

# KARTA PRZEDMIOTU

## 1. Informacje ogólne

<b>Nazwa przedmiotu i kod (wg planu studiów):</b>	Projektowanie graficzne <b>D1_9</b>
<b>Nazwa przedmiotu (j. ang.):</b>	Graphic design
<b>Kierunek studiów:</b>	Informatyka
<b>Specjalność/specjalizacja:</b>	Technologie internetowe i bazy danych
<b>Poziom kształcenia:</b>	studia I stopnia
<b>Profil kształcenia:</b>	praktyczny (P)
<b>Forma studiów:</b>	studia stacjonarne / studia niestacjonarne
<b>Obszar kształcenia:</b>	nauki techniczne
<b>Dziedzina:</b>	nauki techniczne
<b>Dyscyplina nauki:</b>	informatyka
<b>Koordinator przedmiotu:</b>	Mgr Mirosław Rymar

## 2. Ogólna charakterystyka przedmiotu

<b>Przynależność do modułu:</b>	specjalnościowego/specjalizacyjnego do wyboru
<b>Status przedmiotu:</b>	Do wyboru
<b>Język wykładowy:</b>	polski
<b>Rok studiów, semestr:</b>	III, IV, sem. 6, 7
<b>Forma i wymiar zajęć według planu studiów:</b>	stacjonarne - wykład 15 h, ćw. laboratoryjne 60 h niestacjonarne - wykład 15 h, ćw. laboratoryjne 30 h
<b>Interesariusze i instytucje partnerskie: (nieobowiązkowe)</b>	
<b>Wymagania wstępne / Przedmioty wprowadzające:</b>	Grafika komputerowa i komunikacja człowiek - komputer

### 3. Bilans punktów ECTS

<b>Całkowita liczba punktów ECTS: 6</b> <b>(A + B)</b> <i>(wg planu studiów; 1 punkt =25-30 godzin pracy studenta, w tym praca na zajęciach i poza zajęciami):</i>		Stacjonarne	Niestacjonarne
<b>A. Liczba godzin wymagających bezpośredniego udziału nauczyciela</b> <i>(kontaktowych, w czasie rzeczywistym, w tym testy, egzaminy etc)</i> <b>z podziałem na typy zajęć oraz całkowita liczba punktów ECTS osiągniętych na tych zajęciach</b>	obecność na wykładzie obecność na ćwiczeniach audytoryjnych obecność na ćwiczeniach projektowych udział w konsultacjach dotyczących projektu końcowego wykład telekonferencyjny  <b>w sumie:</b> ECTS	15 60 3  78 <b>3</b>	15 30 10  55 <b>2,5</b>
<b>B. Poszczególne typy zadań do samokształcenia studenta (nie-wymagających bezpośredniego udziału nauczyciela) wraz z planowaną średnią liczbą godzin na każde i sumaryczną liczbą ECTS</b> <i>(np. praca w bibliotece, w sieci, na platformie e-learningowej, w laboratorium, praca nad projektem końcowym, przygotowanie ogólne; suma poszczególnych godzin powinna zgadzać się z liczbą ogólną)</i>	przygotowanie ogólne praca nad sprawozdaniami/projektami przygotowanie do kolokwium za/egzaminu praca w bibliotece, czytelnia praca w sieci  <b>w sumie:</b> ECTS	10 15 10 10 10  65 <b>3</b>	10 30 10 10 10  70 <b>3,5</b>
<b>C. Liczba godzin praktycznych/laboratoryjnych w ramach przedmiotu oraz związana z tym liczba punktów ECTS</b> <i>(ta liczba nie musi być powiązana z liczbą godzin kontaktowych, niektóre zajęcia praktyczne/laboratoryjne mogą odbywać się bez udziału nauczyciela):</i>	Ćwiczenia projektowe praca nad sprawozdaniami/projektami  <b>w sumie:</b> ECTS	60 5  65 <b>2,5</b>	30 30  60 <b>2,5</b>

### 4. Opis przedmiotu

<b>Cel przedmiotu:</b>	Celem przedmiotu jest wykształcenie u studentów umiejętności tworzenia projektów graficznych do różnych zastosowań w oparciu o narzędzia informatyczne, praktyczne przygotowanie studentów w zakresie umiejętności posługiwania się oprogramowaniem wspomagającym projektowanie grafiki użytkowej
<b>Metody dydaktyczne:</b>	<i>Wykład informacyjny, pokaz, ćwiczenia przedmiotowe, ćwiczenia laboratoryjne</i>
<b>Treści kształcenia</b>	<b>Wykłady:</b> Zaawansowane techniki tworzenia i obróbki obrazu bitowego. Definicja grafiki użytkowej. Funkcja a estetyka. Odbiór obrazu – percepcja, złudzenia optyczne. Typografia tradycyjna i eksperymentalna. Design wydawniczy, informacyjny i interaktywny. Logotypy i znaki towarowe. Projektowanie wizerunku. Projektowanie książek, folderów, broszur. Opakowania produktów – projektowanie w oparciu o szablony i wykrojniki. Przygotowanie projektów do druku i do publikacji elektronicznej. Zasady projektowania stron interneto-

