

Kierunek studiów	Informatyczne Techniki Zarządzania
Profil	Praktyczny
Stopień studiów	–
Forma studiów	stacjonarne

## Sylabus przedmiotu Projektowanie graficzne

### 1. Dane podstawowe

Status programowy przedmiotu	Blok A: Brak
Rodzaj przedmiotu	Nieokreślony
Kod przedmiotu	TZS-FW3-FS
Rok studiów	–
Semestr	–
Osoba odpowiedzialna za przedmiot	Aneta Łozak
Język wykładowy	polski

### 2. Wymiar godzin i forma zajęć

Rodzaj	Liczba godzin
Laboratorium	16
Razem godzin	16

### 3. Cele przedmiotu

Kod	Cel
CP1	Przekazanie studentom podstaw wiedzy z obsługi programów graficznych przydatnej podczas tworzenia projektów.
CP2	Studenci potrafią identyfikować zadania, dobierać właściwe metody ich rozwiązania oraz metody tworzenia projektów z użyciem narzędzi graficznych oraz opanują obsługę oprogramowania graficznego, takiego jak Canva czy Vectr co pozwoli im na tworzenie i edycję grafiki oraz ilustracji.
CP3	Zdobycie kompetencji w zakresie posługiwania się materiałami i programami zgodnie z prawem i normami społecznymi, oraz przystosowania się do potrzeb rynku pracy.

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

Brak wstępnych wymagań.



## 5. Efekty uczenia się

### Wiedza

Kod	Student zna i rozumie:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-W1	Uczestnicy będą w stanie opisać podstawowe pojęcia związane z projektowaniem graficznym, takie jak definicja, znaczenie, zastosowanie oraz wpływ projektowania graficznego na różne obszary życia codziennego i biznesowego.	CP1, CP2, CP3	K1P_W05, K2P_W07, K2P_W17
EU-W2	Uczestnicy zdobędą wiedzę na temat historii projektowania graficznego, począwszy od rozwoju pisma i typografii, poprzez kluczowe style artystyczne, aż po współczesne narzędzia graficzne.	CP1, CP2, CP3	K1P_W05, K1P_W07, K2P_W17
EU-W3	Uczestnicy nauczą się rozróżniać i opisywać różne modele kolorów (RGB, CMYK, Pantone) oraz rozumieć ich zastosowania w projektach graficznych.	CP1, CP2, CP3	K1P_W05, K1P_W07, K2P_W17
EU-W4	Uczestnicy będą świadomi znaczenia typografii oraz zasad kompozycji, takich jak złoty podział, reguła trójkąta, rytm, kontrast i jedność w projektowaniu wizualnym.	CP1, CP2, CP3	K1P_W05, K1P_W07, K2P_W17

### Umiejętności

Kod	Student potrafi:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-U1	Uczestnicy nauczą się korzystać z narzędzi graficznych, takich jak Canva/Vectr, do tworzenia projektów od podstaw oraz modyfikacji istniejących szablonów.	CP1, CP2, CP3	K1P_U05, K1P_U09, K1P_U11, K2P_U17
EU-U2	Uczestnicy będą potrafili tworzyć palety kolorów oraz stosować zasady harmonii barw w różnych mediach, zarówno drukowanych, jak i cyfrowych.	CP1, CP2, CP3	K1P_U05, K1P_U09, K1P_U11, K2P_U17
EU-U3	Uczestnicy zdobędą umiejętności projektowania typografii, łączenia fontów oraz stosowania zasad takich jak kerning, tracking i interlinia w celu osiągnięcia estetyki i czytelności przekazu.	CP1, CP2, CP3	K1P_U05, K1P_U09, K1P_U11, K2P_U17
EU-U4	Uczestnicy będą potrafili wykorzystywać zasady kompozycji do tworzenia układów wizualnych, uwzględniając różne rodzaje kompozycji (symetryczna, asymetryczna, statyczna, dynamiczna) i siatki projektowe.	CP1, CP2, CP3	K1P_U05, K1P_U09, K1P_U11, K2P_U17

