

NAZWA PRZEDMIOTU/MODUŁU KSZTAŁCENIA:

Metodyka projektowania graficznego

Kod przedmiotu: GS_8

Rodzaj przedmiotu: kierunkowy

Wydział: Informatyki

Kierunek: Grafika

Poziom studiów: pierwszego stopnia – VI poziom PRK

Profil studiów: praktyczny

Forma studiów: stacjonarne

Rok: 3

Semestr: 5

Formy zajęć i liczba godzin:

wyklady – 12;

laboratorium - 15;

Język/i, w którym/ch realizowane są zajęcia: język polski.

Liczba punktów ECTS: 1

Osoby prowadzące:

wykład:

laboratorium:

1. Założenia i cele przedmiotu:

Budowanie zasobu wiadomości dotyczących projektowania publikacji w oparciu o procedury projektowe. Poznanie metodologii procesu projektowego: analizy zadania projektowego, świadomego i poddanego autoweryfikacji poszukiwania możliwych rozwiązań, przygotowania projektu do prezentacji i realizacji. Rozwój świadomości projektowej oraz kreatywnego myślenia w zakresie projektowania publikacji. Pogłębianie wiedzy dotyczącej historii i tradycji projektowania graficznego oraz bieżących dokonań projektowych.

2. Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymaganiami wstępnymi:

Przedmioty wprowadzające to:

Podstawy grafiki użytkowej, Identyfikacja wizualna, Komunikacja marketingowa

3. Opis form zajęć

a) Wykłady

- **Treści programowe :**
- Definicje i teorie projektowania

- Projektowanie graficzne wśród innych dziedzin projektowania
- Etapy pracy projektowej.
- Analiza zadania projektowego. Projektowanie jako rozwiązywanie problemu.
- Research, badanie zagadnienia
- Znaczenie grupy docelowej
- Architektura informacji
- Dobór środków graficznych
- Elementy i kryteria oceny jakości
- Metody oceny jakości
- Projektowanie i sztuka
- **Metody dydaktyczne :**
 - Wykład prowadzony metodą tradycyjną z wykorzystaniem rzutnika multimedialnego i prezentacją.
- **Forma i warunki zaliczenia :**
 - Przedmiot kończy się zaliczeniem z oceną.
 - Aby uzyskać zaliczenie należy wykazać się aktywnym uczestnictwem w zajęciach oraz pozytywnie ocenionymi zadaniami wykonanymi w ramach ćwiczeń oraz pracy własnej.
- **Wykaz literatury podstawowej :**
 1. Gavin Ambrose, Paul Harris Twórcze projektowanie, PWN 2007
 2. Nerwowa drzemka. O poszerzaniu pola w projektowaniu, pod redakcją Sebastiana Cichockiego i Bogny Świątkowskiej, Fundacja Bęc Zmiana, 2009
 3. Bhaskaran Lakshmi Czym jest projektowanie publikacji, ABE Dom Wydawniczy, 2008
- **Wykaz literatury uzupełniającej:**
 1. Ambrose Gavin , Harris Paul, Layout - zasady, kompozycja, zastosowanie, PWN, 2008
 2. Charlotte & Peter Fiell, Projektowanie graficzne, Taschen, Koln 2005
 3. Frutiger Adrian Człowiek i jego znaki, DO Wydawnictwo, 2003
 4. Elam K., Grid systems, Princeton Architectural Press; 2004,
 5. Lupton E., Thinking with type, a critical guide for designers, writers, editors & students, Princeton Architectural Press, 2004
 6. Twemlow Alice, Czemu służy grafika użytkowa. Podręcznik grafiki użytkowej, abe marketing, 2006
 7. Quentin Newark Design i grafika dzisiaj, ABE dom wydawniczy 2006
 8. pisma o projektowaniu: 2+3D, Eye, Print, Typo,
 9. bieżąca prasa
- **b) Laboratorium**
- **Treści programowe :**
 - Historia teorii projektowania. Metodyka projektowania publikacji użytkowych i artystycznych. Metodologia procesu projektowego: narzędzia analizy zadania

projektowego, procedury projektowe. Metody weryfikacji efektu. Analiza zadania projektowego oraz drogi dochodzenia do rozwiązania problemu projektowego.

