

# KARTA PRZEDMIOTU

## 1. Informacje ogólne

<b>Nazwa przedmiotu i kod (wg planu studiów):</b>	Projektowanie graficzne D1_13
<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
<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
<b>Interesariusze i instytucje partnerskie: (nieobowiązkowe)</b>	
<b>Wymagania wstępne / Przedmioty wprowadzające:</b>	Grafika komputerowa i komunikacja człowiek - komputer

### 3. Bilans punktów ECTS

<p><b>Całkowita liczba punktów ECTS: 6</b> (A + B) <i>(wg planu studiów; 1 punkt =25-30 godzin pracy studenta, w tym praca na zajęciach i poza zajęciami):</i></p>		Stacjonarne	
<p><b>A. Liczba godzin wymagających bezpośredniego udziału nauczyciela</b> (kontaktowych, w czasie rzeczywistym, w tym testy, egzaminy etc) <b>z podziałem na typy zajęć oraz całkowita liczba punktów ECTS osiągniętych na tych zajęciach</b></p>	<p>obecność na wykładzie obecność na ćwiczeniach audytoryjnych obecność na ćwiczeniach projektowych udział w konsultacjach dotyczących projektu końcowego wykład telekonferencyjny</p> <p><b>w sumie:</b> ECTS</p>	<p>15 60 3 78 <b>3</b></p>	
<p><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> (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)</p>	<p>przygotowanie ogólne praca nad sprawozdaniami/projektami przygotowanie do kolokwium za/egzaminu praca w bibliotece, czytelnia praca w sieci</p> <p><b>w sumie:</b> ECTS</p>	<p>5 25 5 2 8  45 <b>2</b></p>	
<p><b>C. Liczba godzin praktycznych/laboratoryjnych w ramach przedmiotu oraz związana z tym liczba punktów ECTS</b> (ta liczba nie musi być powiązana z liczbą godzin kontaktowych, niektóre zajęcia praktyczne/laboratoryjne mogą odbywać się bez udziału nauczyciela):</p>	<p>Ćwiczenia projektowe praca nad sprawozdaniami/projektami</p> <p><b>w sumie:</b> ECTS</p>	<p>60 5  65 <b>2</b></p>	

### 4. Opis przedmiotu

<p><b>Cel przedmiotu:</b></p>	<p>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</p>
<p><b>Metody dydaktyczne:</b></p>	<p>Wykład informacyjny, pokaz, ćwiczenia przedmiotowe, ćwiczenia laboratoryjne</p>
<p><b>Treści kształcenia</b></p>	<p><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 internetowych. 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 (<i>tam gdzie to możliwe i stosowne w trzech kategoriach</i>, 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_13_K_W01 D1_13_K_W02 D1_13_K_W03 D1_13_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_13_K_U01 D1_13_K_U02 D1_13_K_U03 D1_13_K_U04 D1_13_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_13_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 dyscyplinowanie, samodzielność, dokładność</p>	K_K01 K_K05 K_K08

### Sposoby weryfikacji efektów kształcenia

(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)

Lp.	Efekt przedmiotu	Sposób weryfikacji	Ocena formująca – przykładowe sposoby jej wy-	Ocena końcowa przykładowe spo-
-----	------------------	--------------------	---	--------------------------------

			stawienia poniżej	soby jej wystawienia poniżej
1	D1_13_K_W01 D1_13_K_W02 D1_13_K_W03 D1_13_K_W04	Test zaliczeniowy	Ocena z testu	Ocena z testu
2	D1_13_K_U01 D1_13_K_U02 D1_13_K_U03 D1_13_K_U04 D1_13_K_U05	Ćwiczenia praktyczne laboratoryjne	Ocena zadań, ocena projektów	Średnia z ocen formujących, sprawdzających nabyte umiejętności
3	D1_13_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_13_K_W01 D1_13_K_W02 D1_13_K_W03 D1_13_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_13_K_W01 D1_13_K_W02 D1_13_K_W03 D1_13_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_13_K_U01 D1_13_K_U02 D1_13_K_U03 D1_13_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 funkcjo-	

	nalne projekty znaku logo, wizytówki i papieru firmowego itp. Wykonuje folder wg własnego szablonu i przygotowuje go do druku w oparciu o różnorodne metody, w zależności od potrzeb wydawcy Projektuje złożone graficznie serwisy WWW, banery internetowe z uwzględnieniem zasad projektowania i ergonomii, wykorzystuje własną grafikę, fotografię, ilustracje itp.	
<b>w zakresie kompetencji społecznych</b>		<b>Efekt kształcenia</b>
Na ocenę 3,0	Student uzyskał min. 50% wymaganych kompetencji społecznych. Rozumie potrzebę pracy nad własną osobowością oraz dążenie do kształtowania pozytywnych cech charakteru, jak: obowiązkowość i zdyscyplinowanie, samodzielność, dokładność	D1_13_K_K01
Na ocenę 5,0	Student uzyskał min. 95% wymaganych kompetencji społecznych. Aktywnie i efektywnie pracuje nad własną osobowością oraz kształtuje pozytywne cechy charakteru, jak: obowiązkowość i zdyscyplinowanie, samodzielność, dokładność	
<b>Kryteria oceny końcowej</b>  aktywność za zajęciach oraz obecność na konsultacjach 10%, samodzielne wykonanie ćwiczeń 20%, <b>ocena z projektu 50%</b> , kolokwia 20 %		
<b>6. Zalecana literatura</b>		
<b>Literatura podstawowa:</b>	1. Quentin Newark, <i>Design i grafika dzisiaj</i> . Podręcznik grafiki użytkowej. ABE Dom Wydawniczy, 2006 2. Alice Twemlow, <i>Czemu służy grafika użytkowa</i> . ABE Dom Wydawniczy, 2006.	
<b>Literatura uzupełniająca:</b>	1. Shelley Powers, <i>Grafika w Internecie</i> . Helion, 2009	

#### Informacje dodatkowe:

<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
Konsultacje – 20 godzin
Poprawa prac projektowych – 20 godzin
Przygotowanie projektu zaliczeniowego - 10 godzin
Przygotowanie i poprawa egzaminu – 0 godzin

W sumie: 50 godzin

