

KARTA PRZEDMIOTU

I. Informacje ogólne

1) Nazwa przedmiotu:

Projektowanie Grafiki Multimedialnej

2) Prowadzący przedmiot:

mgr Michał Żerdzicki

3) Kod przedmiotu:

kierunek – forma – tryb – nazwa przedmiotu – rodzaj zajęć – semestr/y ...

G_GP – NST – 2st – Pro_Gra_Mult – ĆW – 1, 2, 3

4) Kierunek, zakres:

GRAFIKA, Grafika projektowa

5) Wydział:

Wydział Grafiki i Komunikacji Wizualnej

6) Forma (*stacjonarne ST, niestacjonarne NST*):

niestacjonarne

7) Profil (*ogólnoakademicki / praktyczny*):

ogólnoakademicki

8) Tryb (*I stopnia licencjackie, II stopnia magisterskie, jednolite magisterskie, III stopnia doktoranckie, podyplomowe*)

2 stopnia, magisterskie

9) Nazwa jednostki uczelnianej realizującej przedmiot (wydział / zakład języków obcych):

Wydział Grafiki i Komunikacji Wizualnej,

II. Informacje o przedmiocie

1) Semestr/y

1, 2, 3

2) Liczba punktów ECTS

9

3) Poziom przedmiotu (podstawowy / średniozaawansowany / zaawansowany)

średnio-zaawansowany / zaawansowany

4) Grupa treści, do której należy przedmiot (ogólnouczelniane teoretyczne główne / ogólnouczelniane teoretyczne uzupełniające / ogólnouczelniane praktyczne główne / ogólnouczelniane praktyczne uzupełniające / kierunkowe teoretyczne główne / kierunkowe teoretyczne uzupełniające / kierunkowe praktyczne główne / kierunkowe praktyczne uzupełniające):

Przedmioty kierunkowe praktyczne główne

5) Typ przedmiotu (obowiązkowy, fakultatywny, nadobowiązkowy)

obowiązkowy

6) Język/i wykładowy/e

polski

III. Forma zajęć

1) Forma zajęć

ćwiczenia ĆW

2) Liczba godzin w semestrze (rozpisać wszystkie semestry w cyklu kształcenia)

1 – 48 godz.

2 – 48 godz.

3 – 48 godz.

3) Liczba godzin w tygodniu (rozpisać wszystkie semestry w cyklu kształcenia)

1 – 4 godz.

2 – 4 godz.

3 – 4 godz.

IV. Wymagania wstępne

1. Podstawowa wiedza z zakresu grafiki artystycznej oraz projektowania graficznego
2. Znajomość technik graficznych stosowanych w środowisku cyfrowym oraz praktycznego ich wykorzystania
3. Kreatywność, niezależne myślenie i samodzielność w podejmowaniu decyzji projektowych

V. Cele, treści merytoryczne, metody dydaktyczne, efekty uczenia się i ich weryfikacja

1) Cel przedmiotu (odpowiadający uzyskiwanym przedmiotowym efektom uczenia się):

KOD CELU PRZEDMIOTOWEGO	TREŚĆ	KOD SPEŁNIANEGO EFEKTU PRZEDMIOTOWEGO
C_01	Zapoznanie z wiedzą dotyczącą technologii oraz zasadami projektowania w odniesieniu do cyfrowego środowiska graficznego	P_W01 P_W02 P_W03
C_02	Przekazanie umiejętności budowania struktury informacyjnej, projektowania interakcji, projektowania systemów graficznego środowiska użytkownika, tworzenia układów graficznych przeznaczonych dla odpowiednich typów ekranów z uwzględnieniem właściwych reguł dotyczących estetyki i użyteczności. Przekazanie umiejętności realizacji powyższych celów w odniesieniu do narzędzi stosowanych w projektowaniu interfejsów użytkownika (Figma)	P_U01 P_U02

C_03	Przekazanie umiejętności organizacji projektu i wykonania prototypu produktu cyfrowego, z uwzględnieniem interakcji i animacji elementów, pod kątem przedstawienia idei oraz przygotowania projektu do wdrożenia	P_U03
------	--	-------

2) Treści merytoryczne przedmiotu:

Zapoznanie z zasadami projektowania oraz narzędziami w odniesieniu do grafiki cyfrowej przeznaczonej do prezentacji i interakcji na ekranie w kontekście zagadnień związanych z projektowaniem stron internetowych oraz aplikacji.

