

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: stacjonarna/niestacjonarna

Rok: 3

Semestr: 5

Formy zajęć i liczba godzin:

Forma stacjonarna

wyklady – 15;

Laboratorium – 20;

Forma niestacjonarna

wyklady – 6;

Laboratorium – 10;

Zajęcia prowadzone są w języku polskim.

Liczba punktów ECTS: 2

Osoby prowadzące:

wykład:

laboratorium:

1. Założenia i cele przedmiotu:

Budowanie zasobu wiadomości dotyczących metodyki procesu projektowego. Poznanie etapów i faz 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 misji i wyzwań współczesnego designu. Zapoznanie z aktualnymi koncepcjami pracy projektowej

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
 - UX, UI, Sustainable Design, Design Thinking
 - AI (SI) w procesie projektowym
 - Projektowanie graficzne wśród innych dziedzin projektowania
 - Etapy pracy projektowej.
 - Analiza zadania projektowego. Projektowanie jako rozwiązywanie problemu.
 - Research, badanie zagadnienia
 - Architektura informacji
 - Dobór środków graficznych
 - Elementy i kryteria oceny jakości - moodboard
 - 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. Ambrose G., Harris P., *Twórcze projektowanie*. Warszawa: PWN, 2008.
 2. Rogoś-Turek B. Mościchowska I. , *Badania jako podstawa projektowania user experience* Warszawa. Wydawnictwo Naukowe PWN 2015
 3. Yablonski J. *Prawa UX* Gliwice, Helion 2024
 4. Fabricant R. Kuang C. *User Friendly. Jak niewidoczne zasady projektowania zmieniają nasze życie, pracę i rozrywkę* Kraków. d2d 2023
 5. Rosenfield L. i inni, *Architektura informacji w serwisach internetowych*. Gliwice, Helion 2017
- **Wykaz literatury uzupełniającej:**
 1. Norman D., *Dizajn na co dzień*. Kraków: Karakter. 2018.
 2. Papanek V. *Dizajn dla realnego świata. Środowisko człowieka i zmiana społeczna*. Kraków. d2d 2023
 3. Ambrose G. , Harris P., *Layout - zasady, kompozycja, zastosowanie*, Warszawa: PWN, 2008.
 4. Frutiger A. *Człowiek i jego znaki*, Kraków: D2d, 2015.
 5. Elam K., *Siatki, czyli zasady kompozycji typograficznej*. Kraków: D2d, 2019.
 6. Heller S., *100 idei, które zmieniły projektowanie graficzne*, Warszawa: Top Mark Centre, 2012.

b) Laboratorium

- **Treści programowe :**
 - Analiza zadania projektowego oraz drogi dochodzenia do rozwiązania problemu projektowego. Wstępne etapy projektowania; brief, research, moodboard. Metoda UX, Design Thinking
- **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 :**
Taki sam jak dla wykładów.
- **Wykaz literatury uzupełniającej:**
Taki sam jak dla wykładów.

4. Opis sposobu wyznaczania punktów ECTS

a. forma stacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	15
	Realizacja prac własnych i czytanie literatury	5
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	20
	Przygotowanie do zaliczenia	4
Konsultacje	Kontakt z nauczycielem	3
Zal./Egzamin	Kontakt z nauczycielem	3

Całkowita ilość godzin aktywności studenta	50
Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu	2

b. forma niestacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	6
	Realizacja prac własnych i czytanie literatury	10

Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	10
	Przygotowanie do zaliczenia	18
Konsultacje	Kontakt z nauczycielem	3
Zal./Egzamin	Kontakt z nauczycielem	3

Całkowita ilość godzin aktywności studenta	50
Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu	2

5. Wskaźniki sumaryczne

a. forma stacjonarna

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
- Liczba godzin kontaktowych – 41
 - Liczba punktów ECTS – 1,6
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
- Liczba godzin kontaktowych – 20
 - Liczba punktów ECTS – 1,0

b. forma niestacjonarna

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
- Liczba godzin kontaktowych – 22
 - Liczba punktów ECTS – 0,9
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
- Liczba godzin kontaktowych – 10
 - Liczba punktów ECTS – 1,0

5. 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_W10, 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_K04
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

6. 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	✓		Przegląd prac zaliczeniowych
GS_8_U01	✓	✓	Przegląd prac zaliczeniowych
GS_8_K01		✓	Przegląd prac zaliczeniowych
GS_8_K02		✓	Przegląd prac zaliczeniowych

7. 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.