



UNIwersYTET
IM. ADAMA MICKIEWICZA
W POZNANIU

Grafika użytkowa

Sylabus zajęć

Informacje podstawowe

Kierunek studiów Nowe media w komunikacji		Cykl dydaktyczny 2023/24	
Specjalność Komunikacja w mediach cyfrowych		Kod zajęć 14NMKKMCS.24S.05003.23	
Jednostka organizacyjna Wydział Nauk Politycznych i Dziennikarstwa		Języki wykładowe polski	
Poziom studiów studia drugiego stopnia		Obligatoryjność Obowiązkowy specjalnościowy	
Forma studiów studia stacjonarne		Blok zajęciowy Przedmioty specjalnościowe	
Profil studiów profil praktyczny			
Koordynator zajęć	Szymon Ossowski		
Prowadzący zajęcia	Szymon Ossowski		
Okres Semestr 3	Forma zajęć / liczba godzin / forma zaliczenia • Ćwiczenia: 15, Zaliczenie z oceną		Liczba punktów ECTS 2

Cele kształcenia dla zajęć

Kod	Cel
C1	Zapoznanie studentów z podstawowymi narzędziami tworzenia grafiki użytkowej
C2	Zbudowanie świadomości i wiedzy na temat podstaw psychofizjologii widzenia oraz świadomego wykorzystania jej w praktyce
C3	Zapoznanie studentów z podstawowymi narzędziami z zakresu grafiki użytkowej (logo, identyfikacja wizualna, layout)
C4	Wykształcenie umiejętności wykorzystania narzędzi do tworzenia grafiki na potrzeby określonych projektów i celów komunikacyjnych
C5	Wykształcenie kompetencji w zakresie projektowania graficznego adekwatnego do założonego celu projektu
C6	Wykształcenie umiejętności realizowania koncepcji graficznych we współpracy z klientem

Wymagania wstępne

Podstawowa wiedza i umiejętność z zakresu obsługi komputera osobistego w środowisku Windows/MacOS

Efekty uczenia się dla zajęć

Kod	Efekty uczenia się dla zajęć w zakresie	Efekty uczenia się dla kierunku	Metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się dla zajęć
Wiedzy - Student/ka:			
W1	Zna podstawowe pojęcia z zakresu grafiki projektowej i psychofizjologii widzenia	NMK_K2_W02, NMK_K2_W03	Kolokwium ustne
W2	Rozumie znaczenie elementów graficznych w budowaniu komplementarnego wizerunku podmiotu	NMK_K2_W01, NMK_K2_W03	Kolokwium ustne
Umiejętności - Student/ka:			
U1	Potrafi zaprojektować elementy graficzne odpowiadające wymaganiom klienta	NMK_K2_U03, NMK_K2_U06, NMK_K2_U09, NMK_K2_U11	Projekt
U2	Potrafi zaprojektować podstawowe elementy służące identyfikacji wizualnej podmiotu – logo, layout, SIW	NMK_K2_U01, NMK_K2_U02, NMK_K2_U03, NMK_K2_U06, NMK_K2_U10	Projekt
U3	Posługuje się oprogramowaniem służącym do realizacji projektu graficznego	NMK_K2_U03, NMK_K2_U09, NMK_K2_U11	Projekt
U4	Skutecznie dobiera graficzne formy ekspresji służące realizacji założonych celów projektowych	NMK_K2_U01, NMK_K2_U02, NMK_K2_U04, NMK_K2_U06, NMK_K2_U09	Projekt
Kompetencji społecznych - Student/ka:			

Kod	Efekty uczenia się dla zajęć w zakresie	Efekty uczenia się dla kierunku	Metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się dla zajęć
K1	Efektywnie współpracuje z członkami zespołu w celu stworzenia spójnej identyfikacji wizualnej dopasowanej do wymagań zleceniodawcy	NMK_K2_K03, NMK_K2_K05, NMK_K2_K06	Projekt

Treści programowe dla zajęć

Lp.	Treści programowe dla zajęć	Efekty uczenia się dla zajęć	Formy zajęć
1.	Wstęp do projektowania graficznego – podstawowe pojęcia i zasady tworzenia grafiki użytkowej	W1, W2, U1	Ćwiczenia
2.	Podstawy psychofizjologii widzenia – oddziaływanie elementów graficznych na percepcje odbiorców	W1, W2, K1	Ćwiczenia
3.	Podstawowe narzędzia projektowania graficznego	W1, U1, U2, U3	Ćwiczenia
4.	Logo, logotyp, layout, design, system identyfikacji wizualnej – role i funkcje podstawowych elementów grafiki użytkowej	W1, U3, U4	Ćwiczenia
5.	Znaczenie elementów graficznych w kształtowaniu spójnego wizerunku podmiotu	W2, U3, U4	Ćwiczenia
6.	Barwy, nasycenie, kolor – zasady zastosowania podstawowych parametrów graficznych	U2, U3	Ćwiczenia
7.	Zastosowanie grafiki rastrowej i wektorowej w projektowaniu graficznym	U1, U2, U3, U4	Ćwiczenia
8.	Podstawowe formaty cyfrowego zapisu grafiki użytkowej – podobieństwa, różnice, zastosowanie	W1, U1, U2, U3	Ćwiczenia

Informacje dodatkowe

Forma zajęć	Metody i formy prowadzenia zajęć
Ćwiczenia	Wykład z prezentacją multimedialną wybranych zagadnień, Metoda analizy przypadków, Pokaz i obserwacja