### Kompetencje

Kod	Student jest gotów do:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-K1	Uczestnicy będą w stanie promować w swoim środowisku świadomość znaczenia estetyki wizualnej oraz dobrej komunikacji graficznej, podkreślając wpływ projektowania na percepcję odbiorców.	CP1, CP2, CP3	K1P_K01, K1P_K03, K2P_K05
EU-K2	Uczestnicy rozwiną kompetencje związane ze wspieraniem rodziny/znajomych/współpracowników w procesie projektowania, dzieląc się wiedzą o najlepszych praktykach oraz podejściach do tworzenia materiałów wizualnych.	CP1, CP2, CP3	K1P_K01, K1P_K03, K2P_K05
EU-K3	Uczestnicy będą potrafili efektywnie prezentować swoje projekty graficzne budując zrozumienie i przekonanie co do zastosowanych rozwiązań projektowych.	CP1, CP2, CP3	K1P_K01, K1P_K03, K2P_K05



## 6. Treści programowe

Kod	Tematyka	laboratorium	Realizuje efekt
TP1	Wprowadzenie do projektowania graficznego Definicja projektowania graficznego - projektowanie graficzne jako interdyscyplinarna dziedzina, łącząca sztukę wizualną, komunikację oraz aspekty technologiczne. Znaczenie projektowania graficznego - rola projektowania w kształtowaniu przekazu wizualnego, zarówno w kontekście estetycznym, jak i pragmatycznym. Zastosowanie w codziennym życiu i biznesie - projektowanie graficzne w reklamie, mediach cyfrowych, edukacji, sztuce użytkowej oraz w projektowaniu interfejsów użytkownika (UI). Wpływ projektowania graficznego na różne obszary - jak design kształtuje doświadczenia użytkowników indywidualnych, firm oraz instytucji publicznych.	2	EU-K1, EU-K2, EU-K3, EU-W1, EU-W2
TP2	Początki projektowania graficznego - od malowideł jaskiniowych po rozwój systemów pisma, ewolucja wizualnej komunikacji człowieka. Znaczenie rozwoju pisma i typografii - kluczowa rola typografii w komunikacji wizualnej, z naciskiem na jej wpływ na czytelność i estetykę przekazu. Rozwój technologii a projektowanie - wpływ technologii od prasy drukarskiej do współczesnych narzędzi graficznych, analiza zmian w procesie tworzenia i dystrybucji projektów graficznych. Wpływ kluczowych stylów i ruchów artystycznych - omówienie stylów takich jak Bauhaus, Art Nouveau, Pop Art oraz inspiracji secesyjnej sztuką japońską na podstawie prezentacji oraz materiałów o plakatach („PGK plakat.pdf”), z uwzględnieniem ich oddziaływania na dzisiejsze trendy w projektowaniu. Znani projektanci - dorobek takich postaci jak Jan Tschichold, Saul Bass i Paul Rand oraz przykłady ich plakatów i wpływ na współczesne projektowanie, podkreślając ich innowacyjne podejście i dziedzictwo w świecie designu.	2	EU-K1, EU-K2, EU-K3, EU-W1, EU-W2
TP3	Narzędzia projektowe - Canva. Wprowadzenie do Canvy - omówienie interfejsu użytkownika i funkcji narzędzia, z naciskiem na jego intuicyjność i łatwość obsługi. Praca z szablonami - modyfikacja istniejących szablonów do specyficznych potrzeb, uwzględniając zasady dotyczące kolorystyki i typografii („zasady tworzenia prezentacji.pdf”), aby zapewnić spójność wizualną. Tworzenie własnych projektów - tworzenie projektu od podstaw, wykorzystując poznane narzędzia i techniki.	2	EU-U1, EU-U2, EU-W4



