

Nazwa przedmiotu: Projektowanie graficzne 2		Kod przedmiotu: SW.SLS486
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: II / 4	Język przedmiotu / modułu: polski

Forma zajęć	Wymiar zajęć
Ćwiczenia	45

Koordynator przedmiotu / modułu	dr Dariusz Ludwisiak
Wymagania wstępne	A. Wymagania formalne Pozytywne ukończenie pierwszego semestru drugiego roku studiów licencjackich B. Wymagania wstępne Swobodne posługiwanie się oprogramowaniem graficznym, znajomość podstaw komunikacji i informacji wizualnej.
Forma zaliczenia	egzamin
Typ oceny	numeryczna
Metody dydaktyczne	Ćwiczenia projektowe Konsultacje Warsztaty Wykład tradycyjny Wykład z wykorzystaniem środków audiowizualnych

Lp.	Założenie i cele przedmiotu
1.	Przygotowanie studenta, do posługiwania się w zakresie warsztatu komputerowego, różnorodnymi kreacjami graficznymi w obszarze projektowania graficznego.
2.	Wykonywanie projektów graficznych w ramach szeroko rozumianego designu.
3.	Tworzenie zaawansowanych projektów multimedialnych, łączenie tekstu z ilustracją czy fotografią.
4.	Właściwe posługiwanie się narzędziami dostępnymi w programach graficznych, przetwarzanie ilustracji na bitmapową lub wektorową
5.	Wykonanie zaawansowanych projektów graficznych w obszarze prezentacji dwuwymiarowych opatrzonych swobodną wypowiedzią

EFEKTY UCZENIA SIĘ	
Wiedza	
Wykonanie zaawansowanych projektów graficznych w obszarze prezentacji dwuwymiarowych	Symbol: SW.SLS486_W01 Efekty kierunkowe: EA6S_WG01 EA6S_WG02 Metody weryfikacji: C: Odpowiedź ustna Przegląd prac Egzamin

Tworzenie zaawansowanych projektów multimedialnych, łączenie tekstu z ilustracją czy fotografią.	Symbol: SW.SLS486_W02 Efekty kierunkowe: EA6S_WG01 EA6S_WG02 Metody weryfikacji: C: Odpowiedź ustna Przegląd prac Egzamin
Stosowanie dwuwymiarowych aplikacji graficznych w budowaniu systemowych rozwiązań projektowych	Symbol: SW.SLS486_W03 Efekty kierunkowe: EA6S_WG01 EA6S_WG02 Metody weryfikacji: C: Odpowiedź ustna Przegląd prac Egzamin
Umiejętności	
Wykonywanie projektów graficznych w ramach szeroko rozumianego designu. Podstawy posługiwania się tekstem.	Symbol: SW.SLS486_U01 Efekty kierunkowe: EA6S_UO09 EA6S_UW01 EA6S_UW02 EA6S_UW03 EA6S_UW04 EA6S_UW06 Metody weryfikacji: C: Odpowiedź ustna Przegląd prac Egzamin
Tworzenie rozbudowanych projektów graficznych i prezentacji dwuwymiarowych, wspomaganych aplikacjami graficznymi	Symbol: SW.SLS486_U02 Efekty kierunkowe: EA6S_UW01 EA6S_UW02 EA6S_UW03 EA6S_UW04 EA6S_UW06 Metody weryfikacji: C: Odpowiedź ustna Przegląd prac Egzamin
Kompetencje społeczne	
Posługiwanie się w zakresie warsztatu komputerowego, różnorodnymi kreacjami graficznymi w obszarze projektowania graficznego.	Symbol: SW.SLS486_K01 Efekty kierunkowe: EA6S_KK01 EA6S_KK02

	Metody weryfikacji: C: Odpowiedź ustna Przegląd prac Egzamin
--	---

AKTYWNOŚĆ STUDENTA	LICZBA GODZIN
Godziny kontaktowe z nauczycielami akademickimi	
udział w ćwiczeniach projektowych	30
udział w dyskusjach projektowych	5
udział w wykładach	5
udział w egzaminach	5
Samodzielna praca studenta	
samodzielne studiowanie tematyki wykładów	5
wykonanie ćwiczeń/prac domowych	10
samodzielne studiowanie literatury z zakresu kierunku	15
przygotowanie do zaliczenia lub egzaminu z przedmiotu	5
przygotowanie do zajęć projektowych	10
analiza i sformułowanie założeń projektowych	15
opracowanie projektów	20
realizacja projektów	20
kwerenda	5
ŁĄCZNY nakład pracy studenta w godz.	150
Liczba punktów ECTS	5

