



Graphic Design 1

Course description sheet

Basic information

Field of study Cultural Studies	Didactic cycle 2026/2027	
Major Visual Communication and Graphic Design	Course code HKLTKWS.II1.05684.26	
Organisational unit Faculty of Humanities	Lecture languages Polish	
Study level Second-cycle studies	Mandatoriness Obligatory	
Form of study Full-time studies	Block Major Modules	
Profile General academic	Course related to scientific research No	
Course coordinator	Adam Źądło	
Lecturer	Adam Źądło, Justyna Kraszewska-Kozik	
Period Semester 1	Method of verification of the learning outcomes Completing the classes	Number of ECTS credits 2
	Activities and hours Project classes: 30	

Goals

C1	• Celem kursu jest wyrobienie u studenta umiejętności posługiwania się obrazami i znakami graficznymi w celu budowania wizualnego przekazu.
C2	• Kurs ma przygotować absolwenta do pracy w branży związanej z projektowaniem graficznym.
C3	• Absolwent posiada podstawową wiedzę z zakresu teorii i historii projektowania graficznego prezentowaną na prezentacjach otwierającym zajęcia.
C4	• student ćwiczy umiejętności praktyczne (nabyte na równoległe prowadzonych zajęciach z Edytorów Graficznych) realizując projekty w profesjonalnych programach graficznych.
C5	• Student rozwija wrażliwość estetyczną i uczy się dbałości przy wykończeniu projektu.
C6	• Absolwent opanował posługiwanie się tradycyjnymi formami reklamy takimi jak plakat, logotyp, identyfikacja wizualna z uwzględnieniem ich użycia w mediach cyfrowych (np. w social mediach).
C7	• Student łączy nowe technologie edycji obrazu wirtualnego (3D, VR, fotografia cyfrowa, działanie w social mediach) oraz tradycyjne sposoby np. rysunek odręczny, kolaż.
C8	• Absolwent zna i stosuje zasady projektowania z uwzględnieniem badań marketingowych, wiedzy o społeczeństwie lub potrzebach grupy docelowej projektu.
C9	• Absolwent ma świadomość zmian zachodzących w obecnych trendach, stylach w kulturze masowej oraz artystycznych realizacjach XX i XXI wieku.

Course's learning outcomes

Code	Outcomes in terms of	Learning outcomes prescribed to a field of study	Methods of verification
Knowledge - Student knows and understands:			
W1	Potrafi praktycznie wykorzystać wiedzę z zakresu kultury do samodzielnych realizacji projektowych. Posiada wiedzę dotyczącą technik graficznych stosowanych we współczesnej grafice komputerowej.	KLT2A_W22	Project
W2	Posiada ogólną wiedzę z zakresu projektowania graficznego	KLT2A_W18, KLT2A_W20	Activity during classes, Project
Skills - Student can:			
U1	Umie przygotować i krytycznie analizować projekty graficzne.	KLT2A_U01, KLT2A_U08	Activity during classes, Participation in a discussion, Execution of a project, Project
U2	Posiada umiejętności pozwalające na wykorzystanie pakietów graficznych w prowadzonej działalności naukowej i badawczej.	KLT2A_U01	Execution of a project
U3	Wyszukuje, analizuje, ocenia i selekcjonuje informacje na temat zasad i teorii projektowania, ze źródeł drukowanych i elektronicznych na poziomie zaawansowanym.	KLT2A_U01	Activity during classes, Participation in a discussion, Execution of a project, Project
Social competences - Student is ready to:			
K1	Posiada kompetencje niezbędne do pracy twórczej (organizacyjne, koncepcyjne, realizacyjne).	KLT2A_K03, KLT2A_K04, KLT2A_K06	Activity during classes, Execution of a project, Project

Code	Outcomes in terms of	Learning outcomes prescribed to a field of study	Methods of verification
K2	Rozumie potrzebę ciągłego pogłębiania i aktualizowania wiedzy w obszarze projektowania współczesnej grafiki komputerowej.	KLT2A_K02	Activity during classes

Student workload

Activity form	Average amount of hours* needed to complete each activity form
Project classes	30
Preparation for classes	10
Contact hours	1
Preparation of project, presentation, essay, report	15
Student workload	Hours 56
Workload involving teacher	Hours 30

