



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

## Sylabus przedmiotu Projektowanie graficzne 3

### 1. Dane podstawowe

Status programowy przedmiotu	Blok A: Projektowanie graficzne
Rodzaj przedmiotu	Kierunkowy
Kod przedmiotu	GZ-PG3-ZP
Rok studiów	2
Semestr	4
Osoba odpowiedzialna za przedmiot	dr Dominika Korzeniowska
Język wykładowy	polski

### 2. Wymiar godzin i forma zajęć

Rodzaj	Liczba godzin
Laboratorium	24
Projekt	8
Ocena Efektów	2
Razem godzin	34

### 3. Cele przedmiotu

Kod	Cel
CP1	Uzyskanie wiedzy o strukturze rozbudowanych projektów graficznych.
CP2	Uzyskanie umiejętności tworzenia rozbudowanych projektów graficznych.

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

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

### 5. Efekty uczenia się

#### Wiedza

Kod	Student zna i rozumie:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-W1	Posiada wiedzę na temat zasad tworzenia rozbudowanych projektów graficznych.	CP1	GK6_W05, GK6_W07, GK6_W08

#### Umiejętności

Kod	Student potrafi:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-U1	Ma umiejętność tworzenia rozbudowanych projektów graficznych.	CP2	GK6_U01, GK6_U05, GK6_U06, GK6_U07
EU-U2	Potrafi dobrać techniki (tradycyjne lub cyfrowe) do stworzenia własnych projektów graficznych.	CP2	GK6_U01, GK6_U05, GK6_U06, GK6_U07

Kod	Student potrafi:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-U3	Student umie w praktyce podzielić prace projektowe i koncepcyjne realizowanego projektu i dostosować sposób pracy do określonych ram czasowych.	CP2	GK6_U08
EU-U4	Student potrafi realizować skomplikowane i wieloetapowe projekty graficzne.	CP2	GK6_U06, GK6_U07, GK6_U08, GK6_U09
EU-U5	Student rozwija i doskonali umiejętności analityczne i potrafi je efektywnie wykorzystać w projekcie graficznym.	CP2	GK6_U07, GK6_U08, GK6_U15

## Kompetencje

Kod	Student jest gotów do:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-K1	Student jest zdolny do podjęcia pracy zespołowej w charakterze grafika-projektanta.	CP1, CP2	GK6_K01, GK6_K02, GK6_K03, GK6_K04
EU-K2	Student posiada ograniczone umiejętność formułowania oceny artystycznej własnych oraz cudzych dokonań w dziedzinie projektów graficznych.	CP1, CP2	GK6_K05, GK6_K06

## 6. Treści programowe

Kod	Tematyka	laboratorium	projekt	ocena efektów	Realizuje efekt
TP1	<p>zad. 1 Brzechwa interaktywnie. Projekt interaktywnego kalendarza ściennego dla dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym.</p> <p>Projekt obejmuje: odtworzenie kalendarium według zadanego wzoru, okładkę(przód i tył) oraz sześć ilustracji w stylistyce Activity Book inspirowanych wybranymi wierszami Brzechwy.</p> <p>Projekt ma być zaprezentowany w formie wydrukowanej makiet w skali 1:1, pojedyncza strona drukowana na formacie A3 oraz w formie pliku pdf (pełny projekt plus dodatkowo skany , fotografie uzupełnionych stron z ilustracjami. Drukowana makiet ma obejmować okładkę, jedno przykładowe kalendarium, sześć ilustracji. Dodatkowo każda karta z ilustracją powinna być wydrukowana i uzupełniona zgodnie z zaprojektowanym zadaniem.</p> <p>Omówienie na przykładach formy graficznej Activity Book, przykłady opracowań graficznych wierszy Brzechwy, przygotowanie strony kalendarium na podstawie projektu dostarczonego przez prowadzącego.</p> <p>Konsultacje tematu i wyjaśnienia dotyczące zadanego tematu</p>	3	1	0	EU-U2, EU-U5, EU-W1
TP2	<p>zad. 1 Brzechwa interaktywnie. Projekt interaktywnego kalendarza ściennego dla dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym.</p> <p>Konsultacje zad. 1. Projekt koncepcyjny.Prezentacja wybranych wierszy, szkice ilustracji, koncepcje aktywności.Prezentacja pdf.</p>	3	1	0	EU-U2, EU-U3, EU-U5
TP3	<p>zad. 1 Brzechwa interaktywnie. Projekt interaktywnego kalendarza ściennego dla dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym.</p> <p>Konsultacje zad. 1.</p> <p>Projekt wstępny. Projekt okładki (przód i tył).Propozycje poszczególnych ilustracji. Instrukcja.</p>	3	1	0	EU-U2, EU-U3, EU-U4, EU-U5

