



Kierunek studiów	Grafika
Profil	Praktyczny
Stopień studiów	2-go stopnia
Forma studiów	niestacjonarne

Sylabus przedmiotu Grafika projektowa 1

1. Dane podstawowe

Status programowy przedmiotu	Blok A: Grafika projektowa i ilustracyjna
Rodzaj przedmiotu	Do wyboru
Kod przedmiotu	GN-GF1-ZP
Rok studiów	1
Semestr	1
Osoba odpowiedzialna za przedmiot	dr Dominika Korzeniowska
Język wykładowy	polski

2. Wymiar godzin i forma zajęć

Rodzaj	Liczba godzin
Laboratorium	24
Projekt	24
Ocena Efektów	2
Razem godzin	50

3. Cele przedmiotu

Kod	Cel
CP1	Poznanie zasad projektowania graficznego podstawowych formatów graficznych wykorzystywanych w projektowaniu identyfikacji wizualnej.
CP2	Rozwijanie praktycznych umiejętności dotyczących projektowania graficznego, w szczególności identyfikacji wizualnej na wybranych nośnikach.
CP3	Rozwijanie kreatywnego myślenia, wrażliwości estetycznej oraz krytycznego i efektywnego rozwiązywania zadań projektowych. Przygotowanie studenta do samodzielnej pracy w charakterze grafika-projektanta.

4. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i innych kompetencji

W zaawansowanym stopniu posiada wiedzę i potrafi ją zastosować w praktyce, dotyczącą podstaw projektowania graficznego. W zaawansowanym stopniu posługuje się oprogramowaniem graficznym Adobe Photoshop i Illustrator podczas realizacji projektów. W zaawansowanym stopniu posługuje się tradycyjnymi technikami rysunkowymi i malarskimi. Posiada podstawową wiedzę dotyczącą projektowania graficznego identyfikacji wizualnej.

5. Efekty uczenia się

Wiedza

Kod	Student zna i rozumie:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-W1	Student zna i rozumie zasady projektowania graficznego (w tym projektowania serii graficznych).	CP1	GK7_W02

Umiejętności

Kod	Student potrafi:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-U1	student potrafi przełożyć wiedzę teoretyczną na realizację projektów w praktyce	CP2, CP3	GK7_U03, GK7_U04
EU-U2	student potrafi tworzyć zaawansowane projekty graficzne oraz dobrać odpowiednie techniki i środki artystyczne zależnie od tematu.	CP2, CP3	GK7_U02, GK7_U03, GK7_U04

Kod	Student potrafi:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-U3	Potrafi umiejętnie łączyć techniki tradycyjne i cyfrowe podczas realizacji własnych koncepcji artystycznych w obszarze grafiki projektowej.	CP2, CP3	GK7_U04
EU-U4	student potrafi umiejętnie łączyć typografię z obrazem oraz zastosować odpowiednią kompozycję w projektach graficznych.	CP1, CP2, CP3	GK7_U04

Kompetencje

Kod	Student jest gotów do:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-K1	student jest zdolny do podjęcia pracy samodzielnej, jak i zespołowej w charakterze grafika-projektanta.	CP1, CP2, CP3	GK7_K01, GK7_K03, GK7_K05
EU-K2	student posiada umiejętność formułowania oceny artystycznej własnych oraz cudzych dokonań w dziedzinie projektów graficznych.	CP3	GK7_K05, GK7_K06