	<p>wych. Grafika w reklamie i biznesie.</p> <p><b>Laboratorium</b></p> <p>Poszerzenie umiejętności tworzenia i obróbki obrazów bitowych – zestaw ćwiczeń. Projekt znaku logo. Projekt wizytówki i papieru firmowego z wykorzystaniem projektu logo. Projekt i wykonanie folderu informacyjnego lub promocyjnego wg dostarczonego szablonu. Przygotowanie publikacji do druku. Projekt zestawu opakowań do serii produktów w oparciu o dostarczone wytyczne. Projekt serii wydawniczej książek (okładka i strony tytułowe). Projekt plakatu. Projekt serwisu WWW. Projekt baneru internetowego o charakterze informacyjno-reklamowym.</p>
--	--

## 5. Efekty kształcenia, sposoby weryfikacji i kryteria oceny

<p><b>Efekty kształcenia</b> (w sumie wymienić ok. od 3 do 9 efektów - podać numery efektów z listy dla danego kierunku/specjalności – opublikowane na stronie uczelni; podać TYLKO te efekty (tam gdzie to możliwe i stosowne w trzech kategoriach, np. kompetencje społeczne mogą nie być realizowane w tym przedmiocie), na których osiągnięcie kładzie się nacisk w ramach przedmiotu, wybrane efekty kierunkowe powinny być bardziej szczegółowo sformułowane niż te dla całej specjalności, tak aby były weryfikowalne – dlatego mają osobne symbole jako efekty przedmiotu)</p>		
Efekt przedmiotu (kod przedmiotu + kod efektu kształcenia)	Student, który zaliczył przedmiot (spełnił minimum wymagań)	Efekt kierunkowy
D1_9_K_W01 D1_9_K_W02 D1_9_K_W03 D1_9_K_W04	<p><b>Wiedza:</b></p> <p>Student posiada wiedzę na temat grafiki użytkowej.</p> <p>Zna podstawowe relacje między funkcjonalnością a estetyką projektu</p> <p>Posiada wiedzę na temat projektowania wydawnictw, logotypów, książek, folderów, broszur, opakowań, wydawnictw elektronicznych, interakcyjnych i in.</p> <p>Posiada wiedzę dotyczącą przygotowania projektów do druku i do publikacji elektronicznej.</p>	K_W06 K_W07 K_W08 K_W13 K_W14
D1_9_K_U01 D1_9_K_U02 D1_9_K_U03 D1_9_K_U04 D1_9_K_U05	<p><b>Umiejętności:</b></p> <p>Tworzy i obrabia grafikę bitową</p> <p>Umie wykonać proste projekty znaków graficznych i akcydensów,</p> <p>Wykonuje folder wg dostarczonego szablonu wydawcy. Przygotowuje publikacje do druku.</p> <p>Projektuje grafiki informacyjne lub promocyjne, opakowania produktów, plakaty.</p> <p>Projektuje grafikę i serwisy WWW,</p>	K_U03 K_U05 K_U09 K_U18 K_U30
D1_9_K_K01	<p><b>Kompetencje społeczne</b></p> <p>Rozumie potrzebę pracy nad własną osobowością oraz dążenie do kształtowania pozytywnych cech charakteru, jak: obowiązkowość i zdyscyplinowanie, samodzielność, dokładność</p>	K_K01 K_K05 K_K08
<p><b>Sposoby weryfikacji efektów kształcenia</b> (np. dyskusja, gra dydaktyczna, zadanie e-learningowe, ćwiczenie laboratoryjne, projekt indywidualny/ grupowy, zajęcia terenowe, referat studenta, praca pisemna, kolokwium, test zaliczeniowy, egzamin, opinia eksperta zewnętrznego, etc. Dodać do każdego wybranego sposobu symbol zakładanego efektu, jeśli jest ich więcej)</p>		

Lp.	Efekt przedmiotu	Sposób weryfikacji	Ocena formująca – przykładowe sposoby jej wystawienia poniżej	Ocena końcowa przykładowe sposoby jej wystawienia poniżej
1	D1_9_K_W01 D1_9_K_W02 D1_9_K_W03 D1_9_K_W04	Test zaliczeniowy	Ocena z testu	Ocena z testu
2	D1_9_K_U01 D1_9_K_U02 D1_9_K_U03 D1_9_K_U04 D1_9_K_U05	Ćwiczenia praktyczne laboratoryjne	Ocena zadań, ocena projektów	Średnia z ocen formujących, sprawdzających nabyte umiejętności
3	D1_9_K_K01	Ćwiczenia praktyczne	Ocena zaangażowania studenta na zajęciach	Ocena efektów samodoskonalenia studenta