Kod	Tematyka	laboratorium	Realizuje efekt
TP4	Teoria koloru Podstawy teorii koloru - omówienie koła barw, barw podstawowych, pochodnych i dopełniających, z uwzględnieniem zasad harmonii kolorów. Psychologia koloru - jak kolory wpływają na emocje i percepcję odbiorców, w tym analiza zastosowania kolorystyki w plakatach propagandowych i reklamowych („PGK plakat.pdf”), aby lepiej zrozumieć ich oddziaływanie na publiczność. Modele kolorów: RGB, CMYK i Pantone – różnice i zastosowania, wraz z omówieniem ich praktycznego wykorzystania w projektach graficznych. Tworzenie palet kolorystycznych - warsztat z tworzenia palet kolorów w kontekście różnych mediów, wykorzystując narzędzia i techniki doboru barw. Praktyczne ćwiczenie - zaprojektowanie w aplikacji CANVA grafiki internetowej (np. do mediów społecznościowych) zgodnie z wytycznymi dotyczącymi rozdzielczości, formatu i kolorystyki, bazując na prezentacji oraz przykładach z materiału „grafika do internetu.pdf”, skupiając się na efektywnym przekazie wizualnym.	2	EU-U1, EU-U2, EU-W3, EU-W4
TP5	Typografia Anatomia litery - zrozumienie struktury litery, proporcji i elementów takich jak szeryfy, oczka, kreski i ogonki, co jest podstawą do świadomego projektowania typograficznego. Klasyfikacja fontów - omówienie fontów szeryfowych, bezszeryfowych, monospace, pisanki i dekoracyjnych, z uwzględnieniem ich zastosowań w różnych kontekstach. Zasady typografii - Kerning, tracking i interlinia w budowaniu kompozycji, podkreślając znaczenie czytelności tekstu i estetyki przekazu. Łączenie fontów - zaprojektowanie w aplikacji CANVA zestawów typograficznych dla różnych mediów, bazując na zasadach spójności wizualnej z uwzględnieniem wytycznych przedstawionych w prezentacji oraz w materiale „zasady tworzenia prezentacji.pdf” dotyczących spójności typograficznej i ograniczenia ilości krojów pisma	2	EU-U1, EU-U3, EU-U4, EU-W4



Kod	Tematyka	laboratorium	Realizuje efekt
TP6	Kompozycja i układ Zasady kompozycji - złoty podział, reguła trójkąta, rytm, kontrast i jedność, z uwzględnieniem ich praktycznego zastosowania w projektowaniu graficznym. Rodzaje kompozycji - kompozycja otwarta, zamknięta, statyczna, dynamiczna, symetryczna, asymetryczna – przykłady i omówienie na podstawie prezentacji oraz materiału „kompozycja.pdf”, aby lepiej zrozumieć ich wpływ na odbiór wizualny. Siatki projektowe - rola siatek w projektowaniu układów wizualnych, podkreślając ich znaczenie w utrzymaniu spójności i równowagi kompozycji. Tworzenie hierarchii wizualnej - praktyczny warsztat w aplikacji CANVA z projektowania układów, skupiające się na efektywnym kierowaniu uwagi odbiorcy poprzez odpowiednie rozmieszczenie i wyróżnienie elementów. Warsztat uwzględnia zasady przedstawione w prezentacji oraz materiale „kompozycja.pdf”.	2	EU-K3, EU-U1, EU-U4, EU-W4
TP7	Praca z grafiką wektorową Podstawy grafiki wektorowej - skalowalność i zastosowania grafiki wektorowej, z uwzględnieniem jej przewagi nad grafiką rastrową w tworzeniu precyzyjnych i skalowalnych ilustracji. Tworzenie i edycja kształtów - praca z narzędziami do rysowania i edycji kształtów, obejmująca techniki tworzenia złożonych kompozycji oraz manipulacji punktami i krzywymi. Ćwiczenie praktyczne - projektowanie z wykorzystaniem aplikacji VECTR prostego logo lub ikony, które będą mogły być adaptowane do różnych formatów, zgodnie z wytycznymi przedstawionymi w prezentacji oraz materiale „grafika do internetu.pdf”, z naciskiem na uniwersalność i czytelność.	2	EU-U1, EU-U4
TP8	Praca z grafiką rastrową Podstawy grafiki rastrowej - różnice między grafiką wektorową a rastrową, ze szczególnym uwzględnieniem ich zalet i ograniczeń w różnych zastosowaniach. Edycja obrazów - kadrowanie, zmiana rozmiaru, korekcja kolorów, a także wykorzystanie narzędzi do retuszu i poprawy jakości zdjęć. Zastosowanie efektów i filtrów - przegląd dostępnych efektów w grafice rastrowej, umożliwiających kreatywne przekształcanie obrazów i nadawanie im unikalnego charakteru. Optymalizacja obrazów - wybór formatu pliku i kompresja do mediów internetowych, z naciskiem na zachowanie jakości przy minimalnym rozmiarze pliku.	2	EU-U2, EU-U4

