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

# KARTA KURSU

|  |  |
| --- | --- |
| Nazwa | Projektowanie grafiki dla Internetu |
| Nazwa w j. ang. | Graphic Design for the Internet |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Koordynator | mgr Lidia Krawczyk, Jessica Szczepańska | Zespół dydaktyczny |
| mgr Lidia Krawczykdr Tomasz Sadowskidr Magdalena Koziak-Podsiadło |
| Punktacja ECTS\* | 3 |

## Opis kursu (cele kształcenia)

|  |
| --- |
| Celem kształcenia w ramach kursu jest wyposażenie studentów w solidne podstawy teoretyczne i praktyczne niezbędne do projektowania efektywnej i estetycznej grafiki dla Internetu. Dzięki temu studenci będą przygotowani do dalszego rozwijania swoich umiejętności praktycznych oraz świadomego i odpowiedzialnego działania w środowisku zawodowym. W szczególności kurs będzie pomocny w zdobyciu takiej wiedzy jak:Zapoznanie z podstawami teoretycznymi projektowania graficznego.Przekazanie wiedzy na temat specyfiki grafiki internetowej.Poznanie aktualnych trendów i standardów w projektowaniu webowym.Zrozumienie procesów tworzenia grafiki dla stron internetowych.Nabycie wiedzy o narzędziach i technologiach stosowanych w branży.Zrozumienie znaczenia optymalizacji grafiki dla wydajności strony.Rozwinięcie krytycznego myślenia w ocenie projektów graficznych.Zrozumienie etycznych i prawnych aspektów projektowania.Inspiracja do twórczego myślenia i innowacyjności. |

## Warunki wstępne

|  |  |
| --- | --- |
| Wiedza | Podstawowa wiedza na temat warsztatu projektanta grafiki, komunikacji wizualnej, tożsamości wizualnej, projektowania wizualnego |
| Umiejętności | Umiejętność wykonywania projektów graficznych oraz posługiwania się nowoczesnymi metodami projektowania, umiejętność oceny wartości estetycznej i funkcjonalnej projektów |
| Kursy | Warsztat projektanta grafiki Fotoedycja Projektowanie wizualne |

## Efekty uczenia się

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Wiedza | Efekt kształcenia dla kursu | Odniesienie do efektów kierunkowych |
| W01. Ma uporządkowaną wiedzę z zakresu architektury informacji oraz jej relacji z dziedzinami pokrewnymi w tym z teorią komunikacji wizualnej, ergonomią, zorientowaną na działania praktyczne. | K\_W02 |
| W02. W zaawansowanym stopniu posługuje się terminologią i teorią z zakresu metod tworzenia użytecznych oraz wyszukiwalnych komunikatów (tekstowych, graficznych, audiowizualnych) na potrzeby Internetu. | K\_W03 |
| W03. Zna aktualne trendy związane z projektowaniem przestrzeni informacyjnych oraz wizualizacją danych w działalności kulturalnej, naukowej i komercyjnej. | K\_W04 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Umiejętności | Efekt kształcenia dla kursu | Odniesienie do efektów kierunkowych |
| U01. Wyszukuje, analizuje, ocenia, selekcjonuje, dokonuje syntezy informacji wykorzystując różnorodne źródła, techniki i strategie. | K\_U01 |
| U02. Posiada umiejętność stosowania odpowiedniej stylistyki projektu dla wyrażenia określonego komunikatu oraz potrafi projektować przekaz wizualny z uwzględnieniem interaktywności i zastosowaniem odpowiednich technik informacyjno-komunikacyjnych. | K\_U03 |
| U03. Potrafi wykonywać projekty na wysokim poziomie funkcjonalnym i estetycznym z wykorzystaniem odpowiedniego oprogramowania. | K\_U06 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Kompetencje społeczne | Efekt kształcenia dla kursu | Odniesienie do efektów kierunkowych |
| K01. Jest zdolny do efektywnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji, twórczego i samodzielnego myślenia w realizacji celów zawodowych. Propaguje wiedzę, że technologia informacyjna służy społeczeństwu, a zadaniem architekta informacji jest zapewnienie uż | K\_K01 |
| K02. Wykazuje otwartość wobec nowoczesnych technologii w udostępnianiu i upowszechnianiu informacji i wiedzy, myśli i działa w sposób przedsiębiorczy. | K\_K02 |
| K03. Potrafi adaptować się do nowych okoliczności oraz pracować w sposób innowacyjny i kreatywny. Ma świadomość znaczenia procesów projektowania architektury przestrzeni informacji i wizualizacji dla rozwoju komunikacji społecznej i mediów. | K\_K04 |

|  |
| --- |
| Organizacja |
| Forma zajęć | Wykład(W) | Ćwiczenia w grupach |
| A | K | L | S | P | E |
| Liczba godzin | 15 |  |  | 30 |  |  |  |

