

Portfolio

Karta opisu przedmiotu

Informacje podstawowe

<p>Kierunek studiów zarządzanie informacją i publikowanie cyfrowe</p> <p>Specjalność Wszystkie</p> <p>Jednostka organizacyjna Instytut Nauk o Informacji</p> <p>Poziom kształcenia II stopnia</p> <p>Forma studiów studia stacjonarne</p> <p>Profil studiów ogólnoakademicki</p>	<p>Cykl dydaktyczny 2024/25</p> <p>Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę</p> <p>Języki wykładowe polski</p> <p>Obligatoryjność Obowiązkowy</p> <p>Blok zajęciowy Przedmioty kierunkowe</p>	
<p>Autor sylabusu</p>	Lidia Krawczyk	
<p>Prowadzący</p>	Lidia Krawczyk	
<p>Okres Semestr 4</p>	<p>Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę</p> <p>Forma prowadzenia i godziny zajęć • Ćwiczenia laboratoryjne: 10, Zaliczenie na ocenę</p>	<p>Liczba punktów ECTS 1</p>

Cele kształcenia dla przedmiotu

Kod	Cel
C1	celem kursu jest przygotowanie studentów do samodzielnego opracowania i prezentacji własnego portfolio zawodowego lub artystycznego, stanowiącego przegląd umiejętności, projektów i doświadczeń zdobytych w trakcie studiów
C2	kurs ma na celu rozwinięcie umiejętności selekcji, opisu i wizualnego opracowania materiałów projektowych w sposób spójny, estetyczny i komunikatywny
C3	celem jest kształtowanie świadomości własnej tożsamości projektowej i kompetencyjnej – student potrafi określić swój profil zawodowy, obszary specjalizacji i zainteresowań oraz kierunki dalszego rozwoju
C4	kurs służy nabyciu umiejętności przygotowania portfolio w formie cyfrowej, dostosowanego do wymogów współczesnego rynku pracy, instytucji kultury i branży kreatywnej (portfolio online, PDF, interaktywne prezentacje)
C5	celem zajęć jest również doskonalenie umiejętności autoprezentacji i komunikacji wizualnej, niezbędnych w kontaktach z potencjalnymi pracodawcami, klientami czy zespołami projektowymi
C6	kurs ma umożliwić studentom refleksję nad procesem własnego uczenia się i rozwoju, analizę dotychczasowych osiągnięć oraz planowanie ścieżki kariery w kontekście zarządzania informacją i publikowania cyfrowego
C7	dotychczasowym celem kursu jest zaznajomienie studentów z dobrymi praktykami i standardami prezentacji projektów w branży kreatywnej, w tym z zasadami redagowania opisów, przygotowania mock-upów, case studies i dokumentacji procesu projektowego

Wymagania wstępne

- podstawowa wiedza z zakresu komunikacji wizualnej, w tym zasad kompozycji, hierarchii informacji, typografii, koloru, siatki i rytmu wizualnego;
- znajomość warsztatu projektanta graficznego oraz podstaw projektowania komunikacji i tożsamości wizualnej;
- umiejętność dobierania środków wyrazu wizualnego adekwatnych do celu, kontekstu i grupy odbiorców;
- doświadczenie w pracy z programami graficznymi (np. Adobe InDesign, Illustrator, Photoshop);
- rozumienie podstawowych pojęć z zakresu estetyki i projektowania informacji;

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy			
W1	definiuje pojęcie portfolio w kontekście działalności zawodowej i edukacyjnej, zna jego funkcje, typy i zastosowania	K2_W01, K2_W02, K2_W03, K2_W04	Portfolio, Aktywność, Udział w dyskusji
W2	charakteryzuje zasady selekcji, organizacji i prezentacji materiałów projektowych w formie portfolio cyfrowego	K2_W02, K2_W03, K2_W04	Projekt indywidualny, Portfolio, Aktywność
W3	zna podstawowe konwencje wizualne, typograficzne i narracyjne stosowane w opracowaniach prezentujących dorobek zawodowy lub artystyczny	K2_W02, K2_W03, K2_W04	Utwór, Aktywność, Udział w dyskusji
W4	rozumie znaczenie portfolio w budowaniu osobistej marki, tożsamości zawodowej i kompetencyjnej	K2_W01, K2_W03, K2_W04	Projekt indywidualny, Portfolio, Utwór, Udział w dyskusji
Umiejętności			