Wersja	Forma zajęć	Treści programowe	Dodatkowe informacje	
2025 L	Ćwiczenia	Tworzenie auto-plakatu dotyczącego osoby autora. Przetworzenie danych charakteru na stronę wizualną, łączenia obrazu z tekstem. Wykonanie ilustracji na formę cyfrową.	Liczba godzin: 13 Cele: 3 1 4 5 2 Efekty uczenia się: SW.SLS486_W03 SW.SLS486_U01 SW.SLS486_W02 SW.SLS486_U02 SW.SLS486_W01 SW.SLS486_K01	
		W nawiązaniu do Polskiej Szkoły Plakatu realizacja i projekt plakatu do wydarzenia kulturalnego. Łączenia ilustracji z podstawowymi informacjami na dany temat. Wykłady poprzedzające na temat	Liczba godzin: 13 Cele: 1	

	Projektowania graficznego w dwóch częściach oraz na temat Polskiej Szkoły Plakatu oraz Łódzkiej Szkoły Plakatu	2 5 4	Efekty uczenia się:	SW.SLS486_U01 SW.SLS486_U02 SW.SLS486_W03 SW.SLS486_W02 SW.SLS486_K01 SW.SLS486_W01
	Koncepcja i realizacja wielostronicowego opracowania graficznego do wyboru z szeregiem (dwa) opracowań plakatów na wybrany temat w pełnym wymiarze 100 x 70 cm. Tematyka dotycząca wybranego patrona roku lub specjalnej okazji w ramach wydarzeń kulturalnych.	Liczba godzin: 13 Cele: 4 1 2 5	Efekty uczenia się:	SW.SLS486_W02 SW.SLS486_U02 SW.SLS486_K01 SW.SLS486_U01 SW.SLS486_W03 SW.SLS486_W01
	Przygotowanie do rozmowy prezentacyjnej multimedialnej. Przeprowadzenie swobodnej wypowiedzi podparte pokazem multimedialnym na wybrany temat dotyczący postaci związanych z projektowaniem graficznym w ostatnich latach (czas powojenny po obecny).	Liczba godzin: 6 Cele: 3 2 5 1 4	Efekty uczenia się:	SW.SLS486_U02 SW.SLS486_W01 SW.SLS486_U01 SW.SLS486_K01 SW.SLS486_W03 SW.SLS486_W02

Wersja	Forma zajęć	Metoda weryfikacji	Waga
2025 L	Ćwiczenia	Egzamin	2
		Przegląd prac	1
		Odpowiedź ustna	1

Wersja	Literatura obowiązkowa	Literatura uzupełniająca
2025 L	<p>Zdeno Kolesar, Jacek Mrowczyk – Historia projektowania graficznego</p> <p>Steven Heller i Veronique Vienne – 100 idei, które zmieniły projektowanie graficzne</p> <p>Gavin Ambrose, Paul Harris – Twórcze projektowanie</p> <p>Adrian Frutiger – Człowiek i jego znaki</p> <p>David Dabner, Sheena Calvert, Anoki Casey – Szkoła Projektowania Graficznego, zasady, praktyka nowe programy i technologie</p> <p>Ulysses Voelker – Porządek w projektowaniu. Siatki w projektowaniu graficznym – teoria i praktyka</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>Kimberly Elam – Siatki, czyli zasady kompozycji typograficznej</p> <p>Gerrit Noordzij – Kreska. Teoria pisma</p> <p>Krzysztof Lenk – Krótkie teksty o sztuce projektowania</p> <p>Cristobal Henestrosa, Laura Medeguer, Jose Scaglione – Jak projektować kroje pisma. Od szkicu do ekranu</p> <p>Lakshmi Bhaskaran – Design XX wieku</p> <p>Przemek Dębowski, Jacek Mrowczyk – WIDZIEĆ/WIEDZIEĆ Wybór najważniejszych tekstów o dizajnie</p> <p>Barbara Gawryluk – Ilustratorki, Ilustratorzy. Motylki z okładki i smoki bez wąsów</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