Kod	Tematyka	laboratorium	projekt	ocena efektów	Realizuje efekt
TP4	<p>zad. 1 Brzechwa interaktywnie. Projekt interaktywnego kalendarza ściennego dla dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym.</p> <p>Konsultacje zad. 1.</p> <p>Projekt końcowy. Projekt okładki (przód i tył). Propozycje poszczególnych ilustracji. Kolorystyka. Instrukcja. Kompozycja.</p> <p>Wydruki poszczególnych stron z ilustracjami by można było wykonać zadania. Przygotowanie dokumentacji fotograficznej.</p>	3	1	0	EU-K2, EU-U1, EU-U2, EU-U3, EU-U5, EU-W1
TP5	<p>zad. 1 Brzechwa interaktywnie. Projekt interaktywnego kalendarza ściennego dla dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym.</p> <p>Oddanie zadania 1. Prezentacja projektu w formie pliku pdf 150 dpi, wydrukowanej makiety kalendarza i poszczególnych stron z ilustracjami.</p>	2	0	1	EU-K2, EU-U2, EU-U3, EU-U4, EU-W1
TP6	<p>zad. 2 Folk design. Projekt nowoczesnych wzorów dekoracyjnych oparty o estetykę ludową wybranego regionu świata. Projekt obejmuje: deseń w makro skali - tapeta, mural. Wzór na tkaninie - element ubioru, tkaniny obiciowej. I w skali mikro - pojedynczy motyw na ceramice użytkowej, filiżanka, talerz. Wszystkie trzy wzory mają pochodzić z inspiracji sztuką ludową jednego regionu, ale eksplorować różne motywy i techniki zdobnicze np.: haft, wycinankę, rzeźbę ludową, ceramikę i tkaninę.</p> <p>Zadanie będzie realizowane w ciągu najbliższych sześciu spotkań i ma obejmować: 1.projekt wstępny: zebranie dokumentacji motywów ludowych wybranego regionu (prezentacja pdf). 2.projekt koncepcyjny: zestawienie wybranych motywów i szkice, próbne realizacje w formie prezentacji pdf. 3.projekt końcowy, wybrane motywy(inspiracje), zaprojektowany deseń, warianty kolorystyczne (trzy) oraz moc-up z prezentacją wybranego wariantu kolorystycznego zaprojektowanego wzoru na ścianie, modelu( ubiór) lub meblu (tkanina obiciowa), ceramice użytkowej (filiżanka, talerz). Prezentacja pdf w formacie A4 poziom 150 dpi. Wydruki zaprojektowanych wzorów, format A4 300 dpi, pion.</p> <p>Omówienie zadania . Przykładami sztuki ludowej w Polsce, wybrane regiony. Wstęp do projektowania wzorów, przykłady projektów tapet, przykładowe murale, zdobienia wykorzystywane w ceramice użytkowej i tkaninie inspirowane sztuką ludową.</p>	2	1	0	EU-U3, EU-U5, EU-W1
TP7	<p>zad. 2 Folk design. Projekt nowoczesnych wzorów dekoracyjnych oparty o estetykę ludową wybranego regionu świata. Cd.</p> <p>Projekt koncepcyjny: zebranie dokumentacji motywów ludowych wybranego regionu. Prezentacja pdf.A4 poziom 150 dpi.</p>	3	1	0	EU-U3, EU-U4, EU-U5, EU-W1
TP8	<p>zad. 2 Folk design. Projekt nowoczesnych wzorów dekoracyjnych oparty o estetykę ludową wybranego regionu świata. Cd.</p> <p>Projekt wstępny: zestawienie wybranych motywów i szkice, próbne realizacje w formie prezentacji pdf.A4 poziom 150 dpi.</p> <p>Konsultacje zad. 2</p>	3	1	0	EU-K2, EU-U2, EU-U3, EU-U5, EU-W1
TP9	<p>zad. 2 Folk design. Projekt nowoczesnych wzorów dekoracyjnych oparty o estetykę ludową wybranego regionu świata. Cd.</p> <p>Projekt końcowy, wybrane motywy(inspiracje), zaprojektowany deseń, warianty kolorystyczne (trzy) oraz moc-up z prezentacją wybranego wariantu kolorystycznego zaprojektowanego wzoru na ścianie, modelu( ubiór) lub meblu (tkanina obiciowa), ceramice użytkowej (filiżanka, talerz). Prezentacja pdf w formacie A4 poziom 150 dpi. Wydruki zaprojektowanych wzorów, format A4 300 dpi, pion.</p>	2	1	1	EU-K1, EU-K2, EU-U1, EU-U2, EU-U3, EU-U4, EU-U5, EU-W1

