

Nazwa przedmiotu: Projektowanie graficzne 2		Kod przedmiotu: SW.SMS264
Nazwa uczelni prowadzącej przedmiot / moduł: Instytut Animacji i Gier		
Nazwa kierunku: edukacja artystyczna w zakresie sztuk plastycznych		
Forma studiów: II stopnia, Stacjonarne	Profil kształcenia: ogólnoakademicki	Specjalność: wszystkie
Grupa przedmiotów: kierunkowe	Rok / semestr: I / 2	Język przedmiotu / modułu: polski

Forma zajęć	Wymiar zajęć
Ćwiczenia	45

Koordynator przedmiotu / modułu	dr hab. Piotr Kucharski, prof. uczelni
Wymagania wstępne	Znajomość oprogramowania graficznego – Corel, Illustrator, Photoshop, dodatkowo wskazana jest umiejętność posługiwania się programami trójwymiarowymi (3dMax) i postprodukcyjnymi. Swobodne posługiwanie się oprogramowaniem graficznym, znajomość podstaw komunikacji i informacji wizualnej. Znajomość programów graficznych dedykowanych dla projektowania graficznego.
Forma zaliczenia	egzamin
Typ oceny	numeryczna
Metody dydaktyczne	Wykład tradycyjny Ćwiczenia projektowe Wykład z wykorzystaniem środków audiowizualnych

Lp.	Założenie i cele przedmiotu
1.	Świadomość w posługiwaniu się znakiem, typografią, umiejętne dobieranie krojów pisma do zadanej tematyki
2.	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
3.	Wielowątkowość działań i indywidualne podejście do nauczania grafiki projektowej daje możliwość swobodnego kształtowania postawy artystyczno-projektowej, skutkujące budowaniem swobodnych postaw twórczych
4.	Rozwijanie kreatywności i zdolności artystycznych

EFEKTY UCZENIA SIĘ	
Wiedza	
ma niezbędną wiedzę dotyczącą różnych techniki wykonywania i prezentacji projektu graficznego , w tym techniki komputerowe 2d i 3d wykorzystywane w projektowaniu oraz techniki przygotowania do druku	Symbol: SW.SMS264_W01 Efekty kierunkowe: EA7S_WGO3 Metody weryfikacji: C: Egzamin
ma wiedzę w zakresie sposobu realizacji prac artystycznych i projektowych	Symbol: SW.SMS264_W02 Efekty kierunkowe: EA7S_WG01

	Metody weryfikacji: C: Egzamin
Umiejętności	
posiada umiejętność krytycznej oceny wyników własnych działań twórczych i projektowych a także konstruktywnej oceny działań innych osób, podjęcia refleksji na temat społecznych, naukowych i etycznych aspektów tych działań	Symbol: SW.SMS264_U01 Efekty kierunkowe: EA7S_UW01 Metody weryfikacji: C: Egzamin
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.SMS264_U02 Efekty kierunkowe: EA7S_UW02 Metody weryfikacji: C: Egzamin
potrafi wykorzystać wiedzę teoretyczną oraz praktyczną uzyskaną w toku studiów dla tworzenia własnych koncepcji artystycznych, korzystając z właściwych źródeł i narzędzi	Symbol: SW.SMS264_U03 Efekty kierunkowe: EA7S_UW03 Metody weryfikacji: C: Egzamin
jest świadomy odpowiedzialności za działania w przestrzeni, która jest dobrem wspólnym; rozumie znaczenie wartości zastanych, tradycji i kultury	Symbol: SW.SMS264_U04 Efekty kierunkowe: EA7S_UW05 Metody weryfikacji: C: Egzamin
Kompetencje społeczne	
Jest świadomy odpowiedzialności za działania w przestrzeni, która jest dobrem wspólnym; rozumie znaczenie wartości zastanych, tradycji i kultury	Symbol: SW.SMS264_K01 Efekty kierunkowe: EA7S_KK03 Metody weryfikacji: C: Egzamin

AKTYWNOŚĆ STUDENTA	LICZBA GODZIN
Godziny kontaktowe z nauczycielami akademickimi	
udział w ćwiczeniach projektowych	45
Samodzielna praca studenta	
wykonanie ćwiczeń/prac domowych	80
przygotowanie do zajęć projektowych	20
analiza i sformułowanie założeń projektowych	15
opracowanie projektów	50
realizacja projektów	20
kwerenda	10
ŁĄCZNY nakład pracy studenta w godz.	240
Liczba punktów ECTS	9

Wersja	Forma zajęć	Treści programowe	Dodatkowe informacje
--------	-------------	-------------------	----------------------

2021 Z	Ćwiczenia	Rozwijanie zainteresowań związanych z projektowaniem graficznym i motion designem	Liczba godzin:	10
			Cele:	1
			Efekty uczenia się:	SW.SMS264_W01
		Kształtowanie indywidualnych możliwości rozwoju w zakresie komunikacji i informacji wizualnej	Liczba godzin:	15
			Cele:	2
			Efekty uczenia się:	SW.SMS264_W02
		Wykonywanie różnorodnych projektów, poszerzonych o zastosowania wielowątkowych rozwiązań informacyjnych	Liczba godzin:	5
			Cele:	3
			Efekty uczenia się:	SW.SMS264_U01
		Budowanie własnej tożsamości projektowej w środowisku graficznym	Liczba godzin:	10
			Cele:	3
			Efekty uczenia się:	SW.SMS264_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:	4
			Efekty uczenia się:	SW.SMS264_U03

Wersja	Forma zajęć	Metoda weryfikacji	Waga
2021 Z	Ćwiczenia	Egzamin	1

Wersja	Literatura obowiązkowa	Literatura uzupełniająca
2021 Z		

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