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
U1	analizuje własne dokonania i wybiera prace reprezentatywne dla swojego profilu kompetencyjnego	K2_U02, K2_U04, K2_U05	Projekt indywidualny, Portfolio, Utwór
U2	opracowuje portfolio w formie cyfrowej (np. PDF, strona internetowa, interaktywna prezentacja), stosując zasady projektowania graficznego, czytelności i spójności wizualnej	K2_U01, K2_U05	Projekt indywidualny, Portfolio, Utwór
U3	opisuje i uzasadnia wybrane projekty, przedstawiając ich cele, metody, rezultaty i kontekst realizacji	K2_U02, K2_U04, K2_U05	Projekt indywidualny, Portfolio, Utwór, Aktywność, Udział w dyskusji
U4	formułuje spójną autoprezentację (biogram, statement, CV projektowe) odpowiadającą specyfice branży kreatywnej i informacyjnej	K2_U01, K2_U02, K2_U04	Projekt indywidualny, Portfolio, Utwór
Kompetencje społecznych			
K1	rozpoznaje znaczenie portfolio jako narzędzia komunikacji zawodowej i rozwoju kariery	K2_K01, K2_K03	Projekt indywidualny, Portfolio, Utwór
K2	wyказuje postawę refleksyjną wobec własnych osiągnięć, potrafi ocenić mocne i słabe strony swojego dorobku	K2_K02, K2_K03	Projekt indywidualny, Aktywność, Udział w dyskusji
K3	przyjmuje konstruktywną krytykę i wykorzystuje ją do doskonalenia własnych projektów oraz strategii autoprezentacji	K2_K01, K2_K02, K2_K03	Projekt indywidualny, Aktywność, Udział w dyskusji
K4	wyказuje inicjatywę w planowaniu własnego rozwoju zawodowego i dalszego doskonalenia kompetencji projektowych	K2_K02, K2_K03	Projekt indywidualny, Aktywność

Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu	Formy prowadzenia zajęć
1.	<p>Moduł I. Wprowadzenie do portfolio i metod jego opracowywania</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pojęcie portfolio - funkcje, cele i zastosowania w różnych kontekstach zawodowych i artystycznych. - Typologia portfolio: edukacyjne, zawodowe, artystyczne, projektowe, badawcze. - Zasady tworzenia skutecznego portfolio - logika narracji, selekcja treści, spójność wizualna i językowa. - Techniki i narzędzia prezentacji portfolio: <ul style="list-style-type: none"> - portfolio ekranowe (interaktywne, cyfrowe, online), - portfolio drukowane (plansze, publikacje, mock-upy). - Specyfika portfolio graficznego: różnice między formą artystyczną a projektową. - Analiza przykładów - omówienie różnych strategii prezentacji i formatów. 	W1, W2, W3, W4, K1	Ćwiczenia laboratoryjne

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu	Formy prowadzenia zajęć
2.	<p>Moduł II. Projektowanie i opracowanie portfolio indywidualnego</p> <p>- Wybór i selekcja prac: kryteria doboru materiału (zakres, jakość, różnorodność, stopień ukończenia projektu). - Dokumentacja projektów: przygotowanie wizualizacji (mock-upy, screeny, fotografie, storyboardy), opis kontekstu i procesu projektowego (cel, narzędzia, odbiorca, rezultat). - Projektowanie layoutu i typografii portfolio: format, hierarchia informacji, kompozycja i spójność wizualna, zasady projektowania dla druku i ekranu (PDF, prezentacja online). - Opracowanie własnego projektu portfolio w wybranej formie (druk/ekran). - Konsultacje indywidualne i iteracyjny proces projektowy (feedback, korekty).</p>	U1, U2, U3, U4, K1, K2, K3, K4	Ćwiczenia laboratoryjne
3.	<p>Moduł III. Autoprezentacja i analiza własnego dorobku</p> <p>- Przygotowanie opisu własnej tożsamości zawodowej (biogram, statement, profil kompetencyjny). - Zasady autoprezentacji – komunikacja wizualna, język prezentacji, budowanie narracji wokół projektów. - Prezentacja własnego portfolio na forum grupy – argumentacja, uzasadnienie wyborów, refleksja nad procesem twórczym. - Krytyczna analiza portfolio innych uczestników – konstruktywny feedback, umiejętność oceny i uzasadnienia opinii. - Refleksja końcowa: planowanie rozwoju zawodowego i strategii komunikacji własnych osiągnięć.</p>	W4, U1, U2, U3, U4, K1, K2, K3, K4	Ćwiczenia laboratoryjne