Razem godzin: 16

## 7. Metody kształcenia

Kod	Metoda
MK1	ćwiczenia indywidualne pod nadzorem
MK2	korekta prac



Kod	Metoda
MK3	miniprojekt indywidualny realizowany na zajęciach
MK4	prezentacja multimedialna

## 8. Nakład pracy studenta

Aktywność studenta	Obciążenie
Praca własna studenta	9
Praca z nauczycielem związana z: laboratorium	16
Liczba punktów ECTS (1 punkt=25h)	1
Procentowy udział pracy własnej studenta w sumarycznym obciążeniu studenta	36,00%
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	25

## 9. Status zaliczenia przedmiotu

Prezentacja projektów zaliczeniowych oraz wypełnienie ankiety.

Forma studiów	Egzamin	Praca egzaminacyjna	Zaliczenie	Praca zaliczeniowa
stacjonarne			×	

## 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	×	60	EU-K3, EU-K2, EU-K1, EU-U1, EU-U2, EU-U3, EU-U4, EU-W4, EU-W3, EU-W2, EU-W1
Referat pisemny			
Referat ustny			
Kolokwium			
Praca domowa			
Miniprojekt			
Praca na zajęciach			
Projekt z dokumentacją			
Ustna prezentacja projektu			
Obecność na zajęciach			
Sprawdzian ustny			
Kartkówka			
Aktywność na zajęciach	×	40	EU-K3, EU-K2, EU-K1, EU-U1, EU-U2, EU-U3, EU-U4, EU-W4, EU-W3, EU-W2, EU-W1
Egzaminacyjny przegląd prac			
Sprawozdanie z praktyki zawodowej			
Prezentacja indywidualna			
Prezentacja zespołowa			



Zakres punktów	Ocena
0 – 50	2,0
51 – 60	3,0
61 – 70	3,5
71 – 80	4,0
81 – 90	4,5
91 – 100	5,0

## 11. Macierz realizacji przedmiotu

Efekt uczenia się	Cel przedmiotu	Treści programowe	Metody kształcenia
EU-W1	CP1, CP2, CP3	TP1, TP2	MK1, MK2, MK3, MK4
EU-W2	CP1, CP2, CP3	TP1, TP2	MK1, MK2, MK3, MK4
EU-W3	CP1, CP2, CP3	TP4	MK1, MK2, MK3, MK4
EU-W4	CP1, CP2, CP3	TP3, TP4, TP5, TP6	MK1, MK2, MK3, MK4
EU-U1	CP1, CP2, CP3	TP3, TP4, TP5, TP6, TP7	MK1, MK2, MK3, MK4
EU-U2	CP1, CP2, CP3	TP3, TP4, TP8	MK1, MK2, MK3, MK4
EU-U3	CP1, CP2, CP3	TP5	MK1, MK2, MK3, MK4
EU-U4	CP1, CP2, CP3	TP5, TP6, TP7, TP8	MK1, MK2, MK3, MK4
EU-K1	CP1, CP2, CP3	TP1, TP2	MK1, MK2, MK3, MK4
EU-K2	CP1, CP2, CP3	TP1, TP2	MK1, MK2, MK3, MK4
EU-K3	CP1, CP2, CP3	TP1, TP2, TP6	MK1, MK2, MK3, MK4

