



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

## Sylabus przedmiotu Grafika projektowa 2

### 1. Dane podstawowe

Status programowy przedmiotu	Blok A: Grafika projektowa i ilustracyjna
Rodzaj przedmiotu	Do wyboru
Kod przedmiotu	GM-GF2-DP
Rok studiów	1
Semestr	2
Osoba odpowiedzialna za przedmiot	mgr Jerzy Skakun
Język wykładowy	polski

### 2. Wymiar godzin i forma zajęć

Rodzaj	Liczba godzin
Laboratorium	45
Projekt	15
Ocena Efektów	2
Razem godzin	62

### 3. Cele przedmiotu

Kod	Cel
CP1	Opanowanie funkcji programu Adobe Illustrator
CP2	Opanowanie funkcji programu Adobe Photoshop
CP3	Uzyskanie wiedzy o konstruowaniu obrazu geometrycznego
CP4	Opanowanie umiejętności pracy koncepcyjnej
CP5	Zapoznanie się z ilustracją odręczną
CP6	Uzyskanie wiedzy o komponowaniu i łączeniu obrazu z typografią.
CP7	Uzyskanie wiedzy na temat etycznej i społecznej odpowiedzialności projektanta.

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

Podstawowa znajomość programów graficznych Adobe: Illustrator, Photoshop, InDesign

### 5. Efekty uczenia się

#### Wiedza

Kod	Student zna i rozumie:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-W1	wie jak skonstruować obraz geometryczny	CP1, CP3	GK6_W02, GK6_W08, GK7_W10
EU-W2	Posiada podstawy wiedzy o konstrukcji znaku graficznego i liter geometrycznych	CP1, CP3, CP6, CP7	GK6_W02, GK6_W06
EU-W3	Posiada wiedzę o tworzeniu opartym o sprawdzanie wariantów rozwiązań i samodzielnym, świadomym wyborze najlepszych rozwiązań	CP1, CP2, CP3, CP4, CP5, CP6	GK6_W02, GK6_W03

Kod	Student zna i rozumie:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-W4	Posiada podstawy wiedzy o manualnym tworzeniu obrazu	CP4, CP5	GK6_W01, GK6_W02, GK6_W03
EU-W5	Wie jak pracować nad koncepcją	CP4, CP7	GK6_W02, GK7_W06

## Umiejętności

Kod	Student potrafi:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-U1	potrafi sprawdzać wszelkie możliwe rozwiązania i świadomie wybierać najlepsze	CP1, CP2, CP3, CP4, CP5, CP6	GK6_U01, GK6_U04, GK6_U09, GK6_U12
EU-U2	Umie opracować zasady według, których buduje obraz	CP1, CP3, CP4	GK6_U01, GK6_U04, GK6_U07, GK6_U12
EU-U3	Umie zbudować obraz geometryczny	CP1, CP3	GK6_U05, GK6_U08, GK6_U12, GK6_U13
EU-U4	Umie samodzielnie skonstruować proste litery geometryczne	CP1, CP3	GK6_U05, GK6_U08, GK6_U12
EU-U5	Umie komponować obraz z typografią w dowolnych formatach	CP1, CP2, CP6	GK6_U05, GK6_U09, GK6_U12
EU-U6	Wie jak precyzyjnie budować komunikat	CP1, CP2, CP4, CP6	GK6_U01, GK6_U06, GK6_U07
EU-U7	Zna cechy dobrego projektu	CP6, CP7	GK6_U05, GK6_U07, GK7_U05
EU-U8	Posiada umiejętność pracy koncepcyjnej	CP4, CP5, CP6, CP7	GK7_U10, GK7_U11
EU-U9	Umie wybrać właściwą formę pasującą do realizacji danego projektu	CP1, CP2, CP3, CP4, CP5, CP6	GK6_U01, GK6_U04, GK6_U05, GK6_U07
EU-U10	Umie szkicować	CP4, CP5	GK6_U02

