

Grafika użytkowa

Sylabus zajęć

Informacje podstawowe

Kierunek studiów Nowe media w komunikacji Specjalność Komunikacja w mediach cyfrowych Jednostka organizacyjna Wydział Nauk Politycznych i Dziennikarstwa Poziom studiów studia drugiego stopnia Forma studiów studia niestacjonarne Profil studiów profil praktyczny		Cykl dydaktyczny 2023/24 Kod zajęć 14NMKKMCN.22S.05003.23 Języki wykładowe polski Obligatoryjność Obowiązkowy specjalnościowy Blok zajęciowy Przedmioty specjalnościowe
Koordynator zajęć	Szymon Ossowski	
Prowadzący zajęcia	Szymon Ossowski	
Okres Rok 2	Forma zajęć / liczba godzin / forma zaliczenia • Ćwiczenia: 10, 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 zlecniodawcy	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	10
Przygotowanie projektu	30
Przygotowanie do zaliczenia	15
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 55
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