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

# KARTA KURSU

|  |  |
| --- | --- |
| Nazwa | Warsztat projektanta grafiki |
| Nazwa w j. ang. | Graphic Design Workshop |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Koordynator | mgr Weronika Gorajczyk | Zespół dydaktyczny |
| dr Magdalena Koziak-Podsiadło  mgr Tomasz Sadowski  mgr Lidia Krawczyk  mgr Ada Krawczak |
| Punktacja ECTS\* | 2 |

## Opis kursu (cele kształcenia)

|  |
| --- |
| Celem kursu jest zapoznanie się z podstawami projektowania graficznego, oprogramowaniem graficznym z pakietu Adobe (Illustrator, Photoshop, InDesign) oraz metodami prawidłowego doboru programu do projektowanej treści. Student pozna najpopularniejsze funkcje w programach, zaznajomi się z procesem tworzenia projektu przeznaczonego do druku i projektu przeznaczonego do Internetu. Student pozna proces projektowania od ręcznego szkicu, przeniesienia go do programu i stworzenia finalnego projektu zgodnie ze specyfikacją. |

## Warunki wstępne

|  |  |
| --- | --- |
| Wiedza |  |
| Umiejętności | Student umie samodzielnie pracować z komputerem |
| Kursy | Ukończenie kursu: Fotoedycja 1 i Teoria komunikacji wizualnej |

## Efekty uczenia się

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Wiedza | Efekt kształcenia dla kursu | Odniesienie do efektów kierunkowych |
| W01.  Student zna pojęcia związane z projektowaniem, drukiem i oprogramowaniem graficznym. Orientuje się w trendach we współczesnym projektowaniu. | K\_W05 |
| W02.  Posiada znajomość technik pracy z programami graficznymi, potrafi zidentyfikować ich funkcje. Opanował metody tworzenie prostych komunikatów wizualnych. | K\_W07 |
| W03. |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Umiejętności | Efekt kształcenia dla kursu | Odniesienie do efektów kierunkowych |
| U01.  Samodzielnie planuje swoją pracę, od szkicu do ostatecznego pliku. Potrafi wybrać odpowiednią aplikację w odniesieniu do problemu projektu i używać programów graficznych na poziomie podstawowym. | K\_U03 |
| U02.  Tworzy proste projekty na wysokim poziomie estetycznym. Rozwiązuje problemy graficzne i tworzy projekty z myślą o ich odbiorcach. Potrafi posługiwać się siatką i modułem w swoich projektach, swobodnie porusza się po oprogramowaniu. | K\_U06 |
| U03. |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Kompetencje społeczne | Efekt kształcenia dla kursu | Odniesienie do efektów kierunkowych |
| K01.  Jest zdolny do samodzielnego i efektywnego rozwiązywania prostych problemów wizualnych.  Student jest otwarty na dalszą naukę projektowania. Potrafi opisać swój proces pracy. | K\_K01 |
| K02.  Zdaje sobie sprawę ze projektowanie wizualne jest złożoną dziedziną, na którą składa się wiele sfer i że jakość przekazu wizualnego ma wpływa na nasze codzienne życie. | K\_K04 |
| K03. |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Organizacja | | | | | | | |
| Forma zajęć | Wykład (W) | Ćwiczenia w grupach | | | | | |
| A | K | L | S | P | E |
| Liczba godzin |  |  |  | 18 |  |  |  |

## Opis metod prowadzenia zajęć

|  |
| --- |
| Zajęcia będą prowadzone w formie ćwiczeń wykonywanych indywidualnie w pracowni komputerowej. Studenci będą wprowadzani w temat projektowania graficznego i pojęcia z nim związane jak: proces projektowy, harmonia barw, grafika wektorowa, grafika rastrowa, filtry ścieżek, siatka modułowa, CMYK, RGB. Studenci analizują problemy graficzne, szukają rozwiązań oraz dyskutują na ich temat i tworzyc indywidualne projekty. |

## Formy sprawdzania efektów uczenia się

|  |  |
| --- | --- |
| Efekt kierunkowy | Formy sprawdzania |
| W01 | Praca laboratoryjna |
| W02 | Praca laboratoryjna |
| W03 |  |
| U01 | Praca laboratoryjna |
| U02 | Praca laboratoryjna |
| U03 |  |
| K01 | Praca laboratoryjna, Projekt indywidualny |
| K02 |  |
| K03 |  |

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

|  |  |
| --- | --- |
| Kryteria oceny | Wykonanie zadań w terminie i przedstawienie procesu jego wykonania, udział w dyskusji oraz obecność na zajęciach. |

## Treści merytoryczne (wykaz tematów)

|  |
| --- |
| **Wykład**  - |

|  |
| --- |
| **Ćwiczenia**  1.Wstęp do programu Adobe Ilustrator (2h)  2. Marzenie geometry - ćwiczenie na kompozycję geometryczną, która ma zwizualizować abstrakcyjne pojęcie, np. smutek, wiatr, oddech, balans, czas, itp. (8h)  3. Layout rozkładówki magazynowej – Layout Challenge  Kontynuacja pracy na siatkach, łączenie typografi z obrazem w projekcie graficznym. (8h) |

## Wykaz literatury podstawowej

|  |
| --- |
| Gavin Ambrose, Paul Harris Pre-press Poradnik dla grafików PWN 2010  Frutiger Adrian Człowiek i jego znaki, D2D, 2015  Jacek Mrowczyk PGR. Projektowanie graficzne w Polsce, Karakter 2010 |

## Wykaz literatury uzupełniającej

|  |
| --- |
| Scott McCloud Zrozumieć komiks, Kultura gniewu, 2015  Douglas Thomas, Wystrzegaj się Futury, Karakter 2018  Josef Müller-Brockmann, Systemy siatek w projektowaniu graficznym, d2d.pl, 2021 |

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

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Liczba godzin w kontakcie z prowadzącymi | Wykład | 0 |
| Konwersatorium (ćwiczenia, laboratorium itd.) | 18 |
| Pozostałe godziny kontaktu studenta z prowadzącym | 0 |
| Liczba godzin pracy studenta bez kontaktu z prowadzącymi | Lektura w ramach przygotowania do zajęć | 20 |
| Przygotowanie krótkiej pracy pisemnej lub referatu po zapoznaniu się z niezbędną literaturą przedmiotu | 0 |
| Przygotowanie projektu lub prezentacji na podany temat (praca w grupie) | 0 |
| Przygotowanie do egzaminu/zaliczenia | 20 |
| Ogółem bilans czasu pracy | | 58 |
| Liczba punktów ECTS w zależności od przyjętego przelicznika | | 2 |