## Opis metod prowadzenia zajęć

|  |
| --- |
| Metody prowadzenia zajęć w ramach kursu obejmują:Wykłady teoretycznePrezentacje multimedialneAnaliza studium przypadkuPrezentacje gościnne specjalistów z branżyLaboratorium graficzneWarsztaty kreatywneĆwiczenia praktyczne, w tym projekty zespołoweFeedback i konsultacjePoprzez zastosowanie tych metod, kurs zapewnia kompleksowe podejście do nauczania projektowania grafiki do Internetu, łącząc teorię z praktyką i przygotowując studentów do samodzielnej pracy w tej dziedzinie. |

## Formy sprawdzania efektów uczenia się

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

|  |  |
| --- | --- |
| Sposób zaliczenia | Zaliczenie z oceną |

|  |  |
| --- | --- |
| Kryteria oceny | Kryteria oceny w ramach kursu obejmują kombinację różnych elementów, które mają na celu ocenę zarówno teoretycznej wiedzy, jak i praktycznych umiejętności studentów.Oceniane będą takie elementy jak:Jakość i czytelność wizualizacji, poprawność merytoryczna, innowacyjność, zastosowanie odpowiednich narzędzi i technik, zgodność z wytycznymi projektu.Poprawność wykonania, terminowość, umiejętność zastosowania poznanych metod i narzędzi.Jasność przekazu, struktura prezentacji, umiejętność komunikacji, odpowiedzi na pytania, wykorzystanie wizualizacji w prezentacji.Aktywność, merytoryczny wkład w dyskusje, współpraca z innymi.Głębokość analizy, krytyczne myślenie, zdolność identyfikacji mocnych i słabych stron. |

## Treści merytoryczne (wykaz tematów)

|  |
| --- |
| **Wykład**Zrozumienie zasad kompozycji, kolorystyki, typografii i estetyki w kontekście projektowania dla sieci. (1h)Poznanie teorii percepcji wizualnej i jej wpływu na odbiór treści internetowych. (1h)Omówienie różnic między grafiką dla druku a grafiką cyfrową. (1h)Zrozumienie ograniczeń i możliwości technologicznych w internecie, takich jak rozdzielczość ekranów, responsywność czy optymalizacja pod kątem szybkości ładowania. (1h)Analiza współczesnych stylów i kierunków w designie internetowym. (1h)Przedstawienie najlepszych praktyk w zakresie UX/UI (User Experience/User Interface). (2h)Zrozumienie, jak projektować grafiki z myślą o osobach z różnymi niepełnosprawnościami. (1h)Omówienie wytycznych WCAG (Web Content Accessibility Guidelines) w kontekście grafiki. (1h)Omówienie kwestii praw autorskich, licencjonowania obrazów i odpowiedzialności prawnej projektanta. (1h)Dyskusja na temat etyki w projektowaniu, w tym wpływu grafiki na zachowania użytkowników (np. dark patterns). (5h) |

|  |
| --- |
| **Ćwiczenia****Skala**Wykonanie ćwiczenia odnoszącego się do ideii balansowania tematycznego oraz wizualnego w relacji do skali, wartości geometrycznych i jakościowych (15 h)**Odpowiedzialni**Opracowanie kampanii społecznej udostępnianej w obszarze Internetu. Student ma wziąć pod uwagę różnice między odbiorcami konkretnych tematów, rodzaje i wymagania serwisów wykorzystywanych do promocji oraz świadomość celów zleceniodawcy. Ćwiczenie będzie polegało na zastosowaniu alternatywnych środków w zależności od medium oraz wagi przekazu (15 h) |

## Wykaz literatury podstawowej

|  |
| --- |
| Bentkowska-Kafel A., Cashen T., Digital Visual Culture Theory and Practice, 2009Bucher S., Graphic Design Rules, 365 Essential Design Dos&Don’ts, 2012Eskilson s., Digital Design: A History, 2023Eyal N., Skuszeni. Jak tworzyć produkty kształtujące nawyki konsumenckie, 2014Heller S. and Anderson G., The graphic design idea book. Inspiration from 50 masters, 2016Heller S., Design Literacy: Understanding Graphic Design, 2014Klanten R., Regular Graphic Design Today, 2009Lupton E., Philips J.C., Graphic Design. The New Basics, 2015Müller J., The History of Graphic Design. Vol. 2, 1960-Today, 2021Sherin A., Introduction to Graphic Desing. A Guide to Thinking, Process and Style, 2018 |

## Wykaz literatury uzupełniającej

|  |
| --- |
| Arreola P., Digital Art: 1960s to Now, 2024Hollis R., Graphic Design. A Concise History, 1994Molnar D., Learning to See, 2022Newark Q., Design i grafika dzisiaj. Podręcznik grafiki użytkowej, 2006Paul C., Digital Art 4rd ed (World of Art), 2023The Smashing Book, edycja polska, 2013 |

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

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Liczba godzin w kontakcie z prowadzącymi | Wykład | 15 |
| Konwersatorium (ćwiczenia, laboratorium itd.) | 30 |
| Pozostałe godziny kontaktu studenta z prowadzącym | 5 |
| 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 | 0 |
| Przygotowanie projektu lub prezentacji na podany temat (praca w grupie) | 10 |
| Przygotowanie do egzaminu/zaliczenia | 9 |
| Ogółem bilans czasu pracy | 74 |
| Liczba punktów ECTS w zależności od przyjętego przelicznika | 3 |