



Karta przedmiotu Projektowanie graficzne

1. Informacje podstawowe

Kierunek studiów komunikacja wizualna		Cykl kształcenia (nabór) 2024/25	
Jednostka zarządzająca kierunkiem studiów Wydział Sztuk Projektowych		Kod przedmiotu 15KW-PS.PL3CC.2183.24	
Poziom studiów pierwszego stopnia (lic.)		Języki wykładowe polski	
Profil studiów Profil praktyczny		Obligatoryjność Obowiązkowy	
Forma studiów studia stacjonarne		Blok zajęciowy Przedmioty kierunkowe	
Wymagania wstępne		Umiejętności analizy obrazu i procesu projektowania. Właściwy dobór metodologii do określonych obszarów w zakresie opracowań działań projektowych.	
Przedmioty wprowadzające		Podstawy Projektowania Graficznego, Techniki i narzędzia cyfrowe, Komunikacja i przekaz wizualny.	
Koordinator		Edward Saliński	
Okres Semestr 3		Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę	Liczba punktów ECTS 2.0
		Forma prowadzenia i godziny zajęć Wykład: 15 Ćwiczenia projektowe: 15	
Okres Semestr 4		Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę	Liczba punktów ECTS 1.0
		Forma prowadzenia i godziny zajęć Ćwiczenia projektowe: 30	

Okres Semestr 5	Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę Forma prowadzenia i godziny zajęć Ćwiczenia projektowe: 30	Liczba punktów ECTS 3.0
Okres Semestr 6	Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę Forma prowadzenia i godziny zajęć Ćwiczenia projektowe: 30	Liczba punktów ECTS 3.0

2. Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
Wiedza:			
W1	Rozumie znaczenie projektowania graficznego w przekazie wizualnym i posiada wiedzę na temat narzędzi i elementów wykorzystywanych w projektowaniu grafiki użytkowej.	KW_P1_K_W01	P6S_WG
W2	Zna metody druku i uszlachetnień oraz wie jak wykorzystywać możliwości programów do tworzenia i edycji grafiki dwuwymiarowej w celu przygotowania materiałów do druku.	KW_P1_K_W09	P6S_WG
W3	Jest świadomy ograniczeń wynikających z zasad ochrony własności intelektualnej przy realizacji zadań projektowych.	KW_P1_K_W10	P6S_WK
Umiejętności:			
U1	Potrafi samodzielnie analizować i interpretować problem, rozwijać ideę oraz przygotowywać finalną dokumentację i prezentację realizowanych projektów graficznych.	KW_P1_K_U03	P6S_UW P6S_UK
U2	Posiada umiejętność przekazywania treści za pomocą komunikatu graficznego odpowiadając na potrzeby użytkownika i uwarunkowania funkcjonalne. Łączy funkcje estetyczną i informacyjną w grafice. Ma zdolność realizowania projektów poprawnych pod względem doboru materiału i technologii, świadomie wykorzystując narzędzia warsztatu projektowego.	KW_P1_K_U09	P6S_UW
U3	Świadomie wykorzystuje środki plastyczne i narzędzia warsztatu projektowego w procesie przekazywania komunikatu wizualnego. Posługuje się specjalistycznymi programami graficznymi w celu kreacji, rejestracji, przetwarzania obrazów i realizowania dzieł projektowych.	KW_P1_K_U04	P6S_UW
Kompetencje społeczne:			
K1	Rozumie potrzebę i zna możliwości ciągłego dokształcania się w zakresie projektowania graficznego. Ma zdolność realizowania różnorodnych projektów z uwzględnieniem reguł kreacji graficznej.	KW_P1_K_K01	P6S_KK P6S_KO

3. Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Celem wykładów jest przekazanie wiedzy niezbędnej do realizacji zadań z zakresu projektowania graficznego. Prowadzone wykłady skupiają się na zagadnieniach z różnych dziedzin projektowania, wprowadzając studentów w świat komunikacji wizualnej. Studenci pogłębiają swoją wiedzę dotyczącą typografii, zasad doboru kompozycji i środków graficznych, tworzenia wizualizacji w oparciu o praktyczną umiejętność pracy w programach komputerowych i wiedzę o najnowszych dokonaniach projektowych. Przybliżone zostają również współczesne tendencje w grafice użytkowej i plakacie.	Wykład	W1, W2, W3, K1

