Załącznik nr 4 do Zarządzenia Nr RD/Z.0201-……..…………..

# KARTA KURSU

|  |  |
| --- | --- |
| Nazwa | Poster Design |
| Nazwa w j. ang. | Poster Design |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Koordynator | mgr Lidia Krawczyk | Zespół dydaktyczny |
| dr Magdalena Koziak-Podsiadło  mgr Tomasz Sadowski  mgr Ada Krawczak |
| Punktacja ECTS\* | 1 |

## Opis kursu (cele kształcenia)

|  |
| --- |
| Głównym celem kursu jest przekazanie wiedzy z obszaru graphic design, a w szczególności projektowania plakatu (poster design). Student i studentka w ramach zajęć zdobędą wiedzę na temat podstawowych pojęć i reguł projektowych, zaznajomi się z głównymi cechami tworzenia wyraźnych komunikatów wizualnych, pozna główne elementy projektowe, zasady kompozycji, jak dobierać fonty i zaznajomi się z efektywnym zarządzaniem obrazem wizualnym. W ramach kursu studenci będą nie tylko poznawali techniki pracy z narzędziami graficznymi tj. Adobe Photoshop oraz Adobe Illustrator, ale także nauczą się skutecznych sposobów komunikowania za pośrednictwem obrazu oraz używania języka z obszaru kultury wizualnej na tematy społeczno-kulturowe. |

## Warunki wstępne

|  |  |
| --- | --- |
| Wiedza | Wiedza na temat technik projektowania graficznego, tworzenia projektów plakatów, pracy z plikami cyfrowymi, ich importowaniem oraz eksportowaniem, tworzenia kompozycji wizualnych oraz skutecznego posługiwania się językiem wizualnym do komunikowania z odbiorcą. |
| Umiejętności | Wykonywanie wizualnych projektów graficznych  Posługiwania się nowoczesnymi metodami projektowania  Umiejętność oceny wartości estetycznej i funkcjonalnej projektów  Tworzenie skutecznych form komunikowania za pośrednictwem obrazu |
| Kursy | Warsztat projektanta graficznego  Warsztat dedykowany grafikom pracującym dla instytucji komercyjnych, kulturalnych oraz projektującym materiały wizualne do internetu |

