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

# KARTA KURSU

|  |  |
| --- | --- |
| Nazwa | Projektowanie grafiki dla internetu |
| Nazwa w j. ang. | Graphic design for the web |

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

## Opis kursu (cele kształcenia)

|  |
| --- |
| Celem kształcenia w ramach kursu jest wyposażenie studentów w zaawansowane umiejętności praktyczne potrzebne do projektowania grafiki w przestrzeni 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 zasadami teoretycznymi projektowania graficznego ze szczególnym uwzględnieniem specyfiki architektury cyfrowej.  Przekazanie wiedzy na temat specyfiki tworzenia komunikatów za pomocą grafiki internetowej.  Poznanie aktualnych trendów i standardów w projektowaniu webowym.  Opanowanie na poziomie zawaansowanym narzędzi do projektowania graficznego (Adobe Photoshop, Adobe Illustrator).  Nauka technik związanych z akcentowaniem, kontrastem, balansem oraz poprawną kompozycją.  Zdobycie wiedzy praktycznej o najlepszych metodach projektowych oraz ćwiczenie swoich umiejętności technicznych. |

## 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. | K1\_W01 |
| W02. W zaawansowanym stopniu posługuje się terminologią i teorią z zakresu metod tworzenia użytecznych oraz wyszukiwalnych komunikatów (tekstowych, graficznych, audiowizualnych) na potrzeby Internetu. | K1\_W02 |
| W03. Zna aktualne trendy związane z projektowaniem przestrzeni informacyjnych oraz wizualizacją danych w działalności kulturalnej, naukowej i komercyjnej. | K1\_W04 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Umiejętności | Efekt kształcenia dla kursu | Odniesienie do efektów kierunkowych |
| U01. Wyszukuje, analizuje, ocenia, selekcjonuje, dokonuje syntezy informacji wykorzystując różnorodne źródła, techniki i strategie. | K1\_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. | K1\_U03 |
| U03. Umie formułować własne poglądy oraz argumentować idee w istotnych sprawach społecznych i zawodowych na podstawie wiarygodnych, zweryfikowanych źródeł informacji w języku polskim i obcym. Posługuje się językiem obcym nowożytnym w studiowanej dziedzini | K1\_U04 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 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 uży | K1\_K01 |
| K02. Wykazuje otwartość wobec nowoczesnych technologii w udostępnianiu i upowszechnianiu informacji i wiedzy, myśli i działa w sposób przedsiębiorczy. | K1\_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. | K1\_K04 |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Organizacja | | | | | | | |
| Forma zajęć | Wykład (W) | Ćwiczenia w grupach | | | | | |
| A | K | L | S | P | E |
| Liczba godzin | 0 |  |  | 20 |  |  |  |

## Opis metod prowadzenia zajęć

|  |
| --- |
| 1. Omówienie zasad działania podstaw projektowych z przykładami, w szczególności zaznaczenie różnicy między projektowaniem opartym na druku oraz cyfrowym, rodzaje i formy komunikatów zamieszczanych w Internecie;  2. Dokładne omówienie zadania wraz z opracowaniem referencji, moodboardów, wyboru odpowiedniego narzędzia i metod pracy.  3. Poszczególne zadania, wymagania merytoryczne, ocena i komentarze do projektów są uzgadniane w trakcie ćwiczeń, a następnie publikowane w zespole na platformie MS Teams.  4. Indywidualne i grupowe dyskusje na temat pomysłów i wstępnych projektów;  5. Indywidualne konsultacje i korekty poszczególnych etapów realizacji zadania.  6. Analiza i ocena przebiegu i rezultatów realizacji podjętych zadań. |

## Formy sprawdzania efektów uczenia się

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

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

|  |  |
| --- | --- |
| Kryteria oceny | Kryteria oceny w ramach kursu obejmują kombinację różnych elementów, które mają na celu ocenę wiedzy z zasad projektowania graficznego, jak i praktycznych umiejętności.  Oceniane będą takie elementy jak:  Jakość i czytelność wykonanych projektów, poprawność merytoryczna, innowacyjność, zastosowanie odpowiednich narzędzi i technik, zgodność z wytycznymi zadania.  Poprawność wykonania, terminowość, umiejętność zastosowania poznanych metod i narzędzi.  Dobra jakość przekazu i struktury projektu, czytelność i poprawność kompozycyjna.  Aktywność, zaangażowanie, merytoryczny wkład w dyskusje, współpraca z innymi.  Krytyczne myślenie, zdolność identyfikacji mocnych i słabych stron. |

## Treści merytoryczne (wykaz tematów)

|  |
| --- |
| **Wykład**  - |

|  |
| --- |
| **Ćwiczenia**  **- Move it, move it.**  Wykonania prostej animacji w programie graficznym w formie kilkusekundowego gifu, która będzie opracowaniem jednego z przygotowanych tematów (np. cisza, miasto, rozmowa, etc.) (8 h).  **- Jak projektować odpowiedzialnie?**  realizacja zadania polegającego na opracowaniu kampanii reklamowej wybranej firmy pod kątem promocji w obszarze Internetu oraz przy zachowaniu zasad projektowania etycznego. Do wykonania będzie zestaw różnoformatowych grafik oraz prostych animacji (12 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  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 | 0 |
| Konwersatorium (ćwiczenia, laboratorium itd.) | 20 |
| Pozostałe godziny kontaktu studenta z prowadzącym | 5 |
| Liczba godzin pracy studenta bez kontaktu z prowadzącymi | Lektura w ramach przygotowania do zajęć | 1 |
| Przygotowanie krótkiej pracy pisemnej lub referatu po zapoznaniu się z niezbędną literaturą przedmiotu | 0 |
| Przygotowanie projektu lub prezentacji na podany temat (praca w grupie) | 2 |
| Przygotowanie do egzaminu/zaliczenia | 2 |
| Ogółem bilans czasu pracy | | 30 |
| Liczba punktów ECTS w zależności od przyjętego przelicznika | | 1 |