

Nazwa przedmiotu: Podstawy projektowania graficznego 2		Kod przedmiotu: SW.SLS279
Nazwa uczelni prowadzącej przedmiot / moduł: Instytut Animacji i Gier		
Nazwa kierunku: edukacja artystyczna w zakresie sztuk plastycznych		
Forma studiów: I stopnia, Stacjonarne	Profil kształcenia: ogólnoakademicki	Specjalność: wszystkie
Grupa przedmiotów: specjalnościowe	Rok / semestr: I / 2	Język przedmiotu / modułu: polski

Forma zajęć	Wymiar zajęć
Ćwiczenia	45

Koordynator przedmiotu / modułu	dr Dariusz Ludwisiak
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych
Forma zaliczenia	zaliczenie
Typ oceny	numeryczna
Metody dydaktyczne	Ćwiczenia projektowe Konsultacje Wykład z wykorzystaniem środków audiowizualnych Ćwiczenia laboratoryjno-warsztatowe Wykład tradycyjny

Lp.	Założenie i cele przedmiotu
1.	Przygotowanie studenta, do posługiwania się w zakresie warsztatu komputerowego, różnorodnymi kreacjami graficznymi w obszarze projektowania graficznego.
2.	Wprowadzenie w podstawy komunikacji i informacji wizualnej, projektowania znaku, plakatu, prostych układów typograficznych.
3.	Wykonanie prostych projektów graficznych w obszarze prezentacji dwuwymiarowych
4.	Praca projektowa umożliwiająca swobodne rozwijanie aktywności twórczej w pełnym spektrum działań artystycznych
5.	Nabycie umiejętności przełożenia wstępnego projektu i przekształcenie go na projekt graficzny.
6.	Podstawy projektowania graficznego i prezentacji dwuwymiarowych wspomaganych aplikacjami graficznymi

EFEKTY UCZENIA SIĘ	
Wiedza	
Wprowadzenie w rozumienie dziedziny projektowania graficznego, jako dziedziny sztuki oraz jako sposób przekazywania i konstruowania prostego komunikatu wizualnego	Symbol: SW.SLS279_W01 Efekty kierunkowe: EA6S_WG01 EA6S_WG02 Metody weryfikacji: C: Zaliczenie na ocenę Odpowiedź ustna Przegląd prac
Formowanie syntetycznego myślenia o formie plastycznej.	Symbol: SW.SLS279_W02 Efekty kierunkowe: EA6S_WG01

	Metody weryfikacji: C: Przegląd prac
Rozwój wyobraźni i umiejętność planowania poszczególnych etapów pracy.	Symbol: SW.SLS279_W03 Efekty kierunkowe: EA6S_WG01 EA6S_WG02 Metody weryfikacji: C: Przegląd prac
Umiejętności	
Umiejętności przekazywania i konstruowania prostego komunikatu wizualnego	Symbol: SW.SLS279_U01 Efekty kierunkowe: EA6S_UO09 EA6S_UW01 EA6S_UW02 EA6S_UW03 EA6S_UW04 EA6S_UW06 Metody weryfikacji: C: Zaliczenie na ocenę Odpowiedź ustna Przegląd prac
Rozwój wyobraźni i umiejętność planowania poszczególnych etapów pracy.	Symbol: SW.SLS279_U02 Efekty kierunkowe: EA6S_UW01 EA6S_UW02 EA6S_UW03 EA6S_UW04 EA6S_UW06 Metody weryfikacji: C: Odpowiedź ustna Przegląd prac
Umiejętność syntetycznego myślenia o formie plastycznej.	Symbol: SW.SLS279_U03 Efekty kierunkowe: EA6S_UO09 EA6S_UW01 EA6S_UW02 EA6S_UW03 EA6S_UW04 EA6S_UW06 Metody weryfikacji: C: Odpowiedź ustna Przegląd prac
Kompetencje społeczne	
Wprowadzenie w rozumienie dziedziny projektowania graficznego, jako dziedziny sztuki oraz jako sposób komunikowania się ze światem zewnętrznym	Symbol: SW.SLS279_K01 Efekty EA6S_KK01

	kierunkowe: EA6S_KK02 Metody weryfikacji: C: Odpowiedź ustna Przegląd prac
--	--

AKTYWNOŚĆ STUDENTA	LICZBA GODZIN
Godziny kontaktowe z nauczycielami akademickimi	
udział w ćwiczeniach projektowych	30
udział w dyskusjach projektowych	9
udział w wykładach	3
udział w zaliczeniach	3
Samodzielna praca studenta	
samodzielne studiowanie tematyki wykładów	5
wykonanie ćwiczeń/prac domowych	5
samodzielne studiowanie literatury z zakresu kierunku	9
przygotowanie do zaliczenia lub egzaminu z przedmiotu	3
przygotowanie do zajęć projektowych	3
analiza i sformułowanie założeń projektowych	3
opracowanie projektów	5
realizacja projektów	9
kwerenda	3