## 12. Odniesienie efektów uczenia się

Efekt uczenia się	Efekty kształcenia dla kierunku studiów	Charakterystyki drugiego stopnia w obszarze kształcenia
EU-W1	K2P_W17, K1P_W05, K2P_W07	P6S_WG, P7S_WG, P7S_WK
EU-W2	K2P_W17, K1P_W07, K1P_W05	P6S_WG, P6S_WK, P7S_WK
EU-W3	K2P_W17, K1P_W07, K1P_W05	P6S_WG, P6S_WK, P7S_WK



Efekt uczenia się	Efekty kształcenia dla kierunku studiów	Charakterystyki drugiego stopnia w obszarze kształcenia
EU-W4	K2P_W17, K1P_W07, K1P_W05	P6S_WG, P6S_WK, P7S_WK
EU-U1	K1P_U11, K1P_U09, K2P_U17, K1P_U05	P6S_UO, P6S_UU, P6S_UW, P7S_UK
EU-U2	K1P_U11, K1P_U09, K2P_U17, K1P_U05	P6S_UO, P6S_UU, P6S_UW, P7S_UK
EU-U3	K1P_U11, K1P_U09, K2P_U17, K1P_U05	P6S_UO, P6S_UU, P6S_UW, P7S_UK
EU-U4	K1P_U11, K1P_U09, K2P_U17, K1P_U05	P6S_UO, P6S_UU, P6S_UW, P7S_UK
EU-K1	K2P_K05, K1P_K03, K1P_K01	P6S_KK, P6S_KR, P7S_KR
EU-K2	K2P_K05, K1P_K03, K1P_K01	P6S_KK, P6S_KR, P7S_KR
EU-K3	K2P_K05, K1P_K03, K1P_K01	P6S_KK, P6S_KR, P7S_KR

## 13. Literatura

### Literatura podstawowa

1. Adrian Frutiger, Człowiek i jego znaki, d2d.pl, Kraków 2022
2. Jean Ulysses Voelker, Porządek w projektowaniu, d2d.pl, Kraków 2020
3. Nigel French, Hugh D'Andrade, Zrób projekt typo, d2d.pl, Kraków 2022

### Literatura uzupełniająca

1. Don Norman, Dizajn na co dzień, Karakter, 2019

### Strony WWW

1. Grafmag, to internetowy magazyn istniejący w sieci od 2012 roku. Piszemy o grafice, projektowaniu, tworzeniu stron i szeroko pojętym designie. W świecie szybkich i płytkich informacji staramy się dostarczać rzetelną i sprawdzoną wiedzę, pozytywne bodźce i dobre przykłady., <https://grafmag.pl/>
2. Akademia WIT w Warszawie, Magazyn naukowy o projektowaniu graficznym i nowych mediach wydawany kwartalnie przez Akademię WIT z siedzibą w Warszawie. Kwartalnik jest polem do wymiany doświadczeń, publikacji badań, czy prezentowania nowych koncepcji projektowych. Publikowane w nim artykuły i badania realizowane są przez projektantów graficznych, teoretyków dizajnu, fotografów, projektantów produktów interaktywnych i interfejsów użytkownika, grafików 3D oraz twórców filmów, animacji oraz innych form multimedialnych., [designn.online](http://designn.online)

### Pozostałe

1. O magazynie Magazyn naukowy o projektowaniu graficznym i nowych mediach wydawany kwartalnie przez Akademię WIT z siedzibą w Warszawie.

## 14. Informacje o nauczycielach akademickich

### Osoby odpowiedzialne za przedmiot

1. Aneta Łozak

### Osoby prowadzące przedmiot

1. dr Małgorzata Sobocińska-Kiss
2. Aneta Łozak
3. Przemysław Grabowski

