

NAZWA PRZEDMIOTU/MODUŁU KSZTAŁCENIA:

Metodyka projektowania graficznego

Kod przedmiotu: GS_8

Rodzaj przedmiotu: kierunkowy

Wydział: Informatyki

Kierunek: Grafika

Poziom studiów: pierwszego stopnia – VI poziom PRK

Profil studiów: praktyczny

Forma studiów: stacjonarna/niestacjonarna

Rok: 3

Semestr: 5

Formy zajęć i liczba godzin:

Forma stacjonarna

wyklady – 15;

Laboratorium – 15;

Forma niestacjonarna

wyklady – 6;

Laboratorium – 8;

Zajęcia prowadzone są w języku polskim.

Liczba punktów ECTS: 2

Osoby prowadzące:

wykład:

laboratorium:

1. Założenia i cele przedmiotu:

Budowanie zasobu wiadomości dotyczących projektowania publikacji w oparciu o procedury projektowe. Poznanie metodologii procesu projektowego: analizy zadania projektowego, świadomego i poddanego autoweryfikacji poszukiwania możliwych rozwiązań, przygotowania projektu do prezentacji i realizacji. Rozwój świadomości projektowej oraz kreatywnego myślenia w zakresie projektowania publikacji. Pogłębianie wiedzy dotyczącej historii i tradycji projektowania graficznego oraz bieżących dokonań projektowych.

2. Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymaganiami wstępnymi:

Przedmioty wprowadzające to:

Podstawy grafiki użytkowej, Identyfikacja wizualna, Komunikacja marketingowa

3. Opis form zajęć

a) Wykłady

- **Treści programowe :**
- Definicje i teorie projektowania
- Projektowanie graficzne wśród innych dziedzin projektowania
- Etapy pracy projektowej.
- Analiza zadania projektowego. Projektowanie jako rozwiązywanie problemu.
- Research, badanie zagadnienia
- Znaczenie grupy docelowej
- Architektura informacji
- Dobór środków graficznych
- Elementy i kryteria oceny jakości
- Metody oceny jakości
- Projektowanie i sztuka
- **Metody dydaktyczne :**
 - Wykład prowadzony metodą tradycyjną z wykorzystaniem rzutnika multimedialnego i prezentacją.
- **Forma i warunki zaliczenia :**
 - Przedmiot kończy się zaliczeniem z oceną.
 - Aby uzyskać zaliczenie należy wykazać się aktywnym uczestnictwem w zajęciach oraz pozytywnie ocenionymi zadaniami wykonanymi w ramach ćwiczeń oraz pracy własnej.

Wykaz literatury podstawowej :

1. Ambrose G., Harris P., *Twórcze projektowanie*. Warszawa: PWN, 2008.
2. Newark Q., *Co to jest projektowanie graficzne?* Warszawa: Wydawnictwo Arkady, 2021.
3. Fiell C., Fiell N., *Projektowanie graficzne*. Köln: Taschen, 2005.
4. *Nerwowa drzemka. O poszerzaniu pola w projektowaniu*, Red. S. Cichocki, B. Świątkowska. Warszawa: Fundacja Bęc Zmiana, 2009.

Wykaz literatury uzupełniającej:

1. Ambrose G. , Harris P., *Layout - zasady, kompozycja, zastosowanie*, Warszawa: PWN, 2008.
2. Bhaskaran L. *Czym jest projektowanie publikacji*. Warszawa: Dom Wydawniczy ABE, 2007.
3. Frutiger A. *Człowiek i jego znaki*, Kraków: D2d, 2015.
4. Elam K., *Siatki, czyli zasady kompozycji typograficznej*. Kraków: D2d, 2019.
5. Twemlow A., *Czemu służy grafika użytkowa*. Warszawa: Dom Wydawniczy ABE, 2006.
6. Heller S., *100 idei, które zmieniły projektowanie graficzne*, Warszawa: Top Mark Centre, 2012.

