

# Program przedmiotu

- Nazwa przedmiotu / moduł przedmiotowy: **Graficzny projekt własny**
- Język wykładowy: **Polski**
- Umiejscowienie przedmiotu w planach studiów:
  - Obszar lub obszary studiów: **Grafika i projektowanie 3D**
  - Poziom studiów: **studia I stopnia**
  - Kierunek lub kierunki (realizacja wzorca efektów): **Informatyka**
- Nadzór nad realizacją przedmiotu:
  - Instytut/Inna jednostka: **Instytut Informatyki i Mechatroniki**
  - Osoba odpowiedzialna za przedmiot: **Skiba Małgorzata, mgr inż.**
  - Osoby współpracujące przy opracowaniu programu przedmiotu:
- Liczba godzin i formy zajęć dydaktycznych dla poszczególnych systemów studiów oraz rygor zaliczenia

Zajęcia dydaktyczne z udziałem prowadzącego																					
Forma studiów	Forma zajęć	Zajęcia projektowe																		Razem	
		Zajęcia projektowe	PWS	ECTS		PWS	ECTS	...	PWS	ECTS	...	PWS	ECTS	...	PWS	ECTS	...	PWS	ECTS		
Stacjonarne		30	83	4,5																	4,5
Niestacjonarne		24	89																		
Rygor zaliczenia		...	zaliczenie na ocenę																		

- Nakład pracy studenta – bilans punktów ECTS  
*1 punkt ECTS odpowiada 25-30 godzinom pracy studenta potrzebnej do osiągnięcia zakładanych efektów uczenia się z uwzględnieniem pracy własnej studenta*

Aktywność (należy podać prace właściwe dla przedmiotu)	Godzinowe obciążenie studenta (stacjonarne/niestacjonarne) [h]
Udział w zajęciach projektowych	30/24
Samodzielne studiowanie tematyki przedmiotu	11/11
Wykonanie projektu własnego	70/76
Udział w egzaminie /zaliczeniu	2/2
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (NPS)	113/113
Punkty ECTS	4,5
* Obciążenie studenta związane z zajęciami praktycznymi	113/113
Obciążenie studenta na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich	30/24

- Uwagi realizacyjne: rekomendowana długość trwania (semestry), rekomendowane wymagania wstępne, relacje pomiędzy formami zajęć:

## Graficzne formy komunikacji

Rekomendowana długość trwania wynika z planu studiów

- Szczegółowe efekty uczenia się – wiedza, umiejętności i kompetencje społeczne

Szczegółowe efekty uczenia się dla przedmiotu		Forma zajęć	Metody kształcenia	Metody weryfikowania (sprawdzania, oceniania) efektów uczenia się
Symbol efektu	Opis efektu			
<b>Wiedza</b>				
K_W13	Zna i rozumie zagadnienia szczegółowe dotyczące projektowania grafiki użytkowej, a także zastosowania praktyczne tej wiedzy.	Zajęcia projektowe	Metody poszukujące, metoda projektowa	Ocena projektu indywidualnego na podstawie zadanych wymagań.
<b>Umiejętności</b>				
K_U02	Potrafi wykorzystywać posiadaną wiedzę - formułować i rozwiązywać problemy oraz wykonywać zadania typowe dla działalności zawodowej w branży graficznej (w zakresie projektowania grafiki użytkowej)		Metody poszukujące, metoda projektowa	Ocena projektu indywidualnego na podstawie zadanych wymagań.
K_U07	Potrafi posługiwać się technikami informacyjno-komunikacyjnymi ze szczególnym uwzględnieniem tworzenia dokumentacji projektowej (tzw. briefu projektowego), przygotowania książki znaku oraz książki identyfikacji wizualnej.			

# Program przedmiotu

K_U17	Potrafi przygotować brief projektowy w języku polskim lub angielskim oraz zaprezentować efekty swojej pracy nad identyfikacją wizualną.			
K_U20	Potrafi pracować indywidualnie nad kompleksowym projektem identyfikacji wizualnej oraz efektywnie i sprawnie porozumiewać się z klientem na każdym z etapów współpracy (od rozpoczęcia do zakończenia projektu).			
<b>Kompetencje społeczne</b>				

## 9. Zasady/kryteria oceniania dla każdej formy kształcenia i poszczególnych ocen

Zajęcia projektowe:

Aktywność	Oceny	Obliczenia	Do końcowej
Projekt własny	dst, db, bdb (3,4,5)	3/4/5*100%	5
Wynik końcowy			5

## 10. Treści kształcenia wraz z formą zajęć, na której są realizowane

**Zajęcia projektowe:**

1. Stworzenie briefu projektowego na potrzeby pracy z klientem;
2. Zasady tworzenia grafik na potrzeby druku;
3. Znaczenie kolorów w grafice użytkowej;
4. Tworzenie kompletnej identyfikacji wizualnej (logo, wizytówki, ulotki, teczki, księga znaku, papier firmowy, );
5. DTP: przygotowywanie plików źródłowych pod wymagania drukarni, skład tekstu;
6. Case study.

## 11. Wymagane środki dydaktyczne

Laboratorium – laboratorium specjalistyczne

## 12. Literatura przedmiotu:

a. Literatura podstawowa:

- Twemlow A., Broms P., Broms K. (tłum.), "Czemu służy grafika użytkowa? : podręcznik grafiki użytkowej", ABE Dom Wydawniczy, Warszawa, 2006
- McCue Claudia , Cieślak Piotr (tłum.): „Profesjonalny druk: przygotowanie materiałów : poznaj profesjonalne narzędzia, techniki i procesy z dziedziny DTP”. HELION", Gliwice, 2007.
- R. Williams, DTP od podstaw. Projekty z klasą, tł. M. Dorosz, Gliwice 2011.

b. Literatura uzupełniająca:

- Bentyn Z.: „Identyfikacja wizualna przedsiębiorstwa”, Wydaw. Naukowe Poznańskiej Wyższej Szkoły Biznesu, Poznań, 2011.
- P. Zakrzewski, Kompendium DTP : Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign i Acrobat w praktyce, Gliwice 2011.

c. Netografia:

## 13. Dostępne materiały dydaktyczne z podziałem na formy zajęć (autorskie zestawienia materiałów dydaktycznych, materiały e-learningowe, itp.)

## 14. Osoby realizujące poszczególne formy kształcenia

# Program przedmiotu



Forma kształcenia	Imię i nazwisko
1. Wykład	
2. Zajęcia laboratoryjne	
3. Ćwiczenia	
4. Zajęcia projektowe	Skiba Małgorzata, mgr inż.
5. Zajęcia warsztatowe	
6. Gra symulacyjna	
7. Lektorat językowy	
8. Praktyki	