6. Treści programowe

Kod	Tematyka	ocena efektów	laboratorium	projekt	Realizuje efekt
TP1	Ideografika. Plakat / Ilustracja. zad. 1 Selfie - współczesny autoportret w plakacie. Cykl (3-5) plakatów autorskich na bazie autoportretu. Wykorzystanie fotografii typu selfie. Wprowadzenie do zadania. Omówienie na przykładach - autoportret w grafice i malarstwie - ilustracja. Założenie notatnika projektowego - wybór formy - papierowa, plik pdf, blog itd. Konsultacje. Wybór materiału fotograficznego (selfie). Wybór stylistyki - techniki autorskie. Opracowanie graficzne w wybranej technice cyfrowej. Format: plakaty B1, pion lub poziom, 300 dpi.	0	3	3	EU-K1, EU-K2, EU-U1, EU-U2, EU-U3, EU-U4, EU-W1
TP2	Infografika. Ilustracja / Diagram / Wykres / Mapa. zad. 2 CV jako infografika. Opracowanie w wybranej formie graficzne własnego CV. Wprowadzenie do zadania. Omówienie na przykładach sposobu prezentacji danych - infografika. Prowadzenie notatnika projektowego - szkice i notatki wizualne. Opracowanie danych do wykorzystania w ćwiczeniu (CV). Wybór stylistyki - techniki autorskie. Opracowanie graficzne w wybranej technice cyfrowej. Format: plakat B1, pion lub poziom, 300 dpi.	0	3	3	EU-K1, EU-K2, EU-U1, EU-U2, EU-U3, EU-U4, EU-W1
TP3	Identyfikacja wizualna. zad. 3 Mój znak - Logo. Moja działalność projektowa to ja. Projekt znaku firmowego. Wprowadzenie do zadania. Omówienie na przykładach opracowania znaku. Prowadzenie notatnika projektowego - szkice i notatki wizualne. Znak - szkice. Opracowanie wybranej wersji znaku. Elementy typograficzne. Wybór stylistyki z uwzględnieniem specyfiki różnorodnej edycji znaku firmowego. Opracowanie graficzne w wybranej technice cyfrowej. Format: publikacja pdf, A4, do druku 300 dpi, do prezentacji w Internecie 75 dpi.	0	3	3	EU-K1, EU-K2, EU-U1, EU-U2, EU-U3, EU-U4, EU-W1
TP4	Identyfikacja wizualna. cd. zad. 4 Druki firmowe. Portfolio. Moja działalność projektowa to ja. Projekt w stylistyce publikacji firmowej własnego portfolio. Omówienie na przykładach wybranych materiałów informacyjnych - katalog produktów, próbników, ulotek itp.. Opracowanie graficzne w wybranej technice cyfrowej. Format: publikacja pdf, A4, do druku 300 dpi, do prezentacji w Internecie 75 dpi.	0	3	3	EU-K1, EU-K2, EU-U1, EU-U2, EU-U3, EU-U4, EU-W1

Kod	Tematyka	ocena efektów	laboratorium	projekt	Realizuje efekt
TP5	Identyfikacja wizualna. c.d. zad. 5. Materiały promocyjne / Opakowanie. Moja działalność projektowa to ja. Projekt dodatkowych materiałów promocyjnych (do wyboru) z uwzględnieniem specyfiki prowadzonej działalności: wizytówka, opakowanie promocyjne / gadżet (tekstylia, ceramika, wyposażenie wnętrza), nietypowe zaproszenie. Opracowanie graficzne w wybranej technice cyfrowej.	0	4	4	EU-K1, EU-K2, EU-U1, EU-U2, EU-U3, EU-U4, EU-W1
TP6	Identyfikacja wizualna. c.d. zad. 6. Ekspozycja targowa / Samo prezentacja - instalacja / wystawa. Moja działalność projektowa to ja. Wprowadzenie do zadania. Omówienie zadania na przykładach zrealizowanych ekspozycji targowych. Wykorzystanie dotychczasowych materiałów informacyjno-promocyjnych (plakaty, ulotki, gadżety). Przygotowanie koncepcji ekspozycji - praca kreatywna w grupie, wybór miejsca prezentacji (propozycje studenckie), architektura ekspozycji, przypisanie miejsc ekspozycji do konkretnego studenta (box), wybór kuratora projektu (szef projektu) na podstawie zaproponowanych propozycji studentów. Szkice autorskich ekspozycji w wybranym boxie ekspozycyjnym. . Prezentacja projektu w formie publikacji w Internecie w formie landing page 75 dpi., lub publikacja w formie drukowanej, dwustronna, jednoarkuszowa, składana (format zaproponowany przez studenta), pdf, 300 dpi. Prowadzenie notatnika projektowego - szkice i notatki wizualne. Konsultacje.	0	4	4	EU-K1, EU-K2, EU-U1, EU-U2, EU-U3, EU-U4, EU-W1
TP7	Identyfikacja wizualna. cd. zad. 7. Nietypowe zaproszenie. Ekspozycja targowa. Samo prezentacja - instalacja / wystawa. Opracowanie graficzne w wybranej technice cyfrowej. Format: publikacja w Internecie w formie landing page 75 dpi., publikacja w formie drukowanej, dwustronna, jednoarkuszowa, składana (format zaproponowany przez studenta), pdf, 300 dpi. Prowadzenie notatnika projektowego - szkice i notatki wizualne. Konsultacje.	2	4	4	EU-K1, EU-K2, EU-U1, EU-U2, EU-U3, EU-U4, EU-W1

Razem godzin: 50

7. Metody kształcenia

Kod	Metoda
MK1	ćwiczenia w laboratorium komputerowym
MK2	konsultacje i korekty
MK3	miniprojekt indywidualny realizowany na zajęciach
MK4	miniprojekt zespołowy realizowany na zajęciach
MK5	projekt indywidualny realizowany poza zajęciami
MK6	wykład problemowy

8. Nakład pracy studenta

Aktywność studenta	Obciążenie
Czytanie wskazanej literatury	15
konsultacje i korekty	40
Samodzielne wykonanie prac zaliczeniowych	40
Praca związana z: projekt	24
Praca z nauczycielem związana z: laboratorium	24
Praca z nauczycielem związana z: ocena efektów	2
Liczba punktów ECTS (1 punkt=25h)	5
Procentowy udział pracy własnej studenta w sumarycznym obciążeniu studenta	65,52%
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	145

9. Status zaliczenia przedmiotu

Prezentacja realizowanych projektów indywidualnych. Dyskusja i ocena merytoryczna prac i ich prezentacji. Druki.

