



## Karta przedmiotu Projektowanie graficzne

### 1. Informacje podstawowe

<b>Kierunek studiów</b> architektura wnętrz <b>Specjalność</b> - <b>Jednostka zarządzająca kierunkiem studiów</b> Wydział Sztuk Projektowych <b>Poziom studiów</b> drugiego stopnia (mgr) <b>Profil studiów</b> Profil praktyczny <b>Forma studiów</b> studia stacjonarne	<b>Cykl kształcenia (nabór)</b> 2023/24 <b>Kod przedmiotu</b> 15AW-PS.DM3B.2183.23 <b>Języki wykładowe</b> polski <b>Obligatoryjność</b> Obowiązkowy <b>Blok zajęciowy</b> Przedmioty podstawowe	
<b>Wymagania wstępne</b>	Podstawowa wiedza z historii kultury i sztuki; świadomość współczesnych trendów projektowych i artystycznych; elementarna znajomość programów graficznych w stopniu pozwalającym realizację zadań projektowych.	
<b>Przedmioty wprowadzające</b>	Brak	
<b>Koordinator</b>	Łukasz Aleksandrowicz	
<b>Okres</b> Semestr 1	<b>Forma i godziny zajęć</b> • Ćwiczenia projektowe: 60, Zaliczenie na ocenę	<b>Liczba punktów ECTS</b> 4
<b>Okres</b> Semestr 2	<b>Forma i godziny zajęć</b> • Ćwiczenia projektowe: 60, Zaliczenie na ocenę	<b>Liczba punktów ECTS</b> 4

### 2. Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
<b>Wiedza:</b>			
W1	Zna podstawowe zasady tworzenia projektów graficznych i ich fundamentalnych reguł tj. im mniej tym więcej, typografia ma swą moc, rozważnie z kolorem, właściwy układ płaszczyzny czy strony. Zna rolę nowych mediów w projektowaniu graficznym w powiązaniu z architekturą wnętrz czy wystawiennictwem.	AW_P2_K_W01, AW_P2_K_W02, AW_P2_K_W05, AW_P2_K_W08	P7S_WG, P7S_WG, P7S_WG, P7S_WK
W2	Zna i rozumie interdyscyplinarny charakter pracy projektanta. Potrafi wykorzystać szeroki zakres wiedzy do rozwiązywania problemów projektowych.	AW_P2_K_W03, AW_P2_K_W04, AW_P2_K_W06	P7S_WG, P7S_WG, P7S_WG
<b>Umiejętności:</b>			
U1	Świadomie stosuje zasady projektowania graficznego w realizacji różnorodnych przekazów wizualnych.	AW_P2_K_U01, AW_P2_K_U02, AW_P2_K_U03, AW_P2_K_U04, AW_P2_K_U05	P7S_UW, P7S_UW, P7S_UW, P7S_UW, P7S_UK
U2	Potrafi wykorzystywać w pracach projektowych dawne i nowoczesne „narzędzia” jakimi są rysunek, malarstwo, grafika, współczesne media – grafika komputerowa, prezentacja audiowizualna etc.	AW_P2_K_U01, AW_P2_K_U02, AW_P2_K_U03, AW_P2_K_U04, AW_P2_K_U05	P7S_UW, P7S_UW, P7S_UW, P7S_UW, P7S_UK
U3	Potrafi zbierać, przetwarzać i korzystać z różnorodnych informacji w celu rozwiązania postawionych zadań projektowych, potrafi definiować swoje poczynania kreatywne językiem i pojęciami fachowymi, dokonuje analizy i wyboru problemów w zadaniu projektowym, potrafi analizować własne projekty i dostosowywać ich skalę do założeń realizacyjnych.	AW_P2_K_U01, AW_P2_K_U02, AW_P2_K_U03, AW_P2_K_U04, AW_P2_K_U05, AW_P2_K_U06, AW_P2_K_U07, AW_P2_K_U08	P7S_UW, P7S_UW, P7S_UW, P7S_UW, P7S_UK, P7S_UK, P7S_UO, P7S_UU
<b>Kompetencje społeczne:</b>			
K1	Posiada umiejętność krytycznej oceny prac własnych i prac innych twórców i projektantów.	AW_P2_K_K01, AW_P2_K_K03	P7S_KK, P7S_KO
K2	Jest kreatywny w realizacji podejmowanych zadań projektowych i artystycznych.	AW_P2_K_K01, AW_P2_K_K02	P7S_KK, P7S_KO

