



Karta przedmiotu
Podstawy projektowania graficznego

1. Informacje podstawowe

Kierunek studiów komunikacja wizualna Specjalność - Jednostka zarządzająca kierunkiem studiów Wydział Sztuk Projektowych Poziom studiów pierwszego stopnia (lic.) Profil studiów Profil praktyczny Forma studiów studia stacjonarne	Cykl kształcenia (nabór) 2024/25 Kod przedmiotu 15KW-PS.PL3B.2169.24 Języki wykładowe polski Obligatoryjność Obowiązkowy Blok zajęciowy Przedmioty podstawowe	
Wymagania wstępne	Student powinien wykazywać zainteresowanie sztuką wizualną, w szczególności w zakresie grafiki projektowej.	
Przedmioty wprowadzające	Brak przedmiotów wprowadzających	
Koordynator	Julia Lewandowska	
Okres Semestr 1	Forma i godziny zajęć • Wykład: 15, Zaliczenie na ocenę • Ćwiczenia projektowe: 45, Zaliczenie na ocenę	Liczba punktów ECTS 5
Okres Semestr 2	Forma i godziny zajęć • Ćwiczenia projektowe: 30, Zaliczenie na ocenę	Liczba punktów ECTS 2

2. Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
Wiedza:			
W1	Zna zakres i metodologię procesu projektowego, wie jak posługiwać się właściwymi elementami warsztatu projektowego i artystycznego w zakresie projektowania graficznego.	KW_P1_K_W01	P6S_WG
W2	Zna podstawowe formy projektowe oraz środki i technologie niezbędne do realizacji zadania projektowego.	KW_P1_K_W09	P6S_WG
Umiejętności:			
U1	Przeprowadza proces projektowy, dobierając odpowiednie założenia oraz parametry technologiczne, na podstawie przeprowadzonej analizy i syntezy problemu badawczego. W sposób logiczny formułuje i argumentuje własne koncepcje twórcze z zakresu projektowania graficznego.	KW_P1_K_U03	P6S_UW P6S_UK
U2	Identyfikuje właściwą formę oraz metodę realizacji koncepcji projektowych, wykorzystując technologie i narzędzia cyfrowe oraz techniki wytwarzania.	KW_P1_K_U08	P6S_UW
Kompetencje społeczne:			
K1	Wyzwała twórcze działania niezależnie od istniejących ograniczeń. Szuka rozwiązań problemów projektowych, interpretuje współczesne komunikaty wizualne i potrafi umiejscowić w ich kontekście własne działania z zakresu projektowania graficznego.	KW_P1_K_K03	P6S_KK P6S_KR
K2	Podejmuje się różnorodnych wyzwań z zakresu projektowania graficznego. Wyraża komunikat wizualny za pomocą syntezy i skrótu graficznego. Przygotowuje koncepcje projektowe w oparciu o analizę i różne formy inspiracji. Interpretuje naturę, transformując ją na określone środki wyrazu.	KW_P1_K_K01	P6S_KK P6S_KO

3. Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	<p>Celem wykładu jest kształtowanie u studentów świadomości opartej na prawidłowym rozumieniu istoty pracy projektanta. Studenci pogłębiają swoją wiedzę dotyczącą metodologii procesu projektowego, historii projektowania graficznego oraz najnowszych dokonań projektowych.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Podstawowa terminologia dotycząca projektowania graficznego. 2. Metodologia procesu projektowego 3. Współczesne i XX-wieczne tradycje i tendencje w grafice użytkowej. 4. Polska Szkoła Plakatu 5. Typografia. - Rys historyczny - Kroje pisma i fonty - Anatomia kroju pisma - Glify 6. Techniki drukowania 7. Przygotowanie do projektowania graficznego - Projektowanie obiektów grafiki wektorowej - Projektowanie obiektów grafiki bitmapowej 	Wykład	W1, W2, K1, K2
2.	<p>Zajęcia wprowadzają studentów w podstawowe zagadnienia z obszaru projektowania graficznego. Celem zajęć jest zapoznanie studentów z zakresem i metodologią procesu projektowego. Studenci uczą się analizy zadania projektowego, poszukiwania rozwiązań, wykorzystania różnych metod twórczej kreacji oraz sposobów prezentacji realizowanego projektu. Zajęcia mają uświadomić studentom rolę środków plastycznych w procesie przekazywania komunikatu wizualnego oraz relację treści i formy. Studenci analizują podstawowe problemy kształtowania komunikatu wizualnego pozwalające rozszerzyć umiejętności doboru kompozycji, określania zależności pomiędzy kształtem, barwą i układem form plastycznych. Studenci uczą się świadomie posługiwać barwą, syntezą, hierarchią, kontrastem i skalą. Od zadań warsztatowych, kształtujących umiejętność analizy formy, przechodzą w podporządkowywanie ich w struktury znaczeniowe. Studenci poznają poszczególne etapy procesu projektowego, a realizowane na zajęciach tematy służą pogłębianiu kreatywnego myślenia i rozwoju świadomości projektowej. W realizowanych zadaniach student musi uwzględnić wszystkie etapy projektowania, od kształtowania założeń do przedstawienia efektów finalnych projektu. Poznając narzędzia analizy i metody kreacji student uczy się rozwiązywać problem projektowy i budować przekaz za pomocą obrazu. Poprzez zadania projektowe uwzględniające pracę nad formą, kształtem, kolorem, treścią, walorem, kompozycją i przestrzenią, studenci uczą się świadomie dokonywać wyboru między środkami graficznymi oraz wykorzystywać je do realizacji przekazu artykułowanego słowem i obrazem. Studenci uczą się metod, dzięki którym będą potrafili nadawać treści i myślom formę wizualną.</p>	Ćwiczenia projektowe	W1, W2, U1, U2, K1, K2

4. Metody prowadzenia zajęć, weryfikacji efektów uczenia się i warunki zaliczenia

Semestr 1

Forma zajęć		
Wykład	Metody prowadzenia zajęć:	
	Wykład, Dyskusja, Pokaz	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Kolokwium	100%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Wykład - zaliczenie na ocenę, kolokwium, obecność i aktywność na zajęciach.	
Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Projekt	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	90%
	Prezentacja	10%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
Zaliczenie na ocenę - przygotowanie projektu, wydruk plansz prezentujących koncepcję projektową, przekazanie projektu w postaci elektronicznej, obecność i aktywność na zajęciach.		

Semestr 2

Forma zajęć		
Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Projekt	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	90%
	Prezentacja	10%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
Zaliczenie na ocenę - przygotowanie projektu, wydruk plansz prezentujących koncepcję projektową, przekazanie projektu w postaci elektronicznej, obecność i aktywność na zajęciach.		

Efekt uczenia się dla przedmiotu	Metody (sposoby) weryfikacji		
	Kolokwium	Projekt	Prezentacja
W1	x		
W2	x		
U1		x	x
U2		x	

K1		x	x
K2		x	x

5. Literatura

Literatura podstawowa

1. Fraser B., Murphy Ch., 2006, Profesjonalne zarządzanie barwą (wyd II), Wydawnictwo Helion
2. Ambrose G., Harris P., 2007, Twórcze projektowanie, PWN
3. Newark Q., 2006, Design i grafika dzisiaj, ABE dom wydawniczy
4. Fiell Ch. & P., 2005, Projektowanie graficzne, Wydawnictwo Taschen
5. Dabner D., Stewart S., Zempol E., 2019, Szkoła projektowania graficznego, Arkady

Literatura uzupełniająca

1. Frutiger A., 2003, "Człowiek i jego znaki", Wydawnictwo d2d.pl
2. Mrowczyk J., 2017, Piękni XX-wieczni. Polscy projektanci graficy, Wydawnictwo 2+3D
3. S. Wysłouch S., 1993, Literatura a sztuki wizualne, Wydawnictwo PWN
4. Katalogi wystaw i konkursów związanych z plakatem oraz projektowaniem graficznym

6. Nakład pracy studenta - bilans godzin i punktów ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta Liczba godzin
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego lub innych osób prowadzących zajęcia	Wykład	15
	Ćwiczenia projektowe	75
Praca własna studenta	Konsultacje	40
	Przygotowanie do zajęć	40
	Przygotowanie projektu	20
	Studiowanie literatury	10
	Przygotowanie do zaliczenia	10
Łączny nakład pracy studenta		210
Liczba punktów ECTS		7

* Godzina (dydaktyczna) oznacza 45 minut