Razem godzin: 34

## 7. Metody kształcenia

Kod	Metoda
MK1	korekta prac
MK2	miniprojekt indywidualny realizowany na zajęciach
MK3	praca ze źródłami literaturowymi
MK4	projekt indywidualny realizowany poza zajęciami
MK5	wykład problemowy

## 8. Nakład pracy studenta

Aktywność studenta	Obciążenie
Analiza źródeł literaturowych.	20
Samodzielna praca nad projektami.	35
Praca związana z: projekt	8
Praca z nauczycielem związana z: laboratorium	24
Praca z nauczycielem związana z: ocena efektów	2
Liczba punktów ECTS (1 punkt=25h)	3
Procentowy udział pracy własnej studenta w sumarycznym obciążeniu studenta	61,80%
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	89

## 9. Status zaliczenia przedmiotu

Prezentacja realizowanych projektów indywidualnych. Dyskusja i ocena merytoryczna prac i ich prezentacji (prezentacja pdf, druki, makiet, dokumentacja fotograficzna).

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	×	55	EU-U5, EU-U4, EU-U3, EU-U2, EU-U1, EU-W1
Praca na zajęciach			
Projekt z dokumentacją			
Ustna prezentacja projektu			
Obecność na zajęciach	×	15	EU-K2, EU-K1, EU-U5, EU-U3, EU-W1
Sprawdzian ustny			
Kartkówka			
Aktywność na zajęciach		0	EU-U2
Egzaminacyjny przegląd prac	×	30	EU-K2, EU-U5, EU-U4, EU-U2, EU-U1, EU-W1
Sprawozdanie z praktyki zawodowej			

Zasady wyliczania oceny z przedmiotu

Zakres punktów	Ocena
40 – 50	2,0
51 – 62	3,0
63 – 74	3,5
75 – 86	4,0
87 – 98	4,5
98 – 100	5,0

## 11. Macierz realizacji przedmiotu

Efekt uczenia się	Cel przedmiotu	Treści programowe	Metody kształcenia
EU-W1	CP1	TP1, TP4, TP5, TP6, TP7, TP8, TP9	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5
EU-U1	CP2	TP4, TP9	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5
EU-U2	CP2	TP1, TP2, TP3, TP4, TP5, TP8, TP9	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5
EU-U3	CP2	TP2, TP3, TP4, TP5, TP6, TP7, TP8, TP9	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5
EU-U4	CP2	TP3, TP5, TP7, TP9	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5
EU-U5	CP2	TP1, TP2, TP3, TP4, TP6, TP7, TP8, TP9	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5
EU-K1	CP1, CP2	TP9	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5
EU-K2	CP1, CP2	TP4, TP5, TP8, TP9	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5

## 12. Odniesienie efektów uczenia się

Efekt uczenia się	Efekty kształcenia dla kierunku studiów	Charakterystyki drugiego stopnia w obszarze kształcenia
EU-W1	GK6_W08, GK6_W07, GK6_W05	P6S_WG
EU-U1	GK6_U01, GK6_U07, GK6_U06, GK6_U05	P6S_UW
EU-U2	GK6_U01, GK6_U07, GK6_U06, GK6_U05	P6S_UW
EU-U3	GK6_U08	P6S_UW
EU-U4	GK6_U09, GK6_U08, GK6_U07, GK6_U06	P6S_UW
EU-U5	GK6_U15, GK6_U08, GK6_U07	P6S_UK, P6S_UW
EU-K1	GK6_K03, GK6_K02, GK6_K01, GK6_K04	P6S_KK, P6S_KR, P6S_UU
EU-K2	GK6_K06, GK6_K05	P6S_KK

## 13. Literatura

### Literatura podstawowa

1. Q Newark, Design i Grafika Dzisiaj, ABE Dom Wydawniczy, 2006

### Literatura uzupełniająca

1. A. Twemlow, Czemu Służy Grafika Użytkowa, ABE Dom Wydawniczy, 2006

### Strony WWW

1. Strona, na której można znaleźć ciekawe informacje o metodzie projektowej design thinking., [designthinking.pl/co-to-jest-design-thinking/](http://designthinking.pl/co-to-jest-design-thinking/)
2. David McCandless, dziennikarstwo wizualne, infografika, wizualizacje danych, [InformationisBeautiful.net](http://InformationisBeautiful.net)

## 14. Informacje o nauczycielach akademickich

### Osoby odpowiedzialne za przedmiot

1. dr Dominika Korzeniowska

### Osoby prowadzące przedmiot

1. dr Anna Kłos
2. dr Dominika Korzeniowska
3. dr Justyna Kabala
4. dr Luiza Kwiatkowska
5. mgr Małgorzata Sobocińska-Kiss