Forma zajęć	Warunki zaliczenia zajęć
Ćwiczenia	bardzo dobry (bdb; 5,0): wiedza, bardzo dobrze opanowane umiejętności oraz wykształcone kompetencje personalne i społeczne dobry plus (+db; 4,5): pogłębiona wiedza, dobrze wyuczone umiejętności oraz wykształcone kompetencje personalne i społeczne dobry (db; 4,0): dobra wiedza, dobrze wyuczone umiejętności oraz wykształcone kompetencje personalne i społeczne dostateczny plus (+dst; 3,5): zadawalająca wiedza, wyuczone umiejętności oraz kompetencje personalne i społeczne dostateczny (dst; 3,0): podstawowa wiedza, opanowane najważniejsze umiejętności oraz wykształcone podstawowe kompetencje personalne i społeczne niedostateczny (ndst; 2,0): niezadawalająca wiedza, nieopanowane umiejętności oraz niewykształcone kompetencje personalne i społeczne

Literatura

Obowiązkowa

1. Twemlow A., Czemu służy grafika użytkowa, Warszawa: ABE Dom Wydawniczy, 2006
2. Newark Q., Design i grafika dzisiaj. Podręcznik grafiki użytkowej, Warszawa: ABE Dom Wydawniczy, 2006

Dodatkowa

1. Lakshmi Bhaskaran L. Design XX wieku. Główne nurty i style we współczesnym designie, Warszawa: ABE Dom Wydawniczy, 2006

Nakład pracy studenta i punkty ECTS

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć
Ćwiczenia	15
Przygotowanie projektu	30
Przygotowanie do zaliczenia	15
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 60
Liczba punktów ECTS	ECTS 2

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Efekty uczenia się dla kierunku

Kod	Treść
NMK_K2_K03	Absolwent/ka jest gotów/gotowa do uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych w naukach o komunikowaniu społecznym i mediach oraz zasięgania opinii ekspertów w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu
NMK_K2_K05	Absolwent/ka jest gotów/gotowa do rozwijania dorobku zawodu i podtrzymywania etosu zawodu dziennikarzy i innych twórców w przestrzeni nowych mediów
NMK_K2_K06	Absolwent/ka jest gotów/gotowa do wykazywania się w pracy zawodowej i aktywności publicznej przedsiębiorczością i innowacyjnością
NMK_K2_U01	Absolwent/ka potrafi właściwie dobierać źródła i informacje z nich pochodzące, dokonywać oceny, krytycznej analizy, syntezy, twórczej interpretacji i prezentacji tych informacji w celu formułowania i rozwiązywania złożonych i nietypowych problemów w zakresie komunikacji społecznej i nowych mediów
NMK_K2_U02	Absolwent/ka potrafi innowacyjnie wykonywać zadania w nieprzewidywalnych warunkach przez odpowiedni dobór oraz stosowanie właściwych metod i narzędzi, w tym zaawansowanych technik informacyjno-komunikacyjnych
NMK_K2_U03	Absolwent/ka potrafi wykorzystywać posiadaną wiedzę do przystosowania istniejących lub opracowania nowych metod i narzędzi służących do rozwiązywania problemów w zakresie komunikacji społecznej i nowych mediów
NMK_K2_U04	Absolwent/ka potrafi wykorzystywać posiadaną wiedzę do formułowania i rozwiązywania problemów oraz wykonywania zadań typowych dla działalności zawodowej dziennikarzy i innych twórców w przestrzeni nowych mediów
NMK_K2_U06	Absolwent/ka potrafi umiejętnie wykorzystywać zdobytą wiedzę w komunikowaniu społecznym i prowadzeniu debaty, rozszerzoną o krytyczną analizę skuteczności i przydatności stosowanej wiedzy
NMK_K2_U09	Absolwent/ka potrafi przygotowywać różne prace pisemne i audiowizualne w języku polskim i języku obcym o tematyce pozostającej w zainteresowaniu dziennikarstwa i komunikacji społecznej, szczególnie w kwestii nowych mediów
NMK_K2_U10	Absolwent/ka potrafi posługiwać się językiem obcym w zakresie dziennikarstwa i komunikowania społecznego, ze szczególnym uwzględnieniem nowych mediów, zgodnie z wymaganiami określonymi dla poziomu B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego
NMK_K2_U11	Absolwent/ka potrafi prowadzić badania społeczne niezbędnych do opracowania diagnoz potrzeb odbiorców mediów, działań promocyjno-reklamowych w nowych mediach, zagrożeń w przestrzeni internetowej dotyczącej komunikowania
NMK_K2_W01	Absolwent/ka zna i rozumie w pogłębionym stopniu fakty, obiekty i zjawiska stanowiące zaawansowaną wiedzę ogólną z zakresu nauk o komunikacji społecznej i mediach, a także sztuk plastycznych i konserwacji dzieł sztuki oraz nauk o bezpieczeństwie
NMK_K2_W02	Absolwent/ka zna i rozumie w pogłębionym stopniu metody i narzędzia opisu, w tym techniki pozyskiwania i analizy danych oraz teorie dotyczące nowych mediów i komunikacji społecznej, wyjaśniające złożone zależności między elementami systemu komunikowania społecznego i mediami cyfrowymi
NMK_K2_W03	Absolwent/ka zna i rozumie wybrane zagadnienia z zakresu zaawansowanej wiedzy szczegółowej, właściwe dla kierunku nowe media w komunikacji oraz zastosowania praktyczne tej wiedzy w działalności zawodowej dziennikarzy i innych twórców w przestrzeni nowych mediów