



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

Sylabus przedmiotu Projektowanie kreatywne

1. Dane podstawowe

Status programowy przedmiotu	Blok A: Grafika projektowa i ilustracyjna
Rodzaj przedmiotu	Do wyboru
Kod przedmiotu	GM-PKR-DP
Rok studiów	1
Semestr	1
Osoba odpowiedzialna za przedmiot	mgr Jan Młynarczyk
Język wykładowy	polski

2. Wymiar godzin i forma zajęć

Rodzaj	Liczba godzin
Laboratorium	45
Razem godzin	45

3. Cele przedmiotu

Kod	Cel
CP1	Zapoznanie studentów z ideą „Design Thinking” w projektowaniu
CP2	Wyjaśnienie etapów procesu projektowego
CP3	Wdrożenie studentów do kreatywnego poszukiwania rozwiązań i poszukiwania własnego stylu

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

Umiejętność posługiwania się podstawowym oprogramowaniem używanym do projektowania informacji wizualnej

5. Efekty uczenia się

Wiedza

Kod	Student zna i rozumie:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-W1	Student zna i rozumie procesy myślenia projektowego, jego etapy i źródła kreatywności w podejściu „Design Thinking”	CP1, CP2, CP3	GK7_W02, GK7_W07, GK7_W10, GK7_W12
EU-W2	Student zna i rozumie główne zagadnienia związane z „myśleniem projektowym” w obszarze projektowania informacji wizualnej	CP1, CP2	GK7_W06, GK7_W10

Umiejętności

Kod	Student potrafi:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-U1	Student potrafi zorganizować własną pracę projektową z wykorzystaniem wzorca „Design Thinking”	CP3	GK7_U01, GK7_U03, GK7_U11
EU-U2	Student potrafi wykorzystać metodę kreatywnego poszukiwania rozwiązań dla uzyskania zaskakującego rozwiązania strony formalnej projektu	CP3	GK7_U01, GK7_U06, GK7_U10

Kompetencje

Kod	Student jest gotów do:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-K1	Student jest przygotowany do zaprezentowania własnego projektu graficznego	CP2	GK7_K03, GK7_K06
EU-K2	Student jest przygotowany do uzyskania oryginalnego rozwiązania plastycznego poprzez pobudzenie własnej kreatywności	CP3	GK7_K04, GK7_K06

6. Treści programowe

Kod	Tematyka	laboratorium	Realizuje efekt
TP1	Idea „Design Thinking” w odniesieniu do projektowania informacji wizualnej. Proces myślenia projektowego i narzędzia projektowe używane w tym procesie.	6	EU-U1, EU-W2
TP2	Zmiana znaczenia formy w zależności od kontekstu występowania (otoczenia innych form). Ćwiczenie „Jaka jest kropka”.	6	EU-K2, EU-U1
TP3	Etapy procesu projektowego od wczucia się w oczekiwania klienta do testowania i krytyki projektu. Ćwiczenie „Prawda-nieprawda”.	6	EU-U1, EU-W1, EU-W2
TP4	Metodyka tworzenia projektu oparta na stawianiu pytań i udzielaniu odpowiedzi. Ćwiczenie „Równowaga-nierównowaga”.	6	EU-K2, EU-U1, EU-U2, EU-W1
TP5	Zestawienie trzech projektów w celu przeanalizowania sposobów na uzyskanie zaskakującego rozwiązania formalnego.	6	EU-W1, EU-W2
TP6	Realizacja zasadniczego projektu ćwiczeniowego wybranego przez studenta z zestawu propozycji.	12	EU-K2, EU-U1, EU-U2
TP7	Przegląd zaliczeniowy wykonanych projektów. Podsumowanie zajęć, dyskusja.	3	EU-K1, EU-K2

Razem godzin: 45

7. Metody kształcenia

Kod	Metoda
MK1	ćwiczenia indywidualne pod nadzorem
MK2	ćwiczenia samodzielne poza zajęciami
MK3	dyskusja
MK4	instruktaż
MK5	korekta prac
MK6	pogadanka
MK7	wyjaśnienie

8. Nakład pracy studenta

Aktywność studenta	Obciążenie
Opracowanie koncepcji i wykonanie projektu zaliczeniowego	20
Samodzielna praca nad projektami ćwiczeniowymi	10
Praca z nauczycielem związana z: laboratorium	45
Liczba punktów ECTS (1 punkt=25h)	3
Procentowy udział pracy własnej studenta w sumarycznym obciążeniu studenta	40,00%
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	75

9. Status zaliczenia przedmiotu

Korekta projektu zaliczeniowego z udziałem pozostałych studentów

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	×	80	EU-K2, EU-K1, EU-U2, EU-U1, EU-W2, EU-W1
Referat pisemny			
Referat ustny			
Kolokwium			
Praca domowa			
Miniprojekt			
Praca na zajęciach			
Projekt z dokumentacją			
Ustna prezentacja projektu			
Obecność na zajęciach	×	10	EU-W2, EU-W1
Sprawdzian ustny			
Kartkówka			
Aktywność na zajęciach	×	10	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, CP2, CP3	TP3, TP4, TP5	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7
EU-W2	CP1, CP2	TP1, TP3, TP5	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7
EU-U1	CP3	TP1, TP2, TP3, TP4, TP6	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7
EU-U2	CP3	TP4, TP6	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7
EU-K1	CP2	TP7	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7
EU-K2	CP3	TP2, TP4, TP6, TP7	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7

12. Odniesienie efektów uczenia się

Efekt uczenia się	Efekty kształcenia dla kierunku studiów	Charakterystyki drugiego stopnia w obszarze kształcenia
EU-W1	GK7_W12, GK7_W10, GK7_W07, GK7_W02	P7S_WG, P7S_WK
EU-W2	GK7_W10, GK7_W06	P7S_WG
EU-U1	GK7_U11, GK7_U03, GK7_U01	P7S_UU, P7S_UW
EU-U2	GK7_U10, GK7_U06, GK7_U01	P7S_UU, P7S_UW
EU-K1	GK7_K06, GK7_K03	P7S_KK, P7S_KR
EU-K2	GK7_K06, GK7_K04	P7S_KK, P7S_UU

13. Literatura

Literatura podstawowa

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

Literatura uzupełniająca

1. Krzysztof J. Rychter, Zbigniew Chmielewski, Dariusz Tworzydło, Tożsamość wizualna. Znak, system, wizerunek, Newline, 2012

14. Informacje o nauczycielach akademickich

Osoby odpowiedzialne za przedmiot

1. mgr Jan Młynarczyk

Osoby prowadzące przedmiot

1. mgr Jan Młynarczyk