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
2.	Celem zajęć jest wykształcenie u studentów umiejętności konstruowania czytelnego przekazu wizualnego. Studenci uczą się świadomej analizy treści, wyboru odpowiednich środków plastycznych do twórczej kreacji komunikatu oraz warsztatu technik i metod realizacji projektu graficznego. Realizowane podczas zajęć tematy są nakierowane na pobudzenie inwencji twórczej i budowanie sprawności projektowej studenta. Ćwiczenia z zakresu projektowania różnorodnych komunikatów wizualnych wzbogacają warsztat projektowy i doskonałą umiejętność stosowania języka graficznego, jako formy komunikacji i przekazywania treści. Studenci podczas realizacji zadań uczą się projektowania na różnych nośnikach informacji. Celem zajęć jest zwrócenie uwagi na rolę projektowania graficznego i próbę umieszczenia go w kontekście szerszych procesów. Dlatego tak istotne jest nauczanie studentów bardziej świadomego postrzegania potrzeb projektowych w kontekście zmieniającego się rynku. Celem zajęć jest pobudzenie inwencji twórczej studentów i nakierowanie na chęć poszukiwania indywidualnych rozwiązań. Zadawanie pytań i szukanie odpowiedzi przy użyciu różnych mediów plastycznych pozwala na twórcze zaspokajanie potrzeb projektowych. Poprzez realizację wyznaczonych zadań studenci uczą się świadomie stosować środki graficzne, by podporządkowywać je zamierzonemu przekazowi. Ulepszając swój warsztat projektowy nadają myśli formę plastyczną, przekształcając w koncepcję ostatecznej realizacji graficznej. Podczas serii zadań studenci uczą się nie tylko wykorzystywania technik cyfrowych, ale także otwierają na różne postawy światopoglądowe i twórcze. Student ma możliwość przy użyciu nowych technologii łączenia grafiki, sztuki i fotografii, wzbogacając zaproponowane rozwiązania projektowe. Celem zajęć jest zarówno przygotowanie studentów do pracy zawodowej, jako projektant grafiki użytkowej, ale także wykształcenie wrażliwości na działalność twórczą ze sfery kultury wyższej. Tematyka zadań jest dobierana progresywnie, według stopnia trudności i rozległości poruszanej w danym semestrze problematyki. Stopniowo w procesie dydaktycznym struktura realizowanego materiału rozwija w studentach zdolność tworzenia komunikatu, artykułowanego w warstwie znaczeniowej i wizualnej. Podczas zajęć student nabywa umiejętności uproszczonego i czytelnego wyrażania określonej treści na poziomie obrazu i funkcjonalnych form graficznych. Zajęcia mają uświadomić studentom rolę doboru właściwych środków plastycznych w procesie przekazywania komunikatu wizualnego oraz relację treści i formy. Podczas zajęć studenci poznają rolę i istotę litery, znaku, kompozycji i dialogu wszystkich elementów graficznych, co stanowi podstawę kształtowania komunikatu graficznego. Istotą jest również wykształcenie u studenta świadomości, że decyzja projektowa przekłada się na budowanie konkretnego znaczenia. Na 5. i 6. semestrze realizacja tematyki prac dyplomowych – konsultacja przygotowywanych prac dyplomowych.	Ćwiczenia projektowe	W1, W2, W3, U1, U2, U3, K1

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

Semestr 3

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 planszy prezentującej projekt, obecność i aktywność na zajęciach.	

Semestr 4

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 planszy prezentującej projekt, obecność i aktywność na zajęciach.	

Semestr 5

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

Efekt uczenia się dla przedmiotu	Metody (sposoby) weryfikacji		
	Kolokwium	Projekt	Prezentacja
W1	x	x	x
W2	x	x	
W3	x	x	
U1		x	x
U2		x	
U3		x	
K1		x	

5. Literatura

Literatura podstawowa

1. Ambrose G., Harris P., 2007. Twórcze projektowanie. Wydawnictwo PWN.
2. Willberg H. P., Forssman F., 2015. Pierwsza pomoc w typografii (wyd. 3). Wydawnictwo słowo/obraz.
3. Gavin A., Paul H., 2008. Layout - zasady, kompozycja, zastosowanie. Wydawnictwo PWN.
4. Fiell C. & P., 2005. Projektowanie graficzne. Wydawnictwo Taschen.
5. Twemlow, Alice, 2006. Czemu służy grafika użytkowa?. Dom wydawniczy ABE.
6. Newark, Quentin, 2006. Design i grafika dzisiaj. Dom wydawniczy ABE.
7. Dabner D., Stewart S., Zempol E., 2019. Szkoła projektowania graficznego. Wydawnictwo Arkady.
8. Ambrose G., Harris P., 2008. „Typografia”. Wydawnictwo Naukowe PWN.

Literatura uzupełniająca

1. Frutiger A., 2003. Człowiek i jego znaki. Wydawnictwo d2d.pl.
2. Lakshmi B. 2008, Czym jest projektowanie publikacji? ABE Dom Wydawniczy.
3. Fraser B., Murphy Ch., 2006. Profesjonalne zarządzanie barwą (wyd II). Wydawnictwo Helion.
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	105
Praca własna studenta	Konsultacje	40
	Przygotowanie do zajęć	50
	Studiowanie literatury	60
Łączny nakład pracy studenta		270
Liczba punktów ECTS		9

* Godzina (dydaktyczna) oznacza 45 minut