



Karta przedmiotu
2. Projektowanie multimedialne

1. Informacje podstawowe

Kierunek studiów komunikacja wizualna 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.PL38.2197.24 Języki wykładowe polski Obligatoryjność Fakultatywny Blok zajęciowy Przedmioty kierunkowe	
Wymagania wstępne		Znajomość podstawowej wiedzy z dziedziny komunikacji wizualnej, projektowania i typografii oraz możliwości wykorzystania programów komputerowych do tworzenia i edycji projektów multimedialnych.	
Przedmioty wprowadzające		Podstawy projektowania graficznego (B.12); Projektowanie graficzne (C.1); Komunikacja i przekaz wizualny (C.4).	
Koordinator		Edward Saliński	

Okres Semestr 4	Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę Forma prowadzenia i godziny zajęć Ćwiczenia projektowe: 30	Liczba punktów ECTS 1.0
Okres Semestr 5	Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę Forma prowadzenia i godziny zajęć Wykład: 15 Ćwiczenia projektowe: 30	Liczba punktów ECTS 4.0

Okres Semestr 6	Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę Forma prowadzenia i godziny zajęć Ćwiczenia projektowe: 30	Liczba punktów ECTS 5.0
---------------------------	--	-----------------------------------

2. Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
Wiedza:			
W1	Posiada rozległą wiedzę dotyczącą szeroko pojętej tematyki komunikacji wizualnej i projektowania graficznego, w szczególności projektów prezentowanych na nośnikach multimedialnych (tv, monitory, ekrany lcd, ekrany dotykowe), jest zorientowany w zakresie komercyjnych i społecznych kampanii reklamowych i innych komunikatów wizualnych pojawiających się w przestrzeni internetowej, w szczególności w mediach społecznościowych.	KW_P1_K_W01	P6S_WG
W2	Potrafi przeprowadzić pełen proces projektowy z zakresu komunikacji wizualnej: od wstępnych pomysłów aż do finalnej realizacji gotowego projektu multimedialnego, orientuje się w najnowszych mediach i technologiach komputerowych.	KW_P1_K_W09	P6S_WG
Umiejętności:			
U1	Świadomie korzysta z narzędzi cyfrowych, oprogramowania graficznego Adobe CC wspierającego warsztat projektanta i pozwalającego na profesjonalne opracowanie i przygotowanie projektów multimedialnych.	KW_P1_K_U04	P6S_UW
U2	Samodzielnie szuka właściwych rozwiązań problemów projektowych w zakresie projektów multimedialnych i ich technicznej realizacji, podejmuje trafne decyzje dotyczące metodyki etapów procesu projektowego oraz proponuje sposób prezentacji finalnych efektów swojej pracy.	KW_P1_K_U05	P6S_UW
Kompetencje społeczne:			
K1	Docenia znaczenie wiedzy z zakresu projektowania multimedialnego, gotów jest do zasięgania opinii ekspertów z zakresu sztuki mediów, rozumie potrzebę ciągłego szkolenia się, udziału w konkursach, warsztatach, festiwalach, konferencjach dotyczących tych tematów.	KW_P1_K_K01	P6S_KK P6S_KO
K2	Przedstawia trafną argumentację podczas analizy rozwiązań projektowych, potrafi efektywnie współpracować wewnątrz zespołu projektowego i skutecznie komunikować się z jego członkami podczas pracy, potrafi trafnie argumentować swoje decyzje projektowe.	KW_P1_K_K02	P6S_KK P6S_KO

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
K3	Cechuje się kreatywnym podejściem do wyzwań intermedialnych, przyjmuje otwartą postawę podczas rozwiązywania problemów projektowych, podejmuje twórczą dyskusję podczas prezentacji swoich projektów, dąży do poszerzania swojej wiedzy i kompetencji w zakresie udoskonalania organizacji pracy, motywuje się do wysiłku twórczego.	KW_P1_K_K03	P6S_KK P6S_KR
K4	Potrafi krytycznie spojrzeć i ocenić swoje projekty jak i efekty pracy innych z zakresie sztuki multimedialnej, zdaje sobie sprawę z odpowiedzialności projektanta jako twórcy i jego roli w aspekcie etycznym i społecznym, jest zorientowany w tematyce prawa autorskiego i ochrony własności przemysłowej w odniesieniu do tworzonych przez siebie projektów multimedialnych.	KW_P1_K_K04	P6S_KK P6S_KR

3. Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Przedmiot Projektowanie specjalistyczne pojawia się w programie studiów Komunikacji Wizualnej na 4. semestrze i kontynuowany jest do końca studiów. Studenci mają do wyboru pracownie: projektowanie na nośnikach tradycyjnych i projektowanie multimedialne. Na tym etapie studiów studenci mają już ugruntowaną wiedzę z podstaw projektowania graficznego i komunikacji wizualnej, wiedzą jaki kierunek, i jakie medium najbardziej im odpowiada. Dzięki możliwości wyboru „drogi projektowej”, mają możliwość gruntownej specjalizacji w danej dziedzinie, co może mieć znaczący wpływ na wybór przyszłej pracy zawodowej i zwiększenia swoich szans na rynku pracy. Wybór ten zapewne będzie również okazją do pogłębiania swoich zainteresowań oraz potwierdzeniem chęci studentów zdobycia dodatkowej wiedzy i umiejętności przed planowanym tematem projektu dyplomowego. Projektowanie multimedialne Głównym celem zajęć będzie pogłębienie przez studentów wiedzy dotyczącej szeroko pojętego projektowania dla sfery cyfrowej. Studenci w trakcie kolejnych ćwiczeń projektowych doskonaląc się będą w tematyce projektowania na ekrany. Szeroki zakres multimedialnych projektów semestralnych obejmować będzie m.in. projektowanie stron www, interfejsów aplikacji mobilnych, projektowanie środowiska gier, projektowanie elementów graficznych do użycia w filmach i animacjach, projektowanie materiałów i kampanii reklamowych w mediach społecznościowych. Studenci zdobędą wiedzę dotyczącą obsługi programów pozwalających na makietowanie i prototypowanie projektów aplikacji i stron www (Adobe XD, Figma). W ćwiczeniach projektowych szczególna uwaga zwracana będzie na czystość i klarowność przekazu wizualnego: przejrzysty graficzny interfejs użytkownika (UI), prostą nawigację, dobrze zaprojektowane ikony i świetnie dobraną kolorystykę i typografię. Projekty powstające w trakcie zajęć badane będą pod kątem User Experience (UX) - doświadczenia użytkownika, jego interakcji z powstającym projektem, aby wyeliminować potencjalne błędy i niedoskonałości. Na 5. i 6. semestrze realizacja tematyki prac dyplomowych - konsultacja przygotowywanych prac dyplomowych. Celem wykładów będzie przekazanie studentom wiedzy dotyczącej nowych technologii i technik cyfrowych, tak aby posiadali gruntowną wiedzę o aktualnych trendach i nowych mediach.	Wykład, Ćwiczenia projektowe	W1, W2, U1, U2, K1, K2, K3, K4

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

Semestr 4

Forma zajęć	
-------------	--

Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Projekt	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	90%
	Prezentacja	10%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Ćwiczenia projektowe: Zaliczenie na ocenę - przygotowanie projektu, wydruk planszy prezentującej projekt, obecność i aktywność na zajęciach.	

Semestr 5

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:	
	Ćwiczenia projektowe: Zaliczenie na ocenę - przygotowanie projektu, wydruk planszy prezentującej projekt, obecność i aktywność na zajęciach.	

Semestr 6

Forma zajęć		
Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Projekt	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	90%
	Prezentacja	10%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Ćwiczenia projektowe: Zaliczenie na ocenę - przygotowanie projektu, wydruk planszy prezentującej projekt, obecność i aktywność na zajęciach.	

Efekt uczenia się dla przedmiotu	Metody (sposoby) weryfikacji		
	Projekt	Prezentacja	Kolokwium
W1			x
W2			x
U1	x	x	
U2	x		
K1			x
K2	x		
K3	x		
K4		x	

5. Literatura

Literatura podstawowa

1. Ambrose G., Paul Harris P., 2007. Twórcze projektowanie. Wydawnictwo PWN
2. Jurgenson N., 2021. Fotka. O zdjęciach i mediach społecznościowych. Wydawnictwo Karakter.
3. Austin T., Doust R., 2008, Projektowanie dla nowych mediów, Wydawnictwo Naukowe PWN.
4. Bednarek J., 2006. Multimedia w kształceniu. Wydawnictwo PWN
5. Kiełtyka L., 2009. Multimedia w Biznesie i Zarządzaniu. Wydawnictwo Difin.
6. Sontag S. 2007. O fotografii. Wydawnictwo Karakter

Literatura uzupełniająca

1. Bierut M., 2018. Raz mnie widzisz. Wydawnictwo Karakter
2. Kostrzeva A., Łopatyńska H., Ziółkowska-Mówka M. 2016. Biały? Czarny? Czerwony? O symbolice koloru. Wydawnictwo Muzeum Etnograficzne Toruń.
3. Newark Q. 2006. Design i grafika dzisiaj, ABE dom wydawniczy.
4. Dabner D., Sandra Stewart S., Eric Zempel E., 2019. Szkoła projektowania graficznego, Wydawnictwo Arkady.
5. Jaworski R., 2009, Multimedia i grafika komputerowa, Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne.
6. Bavister S., 2000, Fotografia cyfrowa, Wydawnictwo Kluszczyński.
7. Kluszczyński R., 1999, Film, wideo, multimedia, Wydawnictwo Instytut Kultury.
8. Genew S., 2022, Kompozycja w sztuce cyfrowej, Wydawnictwo d2d.

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	Ćwiczenia projektowe	90
	Wykład	15

Praca własna studenta	Konsultacje	60
	Przygotowanie do zajęć	90
	Studiowanie literatury	45
Łączny nakład pracy studenta		300
Liczba punktów ECTS		10

* Godzina (dydaktyczna) oznacza 45 minut