*Załącznik nr 4 do Zarządzenia Nr RD/Z.0201-2/2018*

# **KARTA KURSU**

|  |  |
| --- | --- |
| Nazwa | Projektowanie graficzne B |
| Nazwa w j. ang. | Graphic design B |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Koordynator | Dr Marcin Urbańczyk | Zespół dydaktyczny |
| ? |
|  |  |
| Punktacja ECTS\* | 3 |

Opis kursu (cele kształcenia)

|  |
| --- |
| Realizacja kursu daje studentowi wiedzę z zakresu tworzenia czytelnych komunikatów graficznych. Student uczy się świadomego budowania relacji pomiędzy treścią a formą graficzną komunikatu wizualnego oraz łączenia funkcji estetycznej i informacyjnej.  Kształcenie ukierunkowane jest na rozwój wyobraźni i myślenia syntetycznego, operowania znakiem i symbolem oraz doskonalenia warsztatu grafika projektanta z wykorzystaniem technologii analogowych i cyfrowych. |

Warunki wstępne

|  |  |
| --- | --- |
| Wiedza | Zna zasady kompozycji, zna podstawy typografii. |
| Umiejętności | Umiejętność obsługi programów graficznych. |
| Kursy | Edytory graficzne, typografia, wybrane zagadnienia z historii sztuki, rysunek. |

Efekty uczenia się

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Wiedza | Efekt uczenia się dla kursu | Odniesienie do efektów kierunkowych |
| W03: Zna zasady projektowania znaków graficznych, plakatów i publikacji wielostronicowych. Jest świadomy zalet i ograniczeń technologicznych w mediach cyfrowych. Potrafi podzielić realizację projektu na poszczególne etapy wykorzystując różne dostępne narzędzia cyfrowe i analogowe.  W04: Potrafi zrealizować znak graficzny, plakat, broszurę wykorzystując programy graficzne do grafiki wektorowej i bitmapowej.  W07: Zna publikacje z obszaru projektowania graficznego dotyczące języka plastycznego oraz komunikacji wizualnej. | W02: Zna główne strategie w zakresie projektowania mediów cyfrowych.  W04: Posiada podstawową wiedzę dotyczącą technik i technologii stosowanych w realizacjach wykorzystujących grafikę wektorową, rastrową, grafikę 2d i 3d,animację, fotografię i wideo cyfrowe.  W07: Zna publikacje dotyczące obszaru sztuk wizualnych: pięknych i projektowych, oraz obszaru technologii informacyjnych. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Umiejętności | Efekt uczenia się dla kursu | Odniesienie do efektów kierunkowych |
| U01: Potrafi na różny sposób budować i argumentować swoje realizacje projektowe. Potrafi w świadomy sposób szukać rozwiązań kompozycyjnych, dobierać właściwe środki plastyczne do tworzenia komunikatu wizualnego.  U03: Potrafi zaprojektować komunikatywny i estetyczny znak graficzny, plakat i publikację drukowaną. Rozumie na czym polega komunikacja wizualna i w jaki sposób język wizualny jest odczytywany przez odbiorcę.  U09: Potrafi krytycznie analizować swoje koncepcje i projekty. Potrafi w sposób analityczny rozwijać zagadnienia związane z kompozycję, zastosowanymi środkami plastycznymi oraz końcowym komunikatem realizacji projektowej. | U01: Umiejętnie wykorzystuje różnorodne metodologie twórcze we własnych realizacjach o charakterze dzieła.  U03: Potrafi wyrażać idee poprzez formę i treść w różnych mediach cyberkultury.  U09: Potrafi poszukiwać indywidualnych rozwiązań projektowych uwzględniających estetyczne i użytkowe funkcje projektu. Ma umiejętność twórczej, samodzielnej pracy projektowej. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Kompetencje społeczne | Efekt uczenia się dla kursu | Odniesienie do efektów kierunkowych |
| K01: Poprzez dyskusje nad projektami w grupie oraz z prowadzącym student nabiera kompetycji kulturowych związanych z dystynkcją. Omawiane są zagadnienia związane z estetyką, funkcjonalnością i jakością rozwiązań projektowych. Student poznaje twórczość wybitnych projektantów.  K03: Student prezentuje zrealizowane w ciągu semestru ćwiczenia na przeglądzie. Prace opracowuje zarówno w formie cyfrowej jak i drukowanej.  K07: Pracując z aplikacjami graficznymi i lekturami student samodzielnie zdobywa pewnie zakres wiedzy realizowanej na kursie. Praca w grupie zajęciowej pozwala na dzielenie się zdobytą wiedzą. | K01: Posiada umiejętność krytycznej oceny własnych działań twórczych oraz potrafi ocenić inne przedsięwzięcia z zakresu kultury i nowych mediów.  K03: Prezentuje własne projekty w przystępnej formie, w sposób zrozumiały dla osób nie mających doświadczenia w pracy nad projektami artystycznymi.  K07: Wykorzystuje umiejętności samodzielnego uczenia się oraz dzielenia się wiedzą w pracy zespołowej. |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Organizacja | | | | | | | | | | | | | |
| Forma zajęć | Wykład  (W) | Ćwiczenia w grupach | | | | | | | | | | | |
| A |  | K |  | L |  | S |  | P |  | E |  |
| Liczba godzin |  |  | |  | | 40 | |  | |  | |  | |
|  |  |  | |  | |  | |  | |  | |  | |