Wersja	Forma zajęć	Treści programowe	Dodatkowe informacje	
2025 L	Ćwiczenia	Przygotowanie i projekt plansz typograficznych. Zapoznanie się z zasadami dotyczącymi składu tekstu, łączenia tekstu z ilustracjami, rodzajami kompozycji i tradycjami użycia typografii. Wprowadzenie do ćwiczeń wykładem na temat składu tekstu. Ćwiczenie zakłada część A i część B	Liczba godzin: Cele:	20 6 3 1 5 2
		Przygotowanie pracy wieloetapowej wykorzystującej wspólną szatę graficzną wpięty przygotowaną jako koncepcja do rozwinięcia. Rozwinięcie twórcze	Liczba godzin: Cele:	24 6
			Efekty uczenia się:	SW.SLS279_K01 SW.SLS279_U01 SW.SLS279_U03 SW.SLS279_W03 SW.SLS279_W02 SW.SLS279_U02

	<p>koncepcji na kolejne etapy pracy graficznej projektowej. 2</p> <p>Wykłady dwa wprowadzające wraz ze swobodną dyskusją. Wykład pierwszy o siatkach i layoucie. Wykład drugi o składzie tekstu. 5</p> <p>3</p> <p>1</p> <p>4</p> <p>Efekty uczenia się: SW.SLS279_U02 SW.SLS279_U01 SW.SLS279_W01 SW.SLS279_W03 SW.SLS279_U03 SW.SLS279_K01 SW.SLS279_W02</p>
--	---

Wersja	Forma zajęć	Metoda weryfikacji	Waga
2025 L	Ćwiczenia	Przegląd prac	1
		Zaliczenie na ocenę	2
		Odpowiedź ustna	1

Wersja	Literatura obowiązkowa	Literatura uzupełniająca
2025 L	<p>Gavin Ambrose, Paul Harris – Twórcze projektowanie</p> <p>Adrian Frutiger – Człowiek i jego znaki</p> <p>Kimberly Elam – Siatki, czyli zasady kompozycji typograficznej</p> <p>David Dabner, Sheena Calvert, Anoki Casey – Szkoła Projektowania Graficznego, zasady, praktyka nowe programy i technologie</p> <p>Robert Bringhurst – Elementarz stylu w typografii</p> <p>Michael Mitchell i Susan Wightman – Typografia książki. Podręcznik projektanta</p> <p>Jan Tschichold – Nowa typografia</p> <p>Kursy i samouczki internetowe, w szczególności strony Adobe (After Effects, Photoshop, Illustrator) oraz Corel</p>	<p>Zdeno Kolesar, Jacek Mrowczyk – Historia projektowania graficznego</p> <p>Gerrit Noordzij – Kreska. Teoria pisma</p> <p>Ulysses Voelker – Porządek w projektowaniu. Siatki w projektowaniu graficznym – teoria i praktyka</p> <p>Krzysztof Lenk – Krótkie teksty o sztuce projektowania</p> <p>Lakshmi Bhaskaran – Design XX wieku</p> <p>Przemek Dębowski, Jacek Mrowczyk – WIDZIEĆ/WIEDZIEĆ Wybór najważniejszych tekstów o dizajnie</p>

Kryteria ocen w procesie weryfikacji efektów uczenia się	
Ocena	Opis wymagań
celujący (5,5)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte w sposób wykraczający ponad program nauczania
bardzo dobry (5,0)	zakładane efekty uczenia się zostały w pełni osiągnięte
dobry plus (4,5)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami
dobry (4,0)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte z pewnymi brakami, które można uzupełnić
dostateczny plus (3,5)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte z istotnymi brakami

dostateczny (3,0)	zakładane efekty zostały osiągnięte z poważnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym poziomie
niedostateczny (2,0)	zakładane efekty uczenia się nie zostały uzyskane