Forma studiów	Egzamin	Praca egzaminacyjna	Zaliczenie	Praca zaliczeniowa
niestacjonarne		×		

10. Metody weryfikacji efektów uczenia się

Składowe oceny końcowej

Forma sprawdzenia	Wybrana forma	Punktacja	Realizuje efekt
Egzamin pisemny			
Egzamin ustny			
Sprawdzian pisemny			
Zaliczeniowy przegląd prac			
Referat pisemny			
Referat ustny			
Kolokwium			
Praca domowa			
Miniprojekt	×	75	EU-K2, EU-K1, EU-W1, EU-U4, EU-U3, EU-U2, EU-U1
Praca na zajęciach	×	10	EU-K2, EU-K1, EU-W1, EU-U4, EU-U3, EU-U2, EU-U1
Projekt z dokumentacją			
Ustna prezentacja projektu			
Obecność na zajęciach	×	15	EU-K2, EU-K1, EU-W1, EU-U4, EU-U3, EU-U2, EU-U1
Sprawdzian ustny			
Kartkówka			
Aktywność na zajęciach		0	EU-K2, EU-K1, EU-W1, EU-U4, EU-U3, EU-U2, EU-U1
Egzaminacyjny przegląd prac			
Sprawozdanie z praktyki zawodowej			

Zasady wyliczania oceny z przedmiotu

Zakres punktów	Ocena
0 – 40	2,0
41 – 50	3,0
51 – 60	3,5
61 – 70	4,0
71 – 80	4,5
81 – 100	5,0

11. Macierz realizacji przedmiotu

Efekt uczenia się	Cel przedmiotu	Treści programowe	Metody kształcenia
EU-W1	CP1	TP1, TP2, TP3, TP4, TP5, TP6, TP7	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6
EU-U1	CP2, CP3	TP1, TP2, TP3, TP4, TP5, TP6, TP7	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6
EU-U2	CP2, CP3	TP1, TP2, TP3, TP4, TP5, TP6, TP7	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6
EU-U3	CP2, CP3	TP1, TP2, TP3, TP4, TP5, TP6, TP7	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6
EU-U4	CP1, CP2, CP3	TP1, TP2, TP3, TP4, TP5, TP6, TP7	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6
EU-K1	CP1, CP2, CP3	TP1, TP2, TP3, TP4, TP5, TP6, TP7	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6
EU-K2	CP3	TP1, TP2, TP3, TP4, TP5, TP6, TP7	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6

12. Odniesienie efektów uczenia się

Efekt uczenia się	Efekty kształcenia dla kierunku studiów	Charakterystyki drugiego stopnia w obszarze kształcenia
EU-W1	GK7_W02	P7S_WG
EU-U1	GK7_U04, GK7_U03	P7S_UW
EU-U2	GK7_U04, GK7_U03, GK7_U02	P7S_UW
EU-U3	GK7_U04	P7S_UW
EU-U4	GK7_U04	P7S_UW
EU-K1	GK7_K05, GK7_K03, GK7_K01	P7S_KK, P7S_KR, P7S_UU
EU-K2	GK7_K06, GK7_K05	P7S_KK

13. Literatura

Literatura podstawowa

1. BERGSTRÖM Bo, Komunikacja wizualna, PWN, Warszawa 2009
2. David McCandless, Informacja jest piękna, PWN, Warszawa 2017
3. D. Dabner, S. Stewart, E. Zempo, Szkoła Projektowania Graficznego, Arkady, Warszawa 2016
4. Quentin Newark, Design i Grafika dzisiaj, ABE Dom Wydawniczy, Warszawa 2006

Literatura uzupełniająca

1. Widzieć/Wiedzieć. Wybór najważniejszych tekstów o dizajnie, pod redakcją Przemka Dębowskiego, Jacka Mrowczyka,, Karakter, Kraków 2011
2. A. Frutiger, Człowiek i jego znaki,, Wydawnictwo Optima, Warszawa 2005
3. J. Felici, Kompletny przewodnik po typografii, Wydawnictwo Słowo/Obraz terytoria , 2006
4. AMBROSE Gavin, HARRIS Paul, Layout. Zasady, kompozycja, zastosowanie, PWN, Warszawa 2008

Strony WWW

1. David McCandless, dziennikarstwo wizualne, infografika, wizualizacje danych, InformationisBeautiful.net

14. Informacje o nauczycielach akademickich

Osoby odpowiedzialne za przedmiot

1. dr Dominika Korzeniowska

Osoby prowadzące przedmiot

1. dr Dominika Korzeniowska