W ramach przedmiotu omawiane są następujące obszary:

- projektowanie struktury i nawigacji
- projektowanie systemu graficznego
- projektowanie układu graficznego dla ekranów wybranych urządzeń
- prototypowanie projektu

3) Metody dydaktyczne:

Metody dydaktyczne obejmują prezentacje dotyczące technicznych i projektowych zagadnień związanych z realizacją zadań semestralnych oraz indywidualne korekty i konsultacje projektów.

4) Kierunkowe efekty uczenia się (KEU) (spełniane przez przedmiot, należy uzupełnić tabelę dla semestrów, w których występuje przedmiot):

KOD KEU	OPIS KIERUNKOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ	ODNIESIENIE DO SEMESTRÓW (ZAZNACZYĆ X)									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
WIEDZA zna i rozumie:											
K_W03	szczegółowe zasady realizacji prac graficznych niezbędne do formułowania i rozwiązywania złożonych zagadnień kierunkowych oraz podstawowych w odniesieniu do pokrewnych dyscyplin artystycznych	X	X	X							
K_W07	zasady tworzenia prac graficznych i kreowania działań artystycznych o wysokim stopniu oryginalności na podstawie wiedzy o stylach w sztuce w oparciu o tradycyjne i współczesnie stosowane narzędzia warsztatowe i technologie	X	X	X							

K_W08	przebieg rozwoju technik graficznych oraz analizuje w sposób pogłębiony wpływ zmian technologicznych na sposób kreacji graficznej	X	X	X										
-------	---	---	---	---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

UMIEJĘTNOŚCI potrafi:														
K_U04	w sposób świadomy korzystać z własnej wysoce rozwiniętej osobowości artystycznej do tworzenia, realizowania i wyrażania oryginalnych projektów artystycznych		X	X										
K_U16	właściwie posługiwać się narzędziami tradycyjnymi i cyfrowymi w procesie tworzenia pracy graficznej oraz przygotowania jej do druku	X	X	X										
K_U17	stosować efektywne techniki ćwiczenia umiejętności warsztatowych, umożliwiające ciągły ich rozwój	X	X	X										
KOMPETENCJE SPOŁECZNE jest gotów do:														
K_K04	świadomego, popartego doświadczeniem, korzystania z własnej wyobraźni, intuicji i zdolności twórczego myślenia, które wspomagają podejmowane działania	X	X	X										
K_K09	odpowiedzialnego konstruowania złożonych treści i formy komunikatu wizualnego zgodnie z rolą społeczną absolwenta kierunku Grafika		X	X										
K_K11	prezentowania skomplikowanych zadań w przystępnej formie w celu skutecznego przekazywania informacji dotyczących założonego projektu, również przy pomocy mediów cyfrowych	X	X	X										

5) Przedmiotowe efekty uczenia się (PEU) i metody ich weryfikacji:

KOD PEU	OPIS PRZEDMIOTOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ	ODNIESIE NIE DO KIERUNKO	ODNIESIENIE DO SEMESTRÓW (ZAZNACZYĆ X)
---------	---	--------------------------	--

		WYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
WIEDZA zna i rozumie:												
P_W01	szczegółowe zasady realizacji prac graficznych niezbędne do formułowania i rozwiązywania złożonych zagadnień kierunkowych oraz podstawowych w odniesieniu do pokrewnych dyscyplin artystycznych	K_W03	X	X	X							
P_W02	zasady tworzenia prac graficznych i kreowania działań artystycznych o wysokim stopniu oryginalności na współcześnie stosowane narzędzia warsztatowe i technologie	K_W07	X	X	X							
P_W03	przebieg rozwoju technik graficznych oraz analizuje w sposób pogłębiony wpływ zmian technologicznych na sposób kreacji graficznej	K_W08	X	X	X							
UMIĘJĘTNOŚCI potrafi:												
P_U01	w sposób świadomy korzystać z własnej wysoce rozwiniętej osobowości artystycznej do tworzenia, realizowania i wyrażania oryginalnych projektów cyfrowych	K_U04		X	X							
P_U02	właściwie posługiwać się narzędziami cyfrowymi w procesie tworzenia pracy graficznej	K_U16	X	X	X							
P_U03	stosować efektywne techniki ćwiczenia umiejętności warsztatowych, umożliwiające ciągły ich rozwój	K_U17	X	X	X							
KOMPETENCJE SPOŁECZNE jest gotów do:												
P_K01	świadomego, popartego doświadczeniem, korzystania z własnej wyobraźni, intuicji i zdolności twórczego myślenia, które wspomagają podejmowane działania	K_K04	X	X	X							
P_K02	odpowiedzialnego konstruowania	K_K09		X	X							

	złożonych treści i formy komunikatu wizualnego zgodnie z rolą społeczną absolwenta kierunku Grafika														
P_K03	prezentowania skomplikowanych zadań w przystępnej formie w celu skutecznego przekazywania informacji dotyczących założonego projektu przy pomocy mediów cyfrowych	K_K11	X	X	X										

KOD PEU	SZCZEGÓLWE KRYTERIA OCENY	METODA WERYFIKACJI
P_W01	Ocenie podlega wiedza na temat szczegółowych zasad realizacji prac graficznych niezbędnych do formułowania i rozwiązywania złożonych zagadnień kierunkowych oraz podstawowych w odniesieniu do pokrewnych dyscyplin artystycznych	ćwiczenia, realizacja prac, przegląd, konsultacje
P_W02	Ocenie podlega wiedza dotycząca zasad tworzenia prac graficznych i kreowania działań artystycznych o wysokim stopniu oryginalności w oparciu o tradycyjne i współcześnie stosowane narzędzia i technologie	ćwiczenia, realizacja prac, przegląd, konsultacje
P_W03	Ocenie podlega wiedza na temat przebiegu rozwoju technik graficznych oraz świadomość wpływu zmian technologicznych na sposób kreacji graficznej	ćwiczenia, realizacja prac, przegląd, konsultacje
P_U01	Ocenie podlega umiejętność świadomego korzystania z własnej wysoce rozwiniętej osobowości artystycznej do tworzenia, realizowania i wyrażania oryginalnych projektów graficznych	ćwiczenia, realizacja prac, przegląd, konsultacje
P_U02	Ocenie podlega umiejętność właściwego posługiwania się narzędziami cyfrowymi w procesie tworzenia pracy graficznej oraz przygotowania jej na potrzeby publikacji i wdrożenia	ćwiczenia, realizacja prac, przegląd, konsultacje
P_U03	Ocenie podlega umiejętność stosowania efektywnych techniki ćwiczenia umiejętności warsztatowych, umożliwiających ciągły ich rozwój	ćwiczenia, realizacja prac, przegląd, konsultacje
P_K01	Ocenia podlega poziom kompetencji w świadomym korzystaniu z własnej wyobraźni, intuicji i zdolności twórczego myślenia, które wspomagają podejmowane działania	ćwiczenia, realizacja prac, przegląd, konsultacje

P_K02	Ocenia podlega poziom kompetencji w odpowiedzialnym konstruowaniu złożonych treści i form komunikatu wizualnego zgodnie z rolą społeczną absolwenta kierunku Grafika	ćwiczenia, realizacja prac, przegląd, konsultacje
P_K03	Ocenia podlega poziom kompetencji w prezentowaniu skomplikowanych zadań w przystępnej formie w celu skutecznego przekazywania informacji dotyczących założonego projektu, przy pomocy mediów cyfrowych	ćwiczenia, realizacja prac, przegląd, konsultacje