Informacje rozszerzone

Forma prowadzenia zajęć	Metody prowadzenia zajęć
Ćwiczenia laboratoryjne	Dyskusja, Projekt

Forma prowadzenia zajęć	Warunki zaliczenia przedmiotu
Ćwiczenia laboratoryjne	<ol style="list-style-type: none"> 1. obecność i aktywny udział w zajęciach 2. realizacja kolejnych etapów zadań 3. wysoka jakość estetyczna i komunikatywna realizowanych zadań, 4. oryginalność, spójna i funkcjonalna forma powstałych projektów 5. terminowa realizacja i prezentacja końcowego projektu

Literatura

Obowiązkowa

1. Boylan A., Visual Culture, 2020
2. Cespedes R., The Self-Made Portfolio: How to Build a Professional-Quality Design Portfolio,
3. Molnar D., Learning to See, 2022
4. Hagen R., White Space Is Not Your Enemy. A Beginner's Guide to Communicating Visually Through Graphic, Web & Multimedia Design, 2017

Dodatkowa

1. Sherin A., Introduction to Graphic Design. A Guide to Thinking, Process and Style, 2018
2. Heller S., The graphic design idea book. Inspiration from 50 masters,
3. Portfolio Design Workbook: Learn the foundational design principles to start building your graphic designer portfolio today!, 2022

Rozliczenie punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane aktywności
Ćwiczenia laboratoryjne	10
Przygotowanie projektu	15
Zbieranie informacji do zadanej pracy	5
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 30
Liczba punktów ECTS	ECTS 1

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Kierunkowe efekty uczenia się

Kod	Treść
K2_K01	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.
K2_K02	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_K03	Ma świadomość znaczenia procesów zarządzania informacją oraz jej wizualizacji w rozwoju komunikacji społecznej i medialnej. Rozumie rolę mediów oraz ma świadomość znaczenia szeroko rozumianego zarządzania informacją w życiu społecznym.
K2_U01	Posiada wysokie 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_U02	Efektywnie wykorzystuje narzędzia do publikowania cyfrowego i potrafi profesjonalnie przygotować publikację do druku. 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_U04	Umie formułować i prezentować własne poglądy oraz argumentować opinie, posługując się poprawnym językiem polskim i obcym. Posługuje się językiem obcym nowożytnym w studiowanej dziedzinie zgodnie z wymaganiami określonymi dla poziomu B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego.
K2_U05	Samodzielnie zdobywa nową wiedzę i rozwija umiejętności informacyjne, medialne, edytorskie, graficzne i projektowe, mając na uwadze profesjonalną karierę zawodową.
K2_W01	Ma zaawansowaną wiedzę z obszaru nauk o komunikacji społecznej i mediach, głównie w zakresie zarządzania informacją, jej architektury, aspektów komunikowania społecznego oraz działalności medialnej, także w ujęciu cyfrowym. Dysponuje wiedzą na temat 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_W02	Zna metody tworzenia, analizy oraz interpretacji przestrzeni informacyjnej, wizualizacji danych, cyfrowej prezentacji informacji niezbędnych w profesjonalnej działalności informacyjnej i wydawniczej. W stopniu pogłębionym umie wykorzystywać podstawy teoretyczne oraz praktyczne narzędzia tworzenia, analizy oraz interpretacji przekazów medialnych w profesjonalnej działalności kulturalnej, naukowej i komercyjnej.
K2_W03	Wykazuje wszechstronną znajomość metod zarządzania informacją oraz technik publikowania cyfrowego. Ma usystematyzowaną wiedzę z zakresu zasad tworzenia komunikatu medialnego.
K2_W04	Ma pogłębioną wiedzę o organizowaniu i funkcjonowaniu systemów informacyjnych, systemów medialnych oraz współczesnego rynku wydawniczego. Zna uwarunkowania percepcji i recepcji przekazów informacyjnych w środowisku cyfrowym.