



Kierunek studiów	Grafika
Profil	Praktyczny
Stopień studiów	1-go stopnia
Forma studiów	niestacjonarne

Sylabus przedmiotu Projektowanie graficzne 4

1. Dane podstawowe

Status programowy przedmiotu	Blok A: Projektowanie graficzne
Rodzaj przedmiotu	Do wyboru
Kod przedmiotu	GZ-PG4-ZP
Rok studiów	3
Semestr	5
Osoba odpowiedzialna za przedmiot	dr Anna Kłós
Język wykładowy	polski

2. Wymiar godzin i forma zajęć

Rodzaj	Liczba godzin
Laboratorium	24
Projekt	16
Ocena Efektów	2
Razem godzin	42

3. Cele przedmiotu

Kod	Cel
CP1	Uzyskanie wiedzy na temat zasad tworzenia rozbudowanych projektów graficznych.
CP2	Uzyskanie umiejętności tworzenia zaawansowanych projektów graficznych.

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

Znajomość programów graficznych.

5. Efekty uczenia się

Wiedza

Kod	Student zna i rozumie:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-W1	Posiada wiedzę na temat zasad tworzenia zaawansowanych projektów graficznych.	CP1	GK6_W01, GK6_W02, GK6_W03

Umiejętności

Kod	Student potrafi:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-U1	Potrafi stworzyć zaawansowane projekty graficzne.	CP2	GK6_U01, GK6_U02, GK6_U05
EU-U2	Potrafi dobrać właściwą stylistykę oraz odpowiednie narzędzia (tradycyjne i cyfrowe) do stworzenia własnych kreacji artystycznych w obszarze projektowania graficznego.	CP1, CP2	GK6_U01, GK6_U02, GK6_U03, GK6_U04

Kompetencje

Kod	Student jest gotów do:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-K1	Rozumie znaczenie wykorzystania wiedzy teoretycznej w praktyce.	CP1, CP2	GK6_K04, GK6_K05, GK6_K06

6. Treści programowe

Kod	Tematyka	laboratorium	projekt	ocena efektów	Realizuje efekt
TP1	Projektowanie, broszur, ulotek, katalogów. Aranżacja materiału ilustracyjnego względem tekstu. Projekt broszury reklamowej na dzień Otwarty WIT. Dobór materiałów. Praca nad czytelnością informacji zawartych w projekcie.	8	4	0	EU-K1, EU-U1, EU-U2, EU-W1
TP2	Projektowanie zaproszeń i mini-katalogów wystawowych. Omówienie rodzajów formatów. Wstępny layout. Wybór odpowiednich fontów, układów kompozycyjnych i ogólnej stylistyki. Wybór materiału ilustracyjnego. Sposoby aranżacji podpisów pod ilustracjami. Indywidualne omówienie projektów pod względem artystycznym i technicznym (przygotowanie do druku cyfrowego).	8	8	0	EU-K1, EU-U1, EU-U2, EU-W1
TP3	Projekt własnego portfolio w formie projektu graficznego do druku + prezentacja w Internecie. Przygotowanie oraz wybór najlepszych prac do projektu portfolio. Wybór odpowiedniego formatu. Sposoby łączenia tekstu i obrazu. Dobór właściwej typografii. Czytelność tekstu.	8	4	2	EU-K1, EU-U1, EU-U2, EU-W1

Razem godzin: 42

7. Metody kształcenia

Kod	Metoda
MK1	samodzielnie rozwiązywanie zadań pod nadzorem
MK2	Ćwiczenia w laboratorium komputerowym.

8. Nakład pracy studenta

Aktywność studenta	Obciążenie
Samodzielna praca nad projektami.	50
studiowanie literatury	25
Praca związana z: projekt	16
Praca z nauczycielem związana z: laboratorium	24
Praca z nauczycielem związana z: ocena efektów	2
Liczba punktów ECTS (1 punkt=25h)	4
Procentowy udział pracy własnej studenta w sumarycznym obciążeniu studenta	64,10%
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	117

9. Status zaliczenia przedmiotu

ocena projektów graficznych wykonanych w ciągu semestru.

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			
Praca na zajęciach			
Projekt z dokumentacją			
Ustna prezentacja projektu			
Obecność na zajęciach			
Sprawdzian ustny			
Kartkówka			
Aktywność na zajęciach	×	10	EU-W1
Egzaminacyjny przegląd prac	×	90	EU-W1, EU-U2, EU-U1, EU-K1
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	MK1, MK2
EU-U1	CP2	TP1, TP2, TP3	MK1, MK2
EU-U2	CP1, CP2	TP1, TP2, TP3	MK1, MK2
EU-K1	CP1, CP2	TP1, TP2, TP3	MK1, MK2

12. Odniesienie efektów uczenia się

Efekt uczenia się	Efekty kształcenia dla kierunku studiów	Charakterystyki drugiego stopnia w obszarze kształcenia
EU-W1	GK6_W03, GK6_W02, GK6_W01	P6S_WG
EU-U1	GK6_U02, GK6_U01, GK6_U05	P6S_UW
EU-U2	GK6_U04, GK6_U03, GK6_U02, GK6_U01	P6S_UW
EU-K1	GK6_K06, GK6_K05, GK6_K04	P6S_KK

13. Literatura

Literatura podstawowa

1. AMBROSE Gavin, HARRIS Paul, Twórcze projektowanie, PWN, Warszawa 2008

Literatura uzupełniająca

1. AMBROSE Gavin, HARRIS Paul, Layout. Zasady, kompozycja, zastosowanie, PWN, Warszawa 2008
2. HOCHULI Jost, Detal w typografii, Design Plus, Kraków 2009
3. WILLBERG Hans Peter, Pierwsza pomoc w typografii, Gdańsk 2005

14. Informacje o nauczycielach akademickich

Osoby odpowiedzialne za przedmiot

1. dr Anna Kłós

Osoby prowadzące przedmiot

1. dr Anna Kłós
2. dr Justyna Kabala
3. mgr Małgorzata Sobocińska-Kiss