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 Krawczyk  dr Tomasz Sadowski  dr 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 teoretyczne  Prezentacje multimedialne  Analiza studium przypadku  Prezentacje gościnne specjalistów z branży  Laboratorium graficzne  Warsztaty kreatywne  Ćwiczenia praktyczne, w tym projekty zespołowe  Feedback i konsultacje  Poprzez 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, 2009  Bucher S., Graphic Design Rules, 365 Essential Design Dos&Don’ts, 2012  Eskilson s., Digital Design: A History, 2023  Eyal N., Skuszeni. Jak tworzyć produkty kształtujące nawyki konsumenckie, 2014  Heller S. and Anderson G., The graphic design idea book. Inspiration from 50 masters, 2016  Heller S., Design Literacy: Understanding Graphic Design, 2014  Klanten R., Regular Graphic Design Today, 2009  Lupton E., Philips J.C., Graphic Design. The New Basics, 2015  Müller J., The History of Graphic Design. Vol. 2, 1960-Today, 2021  Sherin A., Introduction to Graphic Desing. A Guide to Thinking, Process and Style, 2018 |

## Wykaz literatury uzupełniającej

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