Opis metod prowadzenia zajęć

|  |
| --- |
| * Korekty kolejnych etapów realizacji ćwiczenia. * Prezentacje multimedialne – najnowsze prądy w projektowaniu graficznym. * Instruktaże dotyczące obsługi komputerowych programów graficznych. |

Formy sprawdzania efektów uczenia się

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | E – learning | Gry dydaktyczne | Ćwiczenia w szkole | Zajęcia terenowe | Praca laboratoryjna | Projekt indywidualny | Projekt grupowy | Udział w dyskusji | Referat | Praca pisemna (esej) | Egzamin ustny | Egzamin pisemny | Inne |
| W02 |  |  |  |  |  | \* |  |  |  |  |  |  |  |
| W04 |  |  |  |  |  | \* |  |  |  |  |  |  |  |
| W07 |  |  |  |  |  | \* |  |  |  |  |  |  |  |
| U01 |  |  |  |  |  | \* |  |  |  |  |  |  |  |
| U03 |  |  |  |  |  | \* |  |  |  |  |  |  |  |
| U09 |  |  |  |  |  | \* |  |  |  |  |  |  |  |
| K01 |  |  |  |  |  |  |  | \* |  |  |  |  |  |
| K03 |  |  |  |  |  | \* |  |  |  |  |  |  |  |
| K07 |  |  |  |  |  |  |  | \* |  |  |  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Kryteria oceny | Metodą oceniania pracy studenta jest przegląd semestralny;  ocenę końcową ustala się na podstawie średniej ważonej z ocen z poszczególnych ćwiczeń.  Kryteria oceny: Funkcjonalność, walory estetyczne, oryginalność formalna projektu oraz jakość techniczna i aktywność podczas zajęć.  Przebieg procesu weryfikacji: Prezentacja projektów na przeglądzie |

|  |  |
| --- | --- |
| Uwagi |  |

Treści merytoryczne (wykaz tematów)

|  |
| --- |
| 1. Projekt księgi znaku oraz elementów systemu identyfikacji wizualnej dla wybranej instytucji kulturalnej 2. Projekt cyklu plakatów o tematyce kulturalnej. |

Wykaz literatury podstawowej

|  |
| --- |
| * Adrian Shaughnessy, „Jak zostać dizajnerem i nie stracić duszy, Karakter, Kraków 2012; * Bo Bergstrom „Komunikacja wizualna” PWN * Marcin Wicha „Jak przestałem kochać design” Karakter |

Wykaz literatury uzupełniającej

|  |
| --- |
| * Deyan Sudjic „Język rzeczy” Wydawnictwo Karakter * Robert Bringhurst, „Elementarz stylu w typografii", Design Plus, Kraków 2007; |

Bilans godzinowy zgodny z CNPS (Całkowity Nakład Pracy Studenta)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| liczba godzin w kontakcie z prowadzącymi | Wykład | 0 |
| Konwersatorium (ćwiczenia, laboratorium itd.) | 40 |
| Pozostałe godziny kontaktu studenta z prowadzącym | 0 |
| liczba godzin pracy studenta bez kontaktu z prowadzącymi | Lektura w ramach przygotowania do zajęć | 5 |
| Przygotowanie krótkiej pracy pisemnej lub referatu po zapoznaniu się z niezbędną literaturą przedmiotu | - |
| Przygotowanie projektu lub prezentacji na podany temat (praca w grupie) | 25 |
| Przygotowanie do egzaminu/zaliczenia | 5 |
| Ogółem bilans czasu pracy | | 75 |
| Liczba punktów ECTS w zależności od przyjętego przelicznika | | 3 |