- **Metody dydaktyczne :**
 - Prezentacje przypadków związanych z tematem ćwiczeń
 - Dyskusja
 - Praca w grupie
 - Indywidualne rozwiązywanie zadań w ramach pracy własnej
 - Korekta indywidualna na zajęciach
- **Forma i warunki zaliczenia :**
 - Przedmiot kończy się zaliczeniem z oceną.
 - Aby uzyskać zaliczenie należy wykazać się aktywnym uczestnictwem w zajęciach oraz pozytywnie ocenionymi zadaniami wykonanymi w ramach ćwiczeń oraz pracy własnej.
- **Wykaz literatury podstawowej :**
 1. Gavin Ambrose, Paul Harris Twórcze projektowanie, PWN 2007
 2. Nerwowa drzemka. O poszerzaniu pola w projektowaniu, pod redakcją Sebastiana Cichockiego i Bogny Świątkowskiej, Fundacja Bęc Zmiana, 2009
 3. Bhaskaran Lakshmi Czym jest projektowanie publikacji, ABE Dom Wydawniczy, 2008
- **Wykaz literatury uzupełniającej:**
 1. Ambrose Gavin , Harris Paul, Layout - zasady, kompozycja, zastosowanie, PWN, 2008
 2. Charlotte & Peter Fiell, Projektowanie graficzne, Taschen, Koln 2005
 3. Frutiger Adrian Człowiek i jego znaki, DO Wydawnictwo, 2003
 4. Elam K., Grid systems, Princeton Architectural Press; 2004,
 5. Lupton E., Thinking with type, a critical guide for designers, writers, editors & students, Princeton Architectural Press, 2004
 6. Twemlow Alice, Czemu służy grafika użytkowa. Podręcznik grafiki użytkowej, abe marketing, 2006
 7. Quentin Newark Design i grafika dzisiaj, ABE dom wydawniczy 2006
 8. pisma o projektowaniu: 2+3D, Eye, Print, Typo,
 1. bieżąca prasa

4. Opis sposobu wyznaczania punktów ECTS

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	12
	Czytanie wskazanej literatury	3
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	15
	Realizacja zadań własnych	-

Całkowita ilość godzin aktywności studenta	30
Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu	1

5. Wskaźniki sumaryczne

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
- Liczba godzin kontaktowych – 27
 - Liczba punktów ECTS – 0,9
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
- Liczba godzin kontaktowych – 15
 - Liczba punktów ECTS – 0,5

6. Zakładane efekty kształcenia

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekty kształcenia dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów kształcenia
GS_8_W01	Posiada wiedzę związaną z przeprowadzeniem analizy tematu w celu planowania projektu i wie jak ją wykorzystać w praktyce.	K_W12 K_W13
GS_8_U01	Potrafi zdefiniować, rozwiązać problem projektowy, zastosować odpowiedni środki komunikacyjne oraz zbudować przekaz za pomocą obrazu.	K_W12 K_W13 K_U03 K_U09 K_U11
GS_8_K01	Wykazuje się dużą motywacją w pracy samodzielnej ponadprogramowej, gromadząc i sortując potrzebne informacje w sposób prawidłowy, rozumie potrzebę analizy tematu w celu zdefiniowania i rozwiązania problemu projektowego.	K_K02 K_K03 K_K05
GS_8_K02	Potrafi twórczo i kreatywnie myśleć, adoptować się do zmieniającej sytuacji projektowej oraz dobrze organizować pracę własną oraz zespołową z uwzględnieniem bezpieczeństwa i higieny pracy.	K_K02 K_K05 K_K06 K_K09 K_K12

7. Odniesienie efektów kształcenia do form zajęć i sposób oceny osiągnięcia przez studenta efektów kształcenia.

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Forma zajęć		Sposób sprawdzenia osiągnięcia efektu
	Wykład	Laboratorium	
GS_8_W01	v		Przegląd prac zaliczeniowych
GS_8_U01	v	v	Przegląd prac zaliczeniowych

GS_8_K01		v	Przegląd prac zaliczeniowych
GS_8_K02		v	Przegląd prac zaliczeniowych

8. Kryteria uznania osiągnięcia przez studenta efektów kształcenia.

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekt jest uznawany za osiągnięty, gdy:
GS_8_W01	Poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć. Poprawnie dobiera środki plastyczne do podejmowanych zagadnień projektowych.
GS_8_U01	Poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć. Poprawnie dobiera środki plastyczne do podejmowanych zagadnień projektowych.
GS_8_K01	Poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć. Poprawnie dobiera środki plastyczne do podejmowanych zagadnień projektowych.
GS_8_K02	Poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć. Poprawnie dobiera środki plastyczne do podejmowanych zagadnień projektowych.