b) Laboratorium

- **Treści programowe :**
 - Historia teorii projektowania. Metodyka projektowania publikacji użytkowych i artystycznych. Metodologia procesu projektowego: narzędzia analizy zadania projektowego, procedury projektowe. Metody weryfikacji efektu. Analiza zadania projektowego oraz drogi dochodzenia do rozwiązania problemu projektowego.
- **Metody dydaktyczne :**
 - Prezentacje przypadków związanych z tematem ćwiczeń
 - Dyskusja
 - Praca w grupie
 - Indywidualne rozwiązywanie zadań w ramach pracy własnej
 - Korekta indywidualna na zajęciach
- **Forma i warunki zaliczenia :**
 - Przedmiot kończy się zaliczeniem z oceną.
 - Aby uzyskać zaliczenie należy wykazać się aktywnym uczestnictwem w zajęciach oraz pozytywnie ocenionymi zadaniami wykonanymi w ramach ćwiczeń oraz pracy własnej.
- **Wykaz literatury podstawowej :**
 1. Ambrose G., Harris P., *Twórcze projektowanie*. Warszawa: PWN, 2008.
 2. Newark Q., *Co to jest projektowanie graficzne?* Warszawa: Wydawnictwo Arkady, 2021.
 3. Fiell C., Fiell N., *Projektowanie graficzne*. Köln: Taschen, 2005.
 4. *Nerwowa drzemka. O poszerzaniu pola w projektowaniu*, Red. S. Cichocki, B. Świątkowska. Warszawa: Fundacja Bęc Zmiana, 2009.
- **Wykaz literatury uzupełniającej:**
 1. *Książka po okładce. O współczesnym polskim projektowaniu okładek książkowych*. Kraków: Karakter, 2021.
 2. Elam K., *Geometria w projektowaniu: studia z proporcji i kompozycji*. Kraków: D2d, 2019.
 3. Voelker U. *Porządek w projektowaniu*. Kraków: D2d, 2020.
 4. Llop R. *System graficzny w projektowaniu okładek książek. W poszukiwaniu języka parametrów*. Kraków: D2d, 2021.
 5. Genew S., *Kompozycja w sztuce cyfrowej*. Kraków: D2d, 2022.

4. Opis sposobu wyznaczania punktów ECTS

a. forma stacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	15
	Realizacja prac własnych	8
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	15
	Czytanie wskazanej literatury	6
	Przygotowanie do zaliczenia	3

Konsultacje	Kontakt z nauczycielem	3
Zal./Egzamin	Kontakt z nauczycielem	3

Całkowita ilość godzin aktywności studenta	50
Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu	2

b. forma niestacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	6
	Realizacja prac własnych	10
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	8
	Czytanie wskazanej literatury	10
	Przygotowanie do zaliczenia	10
Konsultacje	Kontakt z nauczycielem	3
Zal./Egzamin	Kontakt z nauczycielem	3

Całkowita ilość godzin aktywności studenta	50
Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu	2

5. Wskaźniki sumaryczne

a. forma stacjonarna

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
 - Liczba godzin kontaktowych – 36
 - Liczba punktów ECTS – 1,5
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
 - Liczba godzin kontaktowych – 15
 - Liczba punktów ECTS – 1,0

b. forma niestacjonarna

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
 - Liczba godzin kontaktowych – 20
 - Liczba punktów ECTS – 0,8
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
 - Liczba godzin kontaktowych – 8
 - Liczba punktów ECTS – 1,1

5. Zakładane efekty kształcenia

Efekt przedmiotowy y (Symbol)	Efekty kształcenia dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów kształcenia
GS_8_W01	Posiada wiedzę związaną z przeprowadzeniem analizy tematu w celu planowania projektu i wie jak	K_W12, K_W13

	ją wykorzystać w praktyce.	
GS_8_U01	Potrafi zdefiniować, rozwiązać problem projektowy, zastosować odpowiedni środki komunikacyjne oraz zbudować przekaz za pomocą obrazu.	K_W12, K_W10, K_W13 K_U03, K_U09 K_U11
GS_8_K01	Wykazuje się dużą motywacją w pracy samodzielnej ponadprogramowej, gromadząc i sortując potrzebne informacje w sposób prawidłowy, rozumie potrzebę analizy tematu w celu zdefiniowania i rozwiązania problemu projektowego.	K_K02 K_K03 K_K04
GS_8_K02	Potrafi twórczo i kreatywnie myśleć, adoptować się do zmieniającej sytuacji projektowej oraz dobrze organizować pracę własną oraz zespołową z uwzględnieniem bezpieczeństwa i higieny pracy.	K_K02, K_K05 K_K06 K_K09 K_K12

6. Odniesienie efektów kształcenia do form zajęć i sposób oceny osiągnięcia przez studenta efektów kształcenia.

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Forma zajęć		Sposób sprawdzenia osiągnięcia efektu
	Wykład	Laboratorium	
GS_8_W01	v		Przegląd prac zaliczeniowych
GS_8_U01	v	v	Przegląd prac zaliczeniowych
GS_8_K01		v	Przegląd prac zaliczeniowych
GS_8_K02		v	Przegląd prac zaliczeniowych

7. Kryteria uznania osiągnięcia przez studenta efektów kształcenia.

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekt jest uznawany za osiągnięty, gdy:
GS_8_W01	Poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć. Poprawnie dobiera środki plastyczne do podejmowanych zagadnień projektowych.
GS_8_U01	Poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć. Poprawnie dobiera środki plastyczne do podejmowanych zagadnień projektowych.
GS_8_K01	Poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć. Poprawnie dobiera środki plastyczne do podejmowanych zagadnień projektowych.
GS_8_K02	Poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć. Poprawnie dobiera środki plastyczne do podejmowanych zagadnień projektowych.