## Kompetencje

Kod	Student jest gotów do:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-K1	Rozumie znaczenie wartości estetycznych projektu i ich wpływ na otoczenie. Ma świadomość odpowiedzialności za współtworzenie estetyki otoczenia.	CP4, CP6, CP7	GK6_K03, GK6_K04, GK7_K03
EU-K2	Posiada świadomość wagi korzystania z legalnych źródeł ilustracji, zdjęć, typografii.	CP3, CP4, CP5, CP7	GK6_K03, GK6_K04, GK7_K03

Kod	Student jest gotów do:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-K3	Posiada świadomość konieczności korzystania z legalnego oprogramowania.	CP1, CP2, CP6, CP7	GK6_K03, GK7_K03

## 6. Treści programowe

Kod	Tematyka	laboratorium	projekt	ocena efektów	Realizuje efekt
TP1	Kartka wielkanocna. Projekt przeniesiony na szablon.	8	2	1	EU-K1, EU-K2, EU-K3, EU-U1, EU-U10, EU-U2, EU-U5, EU-U6, EU-U7, EU-U8, EU-U9, EU-W3, EU-W4, EU-W5
TP2	Zaprojektowanie ilustracji geometrycznej mały psa lub kota. Zaprojektowanie logotypu „mały” lub „koty” z geometrycznych liter własnej konstrukcji wynikających z figur i zasad wykorzystanych do stworzenia ilustracji mały/kota. Wykorzystanie ilustracji i logotypu do zaprojektowania: okładki książki, t-shirtu, buttona-przypinki.	24	10	1	EU-K2, EU-K3, EU-U1, EU-U2, EU-U3, EU-U4, EU-U5, EU-U7, EU-W1, EU-W2, EU-W3
TP3	Temat dnia. Szkice pomysłów ilustracji na wybrany z prasy aktualny temat.	2	0	0	EU-K1, EU-K2, EU-U1, EU-U10, EU-U6, EU-W4, EU-W5
TP4	Plakat - Dzień dziecka	11	3	0	EU-K1, EU-K2, EU-K3, EU-U1, EU-U5, EU-U6, EU-U7, EU-U8, EU-U9, EU-W3, EU-W4, EU-W5

Razem godzin: 62

## 7. Metody kształcenia

Kod	Metoda
MK1	dyskusja
MK2	pokaz
MK3	praca ze źródłami literaturowymi
MK4	rozwiązywanie zadań domowych
MK5	ćwiczenia
MK6	laboratorium komputerowe
MK7	realizowanie projektów na zajęciach

## 8. Nakład pracy studenta

Aktywność studenta	Obciążenie
przygotowanie projektów do prezentacji zaliczeniowej	25
rozwiązywanie zadań domowych	25
studiowanie materiałów źródłowych	25
Praca związana z: projekt	15
Praca z nauczycielem związana z: laboratorium	45
Praca z nauczycielem związana z: ocena efektów	2
Liczba punktów ECTS (1 punkt=25h)	5
Procentowy udział pracy własnej studenta w sumarycznym obciążeniu studenta	54,74%
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	137

## 9. Status zaliczenia przedmiotu

Prezentacja oraz omówienie projektów.

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	×	30	EU-U9, EU-U7, EU-U6, EU-U5, EU-U4, EU-U3, EU-U2, EU-K1, EU-W1
Referat pisemny			
Referat ustny			
Kolokwium			
Praca domowa	×	30	EU-W3, EU-W2, EU-W4, EU-W5, EU-U10, EU-U9, EU-U8, EU-U7, EU-U6, EU-U5, EU-U4, EU-U3, EU-U2, EU-U1, EU-K1, EU-W1
Miniprojekt			
Praca na zajęciach	×	30	EU-W3, EU-W2, EU-W4, EU-W5, EU-U10, EU-U9, EU-U8, EU-U7, EU-U6, EU-U5, EU-U4, EU-U3, EU-U2, EU-U1, EU-K3, EU-K2, EU-K1, EU-W1
Projekt z dokumentacją			
Ustna prezentacja projektu			
Obecność na zajęciach			
Sprawdzian ustny			
Kartkówka			
Aktywność na zajęciach	×	10	EU-W3, EU-W2, EU-W4, EU-W5, EU-U10, EU-U9, EU-U8, EU-U7, EU-U6, EU-U5, EU-U4, EU-U3, EU-U2, EU-U1, EU-K3, EU-K2, EU-K1, EU-W1
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, CP3	TP2	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7
EU-W2	CP1, CP3, CP6, CP7	TP2	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7
EU-W3	CP1, CP2, CP3, CP4, CP5, CP6	TP1, TP2, TP4	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7
EU-W4	CP4, CP5	TP1, TP3, TP4	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7
EU-W5	CP4, CP7	TP1, TP3, TP4	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7
EU-U1	CP1, CP2, CP3, CP4, CP5, CP6	TP1, TP2, TP3, TP4	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7

