

Nazwa przedmiotu: Projektowanie graficzne 1		Kod przedmiotu: SW.SLS393
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 / 3	Język przedmiotu / modułu: polski

Forma zajęć	Wymiar zajęć
Ćwiczenia	45

Koordynator przedmiotu / modułu	dr Dariusz Ludwisiak
Wymagania wstępne	A. Wymagania formalne ukończenie pierwszego roku studiów z oceną co najmniej dobrą z przedmiotu z zakresu projektowania graficznego (np. Podstawy projektowania graficznego) B. Wymagania wstępne Swobodne posługiwanie się oprogramowaniem graficznym, znajomość podstaw komunikacji i informacji wizualnej.
Forma zaliczenia	zaliczenie
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.	Podstawy posługiwania się tekstem. Łączenie tekstu z innymi materiałami graficznymi
4.	Właściwe posługiwanie się narzędziami dostępnymi w programach graficznych
5.	Wykonanie zaawansowanych projektów graficznych w obszarze prezentacji dwuwymiarowych

EFEKTY UCZENIA SIĘ	
Wiedza	
Stosowanie dwuwymiarowych aplikacji graficznych w budowaniu systemowych rozwiązań projektowych	Symbol: SW.SLS393_W01 Efekty kierunkowe: EA6S_WG01 EA6S_WG02 Metody weryfikacji: C: Zaliczenie na ocenę Odpowiedź ustna Przegląd prac
Wykonanie zaawansowanych projektów graficznych w	Symbol: SW.SLS393_W02

obszarze prezentacji dwuwymiarowych	Efekty kierunkowe: EA6S_WG01 EA6S_WG02 Metody weryfikacji: C: Zaliczenie na ocenę Odpowiedź ustna Przegląd prac
Tworzenie zaawansowanych projektów multimedialnych, łączenie tekstu z ilustracją czy fotografią.	Symbol: SW.SLS393_W03 Efekty kierunkowe: EA6S_WG01 EA6S_WG02 Metody weryfikacji: C: Zaliczenie na ocenę Odpowiedź ustna Przegląd prac
Umiejętności	
Tworzenie rozbudowanych projektów graficznych i prezentacji dwuwymiarowych, wspomaganych aplikacjami graficznymi	Symbol: SW.SLS393_U01 Efekty kierunkowe: EA6S_UW01 EA6S_UW02 EA6S_UW03 EA6S_UW04 EA6S_UW06 Metody weryfikacji: C: Zaliczenie na ocenę Odpowiedź ustna Przegląd prac
Wykonywanie projektów graficznych w ramach szeroko rozumianego designu. Podstawy posługiwania się tekstem.	Symbol: SW.SLS393_U02 Efekty kierunkowe: EA6S_UO09 EA6S_UW01 EA6S_UW02 EA6S_UW03 EA6S_UW04 EA6S_UW06 Metody weryfikacji: C: Zaliczenie na ocenę Odpowiedź ustna Przegląd prac
Kompetencje społeczne	
Posługiwanie się w zakresie warsztatu komputerowego, różnorodnymi kreacjami graficznymi w obszarze projektowania graficznego.	Symbol: SW.SLS393_K01 Efekty kierunkowe: EA6S_KK01 EA6S_KK02 Metody weryfikacji: C: Zaliczenie na ocenę

	<p>Odpowiedź ustna</p> <p>Przegląd prac</p>
--	---

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 zaliczeniach	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	
2024 Z	Ćwiczenia	Typograficzne rozwiązania reklamowe w nawiązaniu do wybranych krojów pism. Prezentacja dwóch wariantów rozwiązań projektowych	Liczba godzin: 13 Cele: 2 4 1 5 Efekty uczenia się: SW.SLS393_U01 SW.SLS393_W02 SW.SLS393_W03 SW.SLS393_U02 SW.SLS393_W01 SW.SLS393_K01	
		Mała forma projektowa. uzyskanie wspólnej szaty graficznej do opracowania szeregu rozwiązań na zadany temat w oparciu o znaki typograficzne wybranego kroju/rodziny pisma. Realizacja trzy projekty	Liczba godzin: 13 Cele: 5 2 4	

			1
		Efekty uczenia się:	SW.SLS393_W02 SW.SLS393_K01 SW.SLS393_W01 SW.SLS393_W03 SW.SLS393_U02 SW.SLS393_U01
	Plakat i jego rodzaj jako plakat reklamowy w oparciu o rozwiązania wykorzystujące tekst, proste figury geometryczne lub bryły	Liczba godzin:	13
		Cele:	5 2 4 1
		Efekty uczenia się:	SW.SLS393_K01 SW.SLS393_U01 SW.SLS393_U02 SW.SLS393_W02 SW.SLS393_W03 SW.SLS393_W01
	Przygotowanie do rozmowy prezentacyjnej multimedialnej. Opracowanie layoutu na potrzeby prezentacji na zadany temat. Praca do realizacji samodzielnej na zaliczenia. Godziny przeznaczone są na konsultacje dotyczące założeń oraz zebranego zakresu materiałów.	Liczba godzin:	6
		Cele:	3 4 1 2 5
		Efekty uczenia się:	SW.SLS393_U01 SW.SLS393_W01 SW.SLS393_W02 SW.SLS393_W03 SW.SLS393_K01 SW.SLS393_U02

Wersja	Forma zajęć	Metoda weryfikacji	Waga
2024 Z	Ćwiczenia	Przegląd prac	1
		Zaliczenie na ocenę	2
		Odpowiedź ustna	1

Wersja	Literatura obowiązkowa	Literatura uzupełniająca
--------	------------------------	--------------------------

2024 Z	<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 – Ilustrorki, 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