



# Projektowanie graficzne 1

## Karta opisu przedmiotu

### Informacje podstawowe

|  |  |   |  |
|--|--|---|--|
| <b>Kierunek studiów</b><br>Kulturoznawstwo                           |  | <b>Cykl dydaktyczny</b><br>2026/2027                    |  |
| <b>Specjalność</b><br>Komunikacja wizualna i projektowanie graficzne |  | <b>Kod przedmiotu</b><br>HKLTKWS.II1.05684.26           |  |
| <b>Jednostka organizacyjna</b><br>Wydział Humanistyczny              |  | <b>Języki wykładowe</b><br>polski                       |  |
| <b>Poziom kształcenia</b><br>Studia magisterskie II stopnia          |  | <b>Obligatoryjność</b><br>Obowiązkowy                   |  |
| <b>Forma studiów</b><br>Stacjonarne                                  |  | <b>Blok zajęciowy</b><br>Przedmioty specjalnościowe     |  |
| <b>Profil studiów</b><br>Ogólnoakademicki                            |  | <b>Przedmiot powiązany z badaniami naukowymi</b><br>Nie |  |
| <b>Koordinator przedmiotu</b>  | Adam Źądło   |   |  |
| <b>Prowadzący zajęcia</b>  | Adam Źądło, Justyna Kraszewska-Kozik                                 |   |  |
| <b>Okres</b><br>Semestr 1  | <b>Forma zaliczenia</b><br>Zaliczenie                                | <b>Liczba punktów ECTS</b><br>2                         |  |
|  | <b>Forma prowadzenia i godziny zajęć</b><br>Ćwiczenia projektowe: 30 |   |  |

## Cele kształcenia dla przedmiotu

|    |   |
|----|---|
| 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.  |

## Efekty uczenia się dla przedmiotu

| Kod   | Efekty w zakresie   | Kierunkowe efekty uczenia się   | Metody weryfikacji   |
|---|---|---------------------------------|--|
| <b>Wiedzy - Student zna i rozumie:</b>                  |   |                                 |  |
| W1  | Potrafi praktycznie wykorzystać wiedzę z zakresu kultury do samodzielnych realizacji projektowych. Posiada wiedzę dotyczącą technik graficznych stosowanych we współczesnej grafice komputerowej. | KLT2A_W22                       | Projekt  |
| W2  | Posiada ogólną wiedzę z zakresu projektowania graficznego   | KLT2A_W18, KLT2A_W20            | Aktywność na zajęciach, Projekt  |
| <b>Umiejętności - Student potrafi:</b>                  |   |                                 |  |
| U1  | Umie przygotować i krytycznie analizować projekty graficzne.  | KLT2A_U01, KLT2A_U08            | Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Wykonanie projektu, Projekt |
| U2  | Posiada umiejętności pozwalające na wykorzystanie pakietów graficznych w prowadzonej działalności naukowej i badawczej.   | KLT2A_U01                       | Wykonanie projektu   |
| U3  | Wyszukuje, analizuje, ocenia i selekcjonuje informacje na temat zasad i teorii projektowania, ze źródeł drukowanych i elektronicznych na poziomie zaawansowanym.                                  | KLT2A_U01                       | Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Wykonanie projektu, Projekt |
| <b>Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:</b> |   |                                 |  |
| K1  | Posiada kompetencje niezbędne do pracy twórczej (organizacyjne, koncepcyjne, realizacyjne).   | KLT2A_K03, KLT2A_K04, KLT2A_K06 | Aktywność na zajęciach, Wykonanie projektu, Projekt                    |

| Kod | Efekty w zakresie   | Kierunkowe efekty uczenia się | Metody weryfikacji     |
|-----|---|-------------------------------|------------------------|
| K2  | Rozumie potrzebę ciągłego pogłębiania i aktualizowania wiedzy w obszarze projektowania współczesnej grafiki komputerowej. | KLT2A_K02                     | Aktywność na zajęciach |

## Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć

Celem zajęć jest wyrobienie u studenta umiejętności budowania oraz tworzenia wizualnych znaczeń i skojarzeń.