Efekt uczenia się	Cel przedmiotu	Treści programowe	Metody kształcenia
EU-U10	CP4, CP5	TP1, TP3	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7
EU-U2	CP1, CP3, CP4	TP1, TP2	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7
EU-U3	CP1, CP3	TP2	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7
EU-U4	CP1, CP3	TP2	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7
EU-U5	CP1, CP2, CP6	TP1, TP2, TP4	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7
EU-U6	CP1, CP2, CP4, CP6	TP1, TP3, TP4	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7
EU-U7	CP6, CP7	TP1, TP2, TP4	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7
EU-U8	CP4, CP5, CP6, CP7	TP1, TP4	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7
EU-U9	CP1, CP2, CP3, CP4, CP5, CP6	TP1, TP4	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7
EU-K1	CP4, CP6, CP7	TP1, TP3, TP4	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7
EU-K2	CP3, CP4, CP5, CP7	TP1, TP2, TP3, TP4	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6, MK7
EU-K3	CP1, CP2, CP6, CP7	TP1, TP2, TP4	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_W10, GK6_W08, GK6_W02	P6S_WG, P7S_WG
EU-W2	GK6_W06, GK6_W02	P6S_WG
EU-W3	GK6_W03, GK6_W02	P6S_WG
EU-W4	GK6_W03, GK6_W02, GK6_W01	P6S_WG
EU-W5	GK7_W06, GK6_W02	P6S_WG, P7S_WG
EU-U1	GK6_U04, GK6_U01, GK6_U12, GK6_U09	P6S_UW
EU-U10	GK6_U02	P6S_UW
EU-U2	GK6_U04, GK6_U01, GK6_U12, GK6_U07	P6S_UW
EU-U3	GK6_U13, GK6_U12, GK6_U08, GK6_U05	P6S_UW
EU-U4	GK6_U12, GK6_U08, GK6_U05	P6S_UW
EU-U5	GK6_U12, GK6_U09, GK6_U05	P6S_UW
EU-U6	GK6_U01, GK6_U07, GK6_U06	P6S_UW
EU-U7	GK7_U05, GK6_U07, GK6_U05	P6S_UW, P7S_UW
EU-U8	GK7_U11, GK7_U10	P7S_UU, P7S_UW
EU-U9	GK6_U04, GK6_U01, GK6_U07, GK6_U05	P6S_UW
EU-K1	GK6_K03, GK7_K03, GK6_K04	P6S_KK, P6S_KR, P7S_KR
EU-K2	GK6_K03, GK7_K03, GK6_K04	P6S_KK, P6S_KR, P7S_KR
EU-K3	GK6_K03, GK7_K03	P6S_KR, P7S_KR

## 13. Literatura

### Literatura podstawowa

1. Jacek Mrowczyk, Niewielki słownik typograficzny, Czysty warsztat, 2008

### Literatura uzupełniająca

1. Friedrich Forssman, Hans Peter Willberg, Pierwsza pomoc w typografii, słowo/obraz terytoria, 2004
2. Jacek Mrowczyk, Widzieć/Wiedzieć, charakter
3. Robert Bringhurst, Elementarz stylu w typografii, d2d

## **14. Informacje o nauczycielach akademickich**

### **Osoby odpowiedzialne za przedmiot**

1. mgr Jerzy Skakun

### **Osoby prowadzące przedmiot**

1. mgr Jerzy Skakun