### 3. Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	<p>Celem zajęć jest zapoznanie studentów z zasadami działania i rolą projektowania graficznego w szerszym kontekście komunikacji wizualnej. Przybliżenie studentom metodologii procesu projektowego.</p> <p>Nauka analizy zagadnienia projektowego, poszukiwania odpowiednich rozwiązań i wykorzystywania metod twórczej kreacji.</p> <p>Uświadomienie studentom roli właściwego doboru środków plastycznych przy tworzeniu komunikatu wizualnego. Określenie głównych form projektowania graficznego.</p> <p>Ćwiczenia z typografii, tworzenia znaków graficznych (logo), ilustracji, plakatu, wizytówki poprzedzone prezentacjami opartymi na różnych przykładach.</p> <p>Zapoznanie studentów z zależnościami między literą (tekstem) a ilustracją (grafiką). Omówienie rodzajów krojów pisma wraz z ich klasyfikacją.</p> <p>Ćwiczenia z zakresu grafiki wektorowej i rastrowej.</p> <p>Celem zadań projektowych jest kreatywne wykorzystanie wiedzy studentów na temat kompozycji, koloru, znaku, litery, linii i płaszczyzny do tworzenia świadomego i prawidłowego projektu graficznego.</p> <p>Omówienie rodzajów głównych technik poligraficznych oraz procesu przygotowania materiałów graficznych do druku.</p>	Ćwiczenia projektowe	W1, W2, U1, U2, U3, K1, K2

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

##### Semestr 1

Forma zajęć		
Ćwiczenia projektowe	<b>Metody prowadzenia zajęć:</b>	
	Dyskusja, Projekt, Pokaz, Projekt based learning, Indywidualne konsultacje projektowe	
	<b>Metody (sposoby) weryfikacji:</b>	<b>Udział:</b>
	Projekt	80%
	Aktywność	10%
	Prezentacja projektu	10%
	<b>Warunki zaliczenia przedmiotu:</b>	
Przygotowanie projektu z zakresu projektowania graficznego.		

##### Semestr 2

Forma zajęć	

Ćwiczenia projektowe	<b>Metody prowadzenia zajęć:</b>	
	Dyskusja, Projekt, Pokaz, Projekt based learning, Indywidualne konsultacje projektowe	
	<b>Metody (sposoby) weryfikacji:</b>	<b>Udział:</b>
	Projekt	80%
	Aktywność	10%
	Prezentacja projektu	10%
	<b>Warunki zaliczenia przedmiotu:</b>	
Przygotowanie projektu z zakresu projektowania graficznego.		

Efekt uczenia się dla przedmiotu	Metody (sposoby) weryfikacji		
	Projekt	Aktywność	Prezentacja projektu
W1	x	x	
W2	x		
U1	x	x	x
U2	x		x
U3	x	x	
K1	x	x	x
K2	x	x	

## 5. Literatura

### Literatura podstawowa

- Heller S., Vienne V., 2012, "100 idei, które zmieniły projektowanie graficzne", Wydawnictwo TMC Art
- Poulin R., 2012 "Język projektowania graficznego", Wydawnictwo TMC Art
- Mrowczyk J., Warda M., 2010, "PGR. Projektowanie graficzne w Polsce", Karakter
- Dabner D., Stewart S., Zembol E., 2019, "Szkoła projektowania graficznego. Zasady i praktyka, nowe programy i technologie", Arkady
- Ambrose G., Harris P., 2008, "Layout. Zasady/kompozycja/zastosowanie", Wydawnictwo Naukowe PWN

### Literatura uzupełniająca

- Willberg H.P., Forssman F., 2015, "Pierwsza pomoc w typografii" (wyd. 3), Wyd. słowo/obraz terytoria
- Frutiger A., 2003, "Człowiek i jego znaki", D2D.pl
- Evamy M., 2008, "Logo. Przewodnik dla projektantów", Wydawnictwo Naukowe PWN
- Voelker J.U., 2020, "Porządek w projektowaniu", D2D.pl
- Newark Q., 2021, "Co to jest projektowanie graficzne?", D2D.pl

## 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	120
Praca własna studenta	Konsultacje	20
	Przygotowanie do zajęć	20
	Studiowanie literatury	20
	Przygotowanie projektu	60
<b>Łączny nakład pracy studenta</b>		240
<b>Liczba punktów ECTS</b>		8

\* Godzina (dydaktyczna) oznacza 45 minut