VI. Forma i warunki zaliczenia, kryteria oceny

1. Forma zaliczenia: semestry 1, 2, 3; zaliczenie z oceną

2. Warunki zaliczenia z oceną wg skali stosowanej na UAP

ocena celujący (5,5) – obecność studenta na zajęciach oraz wzorowa aktywność (aktywność na zajęciach, rozumienie i realizacja zadań, jakość prac i ćwiczeń prezentowanych podczas konsultacji i końcowosemestralnych przeglądów prac)

ocena bardzo dobry (5,0) – obecność studenta na zajęciach oraz bardzo dobra aktywność (aktywność na zajęciach, rozumienie i realizacja zadań, jakość prac i ćwiczeń prezentowanych podczas konsultacji i końcowosemestralnych przeglądów prac)

ocena dobry plus (4,5) – obecność studenta na zajęciach oraz dobra aktywność (aktywność na zajęciach, rozumienie i realizacja zadań, jakość prac i ćwiczeń prezentowanych podczas konsultacji i końcowosemestralnych przeglądów prac)

ocena dobry (4,0) – obecność studenta na zajęciach, zadowalająca aktywność (aktywność na zajęciach, rozumienie i realizacja zadań, jakość prac i ćwiczeń prezentowanych podczas konsultacji i końcowosemestralnych przeglądów prac)

ocena dostateczny plus (3,5) – obecność studenta na zajęciach i przeciętna aktywność (aktywność na zajęciach, rozumienie i realizacja zadań, jakość prac i ćwiczeń prezentowanych podczas konsultacji i końcowosemestralnych przeglądów prac)

ocena dostateczny (3,0) – obecność studenta na zajęciach i niska aktywność (aktywność na zajęciach, rozumienie i realizacja zadań, jakość prac i ćwiczeń prezentowanych podczas konsultacji i końcowosemestralnych przeglądów prac)

ocena niedostateczny (2,0) – nieobecność studenta na 20 % zajęć lub niedostateczna aktywność (aktywność na zajęciach, rozumienie i realizacja zadań, jakość prac i ćwiczeń prezentowanych podczas konsultacji i końcowosemestralnych przeglądów prac)

VII. Obciążenie pracą, punkty ECTS

rozpisać wszystkie semestry w cyklu kształcenia

A. obciążenie pracą	sem I h	sem II h	sem III h	sem IV h	sem V h	sem VI h	sem VII h	sem VIII h	sem IX h	sem X h	razem h
godziny kontaktowe (udział w zajęciach zgodnie z planem)	48	48	48								144
samodzielna praca studenta (poza udziałem w zajęciach)	42	42	42								126
razem	90	90	90								270

B. punkty ECTS*	sem I h	sem II h	sem III h	sem IV h	sem V h	sem VI h	sem VII h	sem VIII h	sem IX h	sem X h	razem h
zajęcia z udziałem nauczyciela akademickiego	2	2	2								6
zajęcia bez udziału nauczyciela akademickiego	1	1	1								3
razem	3	3	3								9

* 1 punkt ECTS odpowiada 25-30 godzinom pracy studenta

VIII. Spis zalecanych lektur

1) Wykaz lektur podstawowych

- Dokumentacja design systemu Material Design – <https://m3.material.io/>
- Pixel Perfect Precision Handbook v. 3, ustwo, <https://downloads.ctfassets.net/ve81k805bx04/2bMTFo4agkUgmsSgeu8uik/462da69baf7fc97876b2cd87bc4b857f/PP3.pdf>
- Nie każ mi myśleć! O życiowym podejściu do funkcjonalności stron internetowych, Steve Krug, wyd. Helion

- Dizajn na co dzień, Norman Don, wyd. Karakter

AUTOR OPRACOWANIA

mgr Michał Żerdzicki