## Efekty uczenia się

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Wiedza | Efekt kształcenia dla kursu | Odniesienie do efektów kierunkowych |
| Ma rozszerzoną wiedzę z obszaru nauk o komunikacji społecznej i mediach, głównie w zakresie zarządzania informacją, jej architektury, aspektów komunikowania społecznego oraz działalności medialnej, także u ujęciu cyfrowym. Dysponuje wiedzą odnośnie diagnostyki potrzeb informacyjnych różnych środowisk, sposobów ich zaspakajania oraz wykorzystania w działalności kulturalnej, naukowej i komercyjnej. W stopniu pogłębionym zna terminologię z zakresu nauk społecznych i nauk o sztuce. | K2\_W01 |
| Zna metody tworzenia, analizy oraz interpretacji przestrzeni informacyjnej, wizualizacji danych, cyfrowej prezentacji informacji niezbędnych w profesjonalnej działalności informacyjnej i wydawniczej w instytucjach komercyjnych i non-profit. W stopniu pogłębionym umie wykorzystywać podstawy teoretyczne oraz praktyczne narzędzia tworzenia, analizy oraz interpretacji przekazów medialnych w profesjonalnej działalności wydawniczej, informacyjnej i artystycznej. | K2\_W02 |
| Wykazuje wszechstronną znajomość metod zarządzania informacją oraz technik publikowania cyfrowego stosowanych w projektach informacyjnych, naukowych, badawczych, artystycznych oraz komercyjnych. Ma usystematyzowaną wiedzę z zakresu zasad tworzenia i stosowania języka komunikatu medialnego. | K2\_W03 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Umiejętności | Efekt kształcenia dla kursu | Odniesienie do efektów kierunkowych |
| Potrafi dobrać właściwe metody, techniki i narzędzia do zarządzania informacją oraz umie analizować, opracować i prezentować uzyskane wyniki badań. Posiada kompetencje profesjonalnego wyszukiwania, oceny i selekcji informacji w zweryfikowanych źródłach. W sposób zaawansowany potrafi tworzyć i redagować przekazy informacyjne, zarówno w postaci tekstowej, jak i graficznej. | K2\_U01 |
| Efektywnie wykorzystuje narzędzia do przygotowania przekazów cyfrowych, umie syntetyzować, prezentować i implementować informacje z różnych źródeł informacji. Zna język komunikacji wizualnej i w stopniu zaawansowanym wykorzystuje go w zarządzaniu informacją. Posiada umiejętność projektowania oraz tworzenia interaktywnych produktów cyfrowych, odpowiadających potrzebom użytkowników. Jest ekspertem od wizualizacji danych, informacji i wiedzy. | K2\_U02 |
| Samodzielnie zdobywa nową wiedzę i rozwija umiejętności informacyjne, medialne, edytorskie, graficzne i projektowe, mając na uwadze profesjonalną karierę zawodową. | K2\_U05 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Kompetencje społeczne | Efekt kształcenia dla kursu | Odniesienie do efektów kierunkowych |
| Potrafi pracować w sposób innowacyjny i kreatywny oraz elastycznie dopasowuje się do panujących warunków. Umie pracować w zespole projektowym oraz organizować jego działalność. Jest skutecznym liderem motywującym do kreatywnej i twórczej pracy. | K2\_K01 |
| Rozumie potrzebę zarządzania informacją w wymiarze indywidualnym i organizacyjnym oraz aktywnie działa na rzecz rozwijania rynku publikacji cyfrowych. Uczestniczy w rozwoju dyscypliny i profesji poprzez udział w różnych inicjatywach związanych z aktywnością kulturalną, naukową i komercyjną. | K2\_K02 |
| Ma świadomość znaczenia procesów zarządzania informacją oraz jej wizualizacji w rozwoju komunikacji społecznej i medialnej. Ma świadomość znaczenia szeroko rozumianego zarządzania informacją dla zachowania krajowego dziedzictwa kulturowego, inicjuje i uczestniczy w przedsięwzięciach podejmowanych w tym zakresie. | K2\_K03 |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Organizacja | | | | | | | |
| Forma zajęć | Wykład (W) | Ćwiczenia w grupach | | | | | |
| A | K | L | S | P | E |
| Liczba godzin |  |  |  | 15 |  |  |  |

## Opis metod prowadzenia zajęć

|  |
| --- |
| Omówienie zagadnień z obszaru projektowania wizualnego i tworzenia skutecznych komunikatów wizualnych  Nauka programów graficznych w tym Adobe Illustrator oraz Adobe Photoshop  Omówienie oraz realizacja serii ćwiczeń w postaci projektów plakatu na konkretny temat  Indywidualne, a następnie grupowe konsultacje powstałych projektów  Zrealizowanie końcowego projektu z zastosowaniem poznanych metod projektowych  Indywidualne konsultacje projektów zaawansowanych  Przegląd zrealizowanych projektów  Analiza rezultatów realizacji podjętych zadań |

## Formy sprawdzania efektów uczenia się

|  |  |
| --- | --- |
| Efekt kierunkowy | Formy sprawdzania |
| W01 | Ćwiczenia w szkole, Praca laboratoryjna, Projekt indywidualny, Inne |
| W02 | Projekt indywidualny, Udział w dyskusji, Inne |
| W03 | Gry dydaktyczne, Projekt indywidualny, Udział w dyskusji |
| U01 | Ćwiczenia w szkole, Praca laboratoryjna, Udział w dyskusji, Inne |
| U02 | Ćwiczenia w szkole, Praca laboratoryjna, Projekt indywidualny, Udział w dyskusji |
| U03 | Gry dydaktyczne, Praca laboratoryjna, Projekt indywidualny, Udział w dyskusji |
| K01 | Ćwiczenia w szkole, Praca laboratoryjna, Projekt indywidualny, Udział w dyskusji |
| K02 | Ćwiczenia w szkole, Praca laboratoryjna, Projekt indywidualny, Udział w dyskusji |
| K03 | Ćwiczenia w szkole, Praca laboratoryjna, Projekt indywidualny, Udział w dyskusji |