**Kryteria oceny** (oceny 3,0 powinny być równoważne z efektami kształcenia, choć mogą być bardziej szczegółowo opisane):

w zakresie wiedzy		Efekt kształcenia
Na ocenę 3,0	Student uzyskał min. 50% wymaganej wiedzy. Student posiada ogólną wiedzę na temat założeń i zadań grafiki użytkowej Zna podstawowe relacje między funkcjonalnością a estetyką projektu Posiada podstawową wiedzę na temat projektowania wydawnictw, logotypów, folderów, broszur, opakowań, stron www i publikacji elektronicznych, interakcyjnych i in. Posiada ogólną wiedzę dotyczącą przygotowania projektów do druku i do publikacji elektronicznej.	D1_9_K_W01 D1_9_K_W02 D1_9_K_W03 D1_9_K_W04
Na ocenę 5,0	Student uzyskał powyżej 95% wymaganej wiedzy. Student posiada szeroką, popartą przykładami, wiedzę na temat założeń i zadań grafiki użytkowej. Zna wzajemne relacje między funkcjonalnością a estetyką projektu, wie, w jaki sposób eliminować potencjalne trudności związane z tymi zależnościami Posiada usystematyzowaną, szeroką wiedzę na temat projektowania wydawnictw, logotypów, książek, folderów, broszur, opakowań, wydawnictw elektronicznych, interakcyjnych i in. Posiada gruntowną wiedzę dotyczącą przygotowania projektów do druku i do publikacji elektronicznej.	D1_9_K_W01 D1_9_K_W02 D1_9_K_W03 D1_9_K_W04
w zakresie umiejętności		Efekt kształcenia
Na ocenę 3,0	Student uzyskał min. 50% wymaganych umiejętności. Potrafi wykonać prostą grafikę bitową w oparciu o instrukcję, Umie prawidłowo wykonać projekty znaku logo, wizytówki i papieru firmowego itp.. Wykonuje folder wg dostarczonego szablonu i przygotowuje go do druku w oparciu o jedną z wybranych metod Projektuje proste serwisy WWW	D1_9_K_U01 D1_9_K_U02 D1_9_K_U03 D1_9_K_U04
Na ocenę 5,0	Student uzyskał powyżej 95% wymaganych umiejętności. Potrafi wykonać złożoną grafikę bitową, twórczo wykorzystuje podane instrukcje, tworzy własne oryginalne grafiki Umie zaprojektować i wykonać oryginalne i funkcjonalne	

	<p>ne projekty znaku logo, wizytówki i papieru firmowego itp.</p> <p>Wykonuje folder wg własnego szablonu i przygotowuje go do druku w oparciu o różnorodne metody, w zależności od potrzeb wydawcy</p> <p>Projektuje złożone graficznie serwisy WWW, banery internetowe z uwzględnieniem zasad projektowania i ergonomii, wykorzystuje własną grafikę, fotografię, ilustracje itp.</p>	
<b>w zakresie kompetencji społecznych</b>		<b>Efekt kształcenia</b>
Na ocenę 3,0	<p>Student uzyskał min. 50% wymaganych kompetencji społecznych.</p> <p>Rozumie potrzebę pracy nad własną osobowością oraz dążenie do kształtowania pozytywnych cech charakteru, jak: obowiązkowość i zdyscyplinowanie, samodzielność, dokładność</p>	D1_9_K_K01
Na ocenę 5,0	<p>Student uzyskał min. 95% wymaganych kompetencji społecznych.</p> <p>Aktywnie i efektywnie pracuje nad własną osobowością oraz kształtuje pozytywne cechy charakteru, jak: obowiązkowość i zdyscyplinowanie, samodzielność, dokładność</p>	
<p><b>Kryteria oceny końcowej</b></p> <p>aktywność za zajęciach oraz obecność na konsultacjach 10%,  samodzielne wykonanie ćwiczeń 20%,  <b>ocena z projektu 50%</b>,  kolokwia 20 %</p>		
<b>6. Zalecana literatura</b>		
<b>Literatura podstawowa:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Quentin Newark, <i>Design i grafika dzisiaj</i>. Podręcznik grafiki użytkowej. ABE Dom Wydawniczy, 2006</li> <li>2. Alice Twemlow, <i>Czemu służy grafika użytkowa</i>. ABE Dom Wydawniczy, 2006.</li> </ol>	
<b>Literatura uzupełniająca:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Shelley Powers, <i>Grafika w Internecie</i>. Helion, 2009</li> </ol>	

**Informacje dodatkowe:**

<p><b>Dodatkowe obowiązki prowadzącego wraz z szacowaną całkowitą liczbą godzin:</b> (np. indywidualne konsultacje, poprawa prac, przygotowanie projektu zaliczeniowego, egzaminu, przygotowanie ćwiczeń e-learningowych). Przykład poniżej</p>
Konsultacje – 20 godzin
Poprawa prac projektowych – 20 godzin
Przygotowanie projektu zaliczeniowego - 10 godzin
Przygotowanie i poprawa egzaminu – 0 godzin

W sumie: 50 godzin