* hour means 45 minutes

Program content

No.	Program content	Course's learning outcomes	Activities
1.	<p>> Kurs będzie skupiał się na współczesnych zagadnieniach związanych z podstawami projektowania komercyjnego i artystycznego w dziedzinie grafiki użytkowej, filmowych formach reklamowych, przekazem wizualnym i jego interpretacją.</p> <p>1. Zajęcia otwiera zwykle 15-20 minutowa prezentacja będąca wprowadzeniem do zadania dla studentów (rys historyczny, przykłady, praktyczne omówienie tematu).</p> <p>2. Po prezentacji następuje omówienie zadania - jego kryteria i spodziewany efekt końcowy. Studenci zależnie od zadania zaczynają go realizować indywidualnie lub grupowo. Nowe zadanie jest wydawane na każdych kolejnych zajęciach.</p> <p>3. Po omówieniu zadania każdy student otrzymuje indywidualną korektę. Na korekcie omawiane są postępy z realizacji poprzednich zadań.</p> <p>Dodatkowo: każdy student raz w semestrze ma wybrać 2 prace graficzne (np. plakat, ilustracja) i krótko omówić ich kontekst (forma prezentacji). Wystąpienie symuluje potencjalne krytyczne uwagi klienta - zadaniem prezentującego jest odpowiedzieć merytorycznie na zarzuty. Pytania pochodzą od prowadzącego i innych studentów.</p> <p>Zadanie główne: > Typograficzny plakat filmowy</p> <p>> W ramach zadania: przygotowanie plakatu do druku wielkoformatowego i wydruk pracy (50 x 70 lub 100 x 70 cm).</p> <p>Cel zajęć: > Wyzwanie koncepcyjno-graficzne polegające na wykonaniu współczesnego plakatu na podstawie jednego z najbardziej znanych filmów używając wyłącznie liter. - rozwijanie praktycznych umiejętności projektowania graficznego - trenowanie kreatywnego myślenia</p> <p>Przykładowe zadania dodatkowe: > Ćwiczenie na tworzenie znaków, logotypów. > Typograficzne ćwiczenie kompozycyjne (praca z literą, kolorem i kompozycją). > Projektowanie postaci - podstawy > Łączenie słowa i obrazu</p>	W1, W2, U1, U2, U3, K1, K2	Project classes

Extended information/Additional elements

Teaching methods and techniques :

Design thinking, E-learning, Discussion

Activities	Methods of verification	Credit conditions
Project classes	Activity during classes, Participation in a discussion, Execution of a project, Project	Podjęcie się rozwiązania każdego zadania dodatkowego (ćwiczeń) i ukończenie zadania głównego.

Rules of participation in given classes, indicating whether student presence at the lecture is obligatory

Project classes: Studenci wykonują prace praktyczne mające na celu uzyskanie kompetencji zakładanych przez syllabus. Ocenie podlega sposób wykonania projektu oraz efekt końcowy.

Literature

Obligatory

1. Polecane lektury:
2. 1. Graphic design solutions, Robin Landa, Wadsworth Cengage Learning
3. 2. Typografia typowej książki, Chwałowski Robert, Helion
4. 3. Typografia książki – podręcznik projektanta, Michael Mitchell i Susan
5. Wightman, d2d
6. 4. Nowa typografia, Jan Tschichold, Recto Verso
7. 5. Projektowanie graficzne w XXI wieku, Fiell, Charlotte i Peter, Taschen
8. 6. Historia Reklamy, Stephanie Pinkas i Marc Loiseau, Taschen
9. 7. Logo. Przewodnik dla projektantów, Evamy, Michael, PWN
10. 8. Ponadczasowe logo – projektowanie znaków odpornych na działanie czasu, Jack
11. 9. Niewielki słownik typograficzny, Jacek Mrowczyk, Czysty warsztat
12. 10. Lettera Magica, Tyczkowski, Krzysztof, Polski Drukarz Sp. z o.o.
13. 11. Człowiek i jego znaki, Adrian Frutiger, d2d
14. 13. Marks of Excellence, Per Mollerup, Phaidon Press
15. Czasopisma:
16. 2+3D, Eye, Graphis, Archive, Novum, Print, Kak, Etaphes, Typo, Communication Arts
17. Strony internetowe:
18. www.typeforyou.org | www.smashingmagazine.com | pdf.helion.pl/smash1/smash1.pdf, grafmag.pl | iwp.com.pl | red-dot.de/cd/de/online-exhibition/ |

Optional

1. Projektowanie graficzne w Polsce, Mrowczyk, Jacek i Michał Warda, Karakter
2. InDesign i tekst. Profesjonalna typografia wyd.3; Nigel French; ISBN: 978-83-7541-317-5; 2017

Learning outcomes prescribed to a field of study

Code	Content
KLT2A_K02	W sposób pogłębiony interpretuje nowe idee i wykazuje się przedsiębiorczym myśleniem i działaniem.
KLT2A_K03	Na podstawie wszechstronnej i twórczej analizy nowych sytuacji i problemów samodzielnie formułuje propozycje ich rozwiązania i sięga po opinie ekspertów w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu.
KLT2A_K04	Samodzielnie podejmuje i inicjuje działania na rzecz rozwiązywania problemów poznawczych i praktycznych.
KLT2A_K06	Rozumie w sposób pogłębiony problematykę etyczną związaną z pracą naukową i zawodową. Przestrzega i rozwija jej zasady i nakłania innych do działania na rzecz przestrzegania tych zasad.
KLT2A_U01	Wyszukuje, analizuje, ocenia, selekcjonuje i wykorzystuje informacje ze źródeł drukowanych i elektronicznych na poziomie zaawansowanym.
KLT2A_U08	Potrafi sformułować i uzasadnić tezy w wypowiedziach pisemnych i ustnych w języku polskim i obcym na poziomie B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego.
KLT2A_W18	Posiada zaawansowaną wiedzę o poznawczej, komunikacyjnej, kulturotwórczej i społecznej roli języka.
KLT2A_W20	Zna i dogłębnie rozumie główne pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności intelektualnej i prawa autorskiego
KLT2A_W22	Zna gruntownie terminy związane z medioznawstwem i naukami o komunikowaniu, ma podstawową wiedzę na temat funkcjonowania i organizacji systemów medialnych i instytucji okołomedialnych.