

Nazwa przedmiotu: Projektowanie graficzne 3		Kod przedmiotu: SW.SLS5133
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: III / 5	Język przedmiotu / modułu: polski

Forma zajęć	Wymiar zajęć
Ćwiczenia	45

Koordynator przedmiotu / modułu	dr hab. Piotr Kucharski, prof. uczelni
Wymagania wstępne	Swobodne posługiwanie się oprogramowaniem graficznym, znajomość podstaw komunikacji i informacji wizualnej. Znajomość pojęć z zakresu podstaw projektowania graficznego. Umiejętność komponowania tekstu i obrazu, znajomość pojęć z zakresu podstaw projektowania graficznego.
Forma zaliczenia	zaliczenie
Typ oceny	numeryczna
Metody dydaktyczne	Wykład z wykorzystaniem środków audiowizualnych Ćwiczenia projektowe

Lp.	Założenie i cele przedmiotu
1.	Przygotowanie studenta do posługiwania się w zakresie warsztatu komputerowego różnorodnymi programami, co będzie w zależności od indywidualnych zainteresowań bazą potencjalnej aktywności twórczej, od prostej grafiki wektorowej do rozbudowanej multimedialnie czterowymiarowej przestrzeni
2.	Tworzenie różnorodnych projektów graficznych zależnych od indywidualnych zapatrywań i oczekiwań studenta. Poszukiwanie środków ekspresji właściwych grafice animacyjnej
3.	Student ma możliwość zapoznania się z różnorodnymi formami komunikatu wizualnego w zakresie pogłębionej problematyki grafiki statycznej i dynamicznej
4.	Wielowątkowość działań i indywidualne podejście do nauczania grafiki projektowej daje możliwość swobodnego kształtowania postawy artystyczno-projektowej, skutkujące budowaniem swobodnych postaw twórczych

EFEKTY UCZENIA SIĘ	
Wiedza	
W stopniu podstawowym rozumie założenia języka wizualnego	Symbol: SW.SLS5133_W01 Efekty kierunkowe: EA6S_WG02 Metody weryfikacji: C: Zaliczenie na ocenę
Opracowanie właściwych koncepcji, tworzenie kompozycji i układów graficznych oraz organizacji projektu	Symbol: SW.SLS5133_W02 Efekty kierunkowe: EA6S_WG01 Metody weryfikacji: C: Zaliczenie na ocenę
Umiejętności	

Umie tworzyć i realizować własne projekty artystyczne	Symbol: SW.SLS5133_U01 Efekty kierunkowe: EA6S_UW01 Metody weryfikacji: C: Zaliczenie na ocenę
Dysponuje umiejętnościami niezbędnymi do formułowania koncepcji artystycznych oraz wyboru i użycia środków do realizacji tych koncepcji w obszarze projektowania graficznego	Symbol: SW.SLS5133_U02 Efekty kierunkowe: EA6S_UW02 Metody weryfikacji: C: Zaliczenie na ocenę
Umie świadomie posługiwać się różnymi technikami i technologiami, potrafi je łączyć ze sobą	Symbol: SW.SLS5133_U03 Efekty kierunkowe: EA6S_UW03 Metody weryfikacji: C: Zaliczenie na ocenę
Potrafi świadomie posługiwać się narzędziami warsztatu artystycznego w realizacji prac plastycznych w wybranym obszarze sztuki (projektowanie graficzne)	Symbol: SW.SLS5133_U04 Efekty kierunkowe: EA6S_UW04 Metody weryfikacji: C: Zaliczenie na ocenę
Posiada umiejętności w zakresie wybranej przez siebie specjalności	Symbol: SW.SLS5133_U05 Efekty kierunkowe: EA6S_UW06 Metody weryfikacji: C: Zaliczenie na ocenę
Potrafi samodzielnie organizować sobie pracę, zbierać i analizować informacje, dokonywać ich syntezy i wykorzystywać w procesie twórczym i projektowym, jest przygotowany do podejmowania pracy w zespołach projektowych jak i do podejmowania samodzielnych zadań projektowych, w tym udziału w konkursach	Symbol: SW.SLS5133_U06 Efekty kierunkowe: EA6S_UO09 Metody weryfikacji: C: Zaliczenie na ocenę
Kompetencje społeczne	
Potrafi adaptować się do zmiennych okoliczności występujących podczas wykonywania pracy twórczej	Symbol: SW.SLS5133_K01 Efekty kierunkowe: EA6S_KK01 Metody weryfikacji: C: Zaliczenie na ocenę
Potrafi wykorzystać kreatywność myślenia i twórczą pracę w trakcie rozwiązywania problemów	Symbol: SW.SLS5133_K02 Efekty kierunkowe: EA6S_KK02 Metody weryfikacji: C: Zaliczenie na ocenę

AKTYWNOŚĆ STUDENTA	LICZBA GODZIN
Godziny kontaktowe z nauczycielami akademickimi	
udział w ćwiczeniach projektowych	45

Samodzielna praca studenta	
wykonanie ćwiczeń/prac domowych	30
przygotowanie do zajęć projektowych	20
analiza i sformułowanie założeń projektowych	10
opracowanie projektów	25
realizacja projektów	10
kwerenda	10
ŁĄCZNY nakład pracy studenta w godz.	150
Liczba punktów ECTS	5

Wersja	Forma zajęć	Treści programowe	Dodatkowe informacje	
2022 L	Ćwiczenia	Kształtowanie indywidualnych możliwości rozwoju w zakresie komunikacji i informacji wizualnej	Liczba godzin:	10
			Cele:	4
			Efekty uczenia się:	SW.SLS5133_U02
		Rozwijanie zainteresowań związanych z projektowaniem graficznym i motion designem	Liczba godzin:	5
			Cele:	2
			Efekty uczenia się:	SW.SLS5133_U06
		Wykonywanie różnorodnych projektów, poszerzonych o zastosowania wielowątkowych rozwiązań informacyjnych	Liczba godzin:	15
			Cele:	2
			Efekty uczenia się:	SW.SLS5133_W02
		Budowanie własnej tożsamości projektowej w środowisku graficznym	Liczba godzin:	10
			Cele:	1
			Efekty uczenia się:	SW.SLS5133_U02
		Przygotowanie do pracy zespołowej w obszarze statycznego i dynamicznego obrazu; ruchomej typografii, komunikacji wizualnej, projektowania systemów graficznych, tworzenia rozbudowanych multimedialnie prezentacji	Liczba godzin:	5
			Cele:	3
			Efekty uczenia się:	SW.SLS5133_U04

Wersja	Forma zajęć	Metoda weryfikacji	Waga
2022 L	Ćwiczenia	Zaliczenie na ocenę	1

Wersja	Literatura obowiązkowa	Literatura uzupełniająca
2022 L		Lakshimi Bhaskaran, Design XX wieku

		<p>Przemek Dębowski, Jacek Mrowczyk, WIDZIEĆ/WIEDZIEĆ Wybór najważniejszych tekstów o dizajnie</p> <p>The End of Print: The Grafik Design of David Carson</p> <p>Thinking with Type, 2nd revised and expanded edition, Ellen Lupton</p> <p>Gavin Ambrose, Paul Harris, Twórcze projektowanie</p> <p>Adrian Frutiger, Człowiek i jego znaki</p> <p>Gerrit Noordzij, Kreska. Teoria pisma</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>Krzysztof Lenk, Krótkie teksty o sztuce projektowania</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