|  |  |
| --- | --- |
| Sposób zaliczenia | Zaliczenie |

|  |  |
| --- | --- |
| Kryteria oceny | obecność i aktywny udział w zajęciach  zaangażowanie w prace warsztatowe  sumienna realizacja przydzielanych ćwiczeń  praca z wykorzystaniem wydruków próbnych  dobra jakość estetyczna i funkcjonalna powstałych projektów  akceptacja skończonych projektów przez prowadzącą |

## Treści merytoryczne (wykaz tematów)

|  |
| --- |
| **Wykład**  **---** |

|  |
| --- |
| **Ćwiczenia**  Wprowadzenie do zasad projektowania graficznego jako złożonego procesu tworzenia wizualnych reprezentacji rzeczywistości (1h)  Rozwinięcie idei konstrukcji wizualnych w komunikacji omówionych na podstawie współczesnej twórczości grafików projektowych (1h)  Ćwiczenia z kolorem, kształtem, kompozycją oraz literą w programach graficznych (Adobe Illustrator, Adobe Photoshop) (2h)  Wykonanie serii ćwiczeń kompozycji plastycznych z wykorzystaniem poznanych metod projektowych (4h)  Realizacja dwóch zadań: projekt plakatu będącego zaproszeniem na urodziny (B-Day) oraz o tematyce społecznej (The Facebook Files) (7h)  Zajęcia w oparciu o ćwiczenia warsztatowe, konsultacje, dyskusje oraz pokazy |

## Wykaz literatury podstawowej

|  |
| --- |
| Steven Heller and Gail Anderson, The graphic design idea book. Inspiration from 50 masters, 2016  Gomez-Palacio B., Vit A., Graphic Design Referenced. A Visual Guide to the Language, Applications, and History of Graphic Design, 2009  Rebecca Hagen, Kim Golombisky, White Space Is Not Your Enemy. A Beginner’s Guide to Communicating Visually Through Graphic, Web & Multimedia Design, 2017  Steven Heller, Design Literacy: Understanding Graphic Design, 2014  Ellen Lupton, Jennifer Cole Philips, Graphic Design. The New Basics, 2015  Stefan G. Bucher, Graphic Design Rules, 365 Essential Design Dos&Don’ts, 2012  Aarish Sherin, Introduction to Graphic Desing. A Guide to Thinking, Process and Style, 2018  Robert Klanten, Regular Graphic Design Today, 2009 |

## Wykaz literatury uzupełniającej

|  |
| --- |
| Piotr Rypson Nie gęsi. Polskie projektowanie graficzne 1919-1949  Quentin Newark Design i grafika dzisiaj. Podręcznik grafiki użytkowej,  Richard Hollis Graphic Design. A Concise History  David Molnar, Learning to See, 2022 |

## Bilans godzinowy zgodny z CNPS (Całkowity Nakład Pracy Studenta)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Liczba godzin w kontakcie z prowadzącymi | Wykład | 0 |
| Konwersatorium (ćwiczenia, laboratorium itd.) | 15 |
| Pozostałe godziny kontaktu studenta z prowadzącym | 3 |
| Liczba godzin pracy studenta bez kontaktu z prowadzącymi | Lektura w ramach przygotowania do zajęć | 0 |
| Przygotowanie krótkiej pracy pisemnej lub referatu po zapoznaniu się z niezbędną literaturą przedmiotu | 0 |
| Przygotowanie projektu lub prezentacji na podany temat (praca w grupie) | 9 |
| Przygotowanie do egzaminu/zaliczenia | 3 |
| Ogółem bilans czasu pracy | | 30 |
| Liczba punktów ECTS w zależności od przyjętego przelicznika | | 1 |