pozornosť zásadám a technikám kreatívneho myslenia, zdokonaľujú sa v technológiách a postprodukcii a schopnosti tvorivej práce,
- # vedia vysvetliť, určiť príčiny a dôsledky zvolených technických a kreatívnych riešení,
- # kriticky hodnotia vhodnosť použitých postupov,
- # naučia sa pracovať v editačnom programe Adobe Photoshop,
- # sú schopní samostatne vytvárať a prezentovať svoje výstupy v malej skupine,
- # sú schopní vyhodnotiť výstupy svojej práce a získať spätnú väzbu.

Stručná osnova predmetu

1. Pracovná plocha Adobe Photoshop.
2. Rastrová grafika, pixel, farebné modely, 24-bitová grafika.
3. Adobe Bridge – základné funkcie.
4. Základné úpravy fotografií.
5. Retušovanie fotografií.
6. Samostatná práca.
7. Samostatná práca.
8. Základná práca s výbermi.
9. Základná práca s vrstvami.
10. Výberové nástroje.
11. Korekcia fotografií.
12. Sumarizácia znalostí.

Odporúčaná literatúra

- Bauer, P. (2021). Adobe Photoshop CC For Dummies. John Wiley & Sons.
- Chavez, C. (2021). Adobe Photoshop Classroom in a Book. Pearson Education.
- Laskevitch, S. (2020). Adobe Photoshop: A Complete Course and Compendium of Features. Rocky Nook.
- Kelby, S. (2023). How Do I Do That In Photoshop?: The Quickest Ways to Do the Things You Want to Do, Right Now!. Rocky Nook.
- Kelby, S. (2023). The Adobe Photoshop Book for Digital Photographers. New Rider

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu

slovenský