### Nakład pracy studenta

| Rodzaje zajęć studenta  | Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane aktywności |
|---|--|
| Ćwiczenia projektowe  | 30   |
| Przygotowanie do zajęć  | 10   |
| Dodatkowe godziny kontaktowe                                      | 1  |
| Przygotowanie projektu, prezentacji, pracy pisemnej, sprawozdania | 15   |
| <b>Łączny nakład pracy studenta</b>                               | <b>Liczba godzin</b><br>56                                       |
| <b>Liczba godzin kontaktowych</b>                                 | <b>Liczba godzin</b><br>30                                       |

\* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

### Treści programowe

| Lp. | Treści programowe   | Efekty uczenia się dla przedmiotu | Formy prowadzenia zajęć |
|-----|---|-----------------------------------|-------------------------|
| 1.  | <p>&gt; 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:<br/>&gt; Typograficzny plakat filmowy</p> <p>&gt; W ramach zadania: przygotowanie plakatu do druku wielkoformatowego i wydruk pracy (50 x 70 lub 100 x 70 cm).</p> <p>Cel zajęć:<br/>&gt; Wyzwanie koncepcyjno-graficzne polegające na wykonaniu współczesnego plakatu na podstawie jednego z najbardziej znanych filmów używając wyłącznie liter.<br/>- rozwijanie praktycznych umiejętności projektowania graficznego<br/>- trenowanie kreatywnego myślenia</p> <p>Przykładowe zadania dodatkowe:<br/>&gt; Ćwiczenie na tworzenie znaków, logotypów.<br/>&gt; Typograficzne ćwiczenie kompozycyjne (praca z literą, kolorem i kompozycją).<br/>&gt; Projektowanie postaci - podstawy<br/>&gt; Łączenie słowa i obrazu</p> | W1, W2, U1, U2, U3, K1, K2        | Ćwiczenia projektowe    |

## Informacje rozszerzone

### Metody i techniki kształcenia :

Design thinking, Kształcenie zdalne, Dyskusja

| Rodzaj zajęć         | Metody zaliczenia  | Warunki zaliczenia przedmiotu   |
|----------------------|--|---|
| Ćwiczenia projektowe | Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Wykonanie projektu, Projekt | Podjęcie się rozwiązania każdego zadania dodatkowego (ćwiczeń) i ukończenie zadania głównego. |

### **Warunki i sposób zaliczenia poszczególnych form zajęć, w tym zasady zaliczeń poprawkowych, a także warunki dopuszczenia do egzaminu**

Ćwiczenia projektowe: przegląd semestralny – każdy student prezentuje przed grupą wszystkie swoje prace (prezentacja multimedialna, wydruki plansz / makiety).

### **Sposób obliczania oceny końcowej**

Forma zaliczenia: przegląd semestralny – każdy student prezentuje przed grupą wszystkie swoje prace (prezentacja multimedialna, wydruki plansz / makiety). Na ocenę końcoworoczną składają się: – średnia ocena z wszystkich zadań projektowych (40%) – zaangażowanie, rozwój, postępy w realizacjach (50%) – sposób prezentacji projektu podczas przeglądu pracy semestralnej (10%)

### **Sposób i tryb wyrównywania zaległości powstałych wskutek nieobecności studenta na zajęciach**

Student, który opuści więcej niż 2 zajęcia w ustala z osobą prowadzącą zajęcia zakres i formę nadrobienia zaległości.

## **Wymagania wstępne i dodatkowe**

Student rozumie podstawowe słownictwo z dziedziny projektowania (przykładowo zawarte w książce „Niewielki słownik typograficzny”, Jacek Mrowczyk, Wydawnictwo: Czysty warsztat).

Zakończony lub rozpoczęty równoległe kurs z pracy w dowolnym programie graficznym – lub ukończony dowolny inny umożliwiający docelowo swobodną pracę w programach graficznych. Student posługuje się podstawowymi programami graficznymi typu Adobe Photoshop (praca na bitmapach) oraz Adobe Illustrator (praca na wektorach) – lub ich odpowiednikami (jak Corel).

Wymagania (do zaliczenia przedmiotu):

- obecność na zajęciach (dopuszczalna jest jedna nieusprawiedliwiona nieobecność w semestrze)
- systematyczna praca poza zajęciami (sprawdzana systematycznie podczas indywidualnej korekty i przy prezentowaniu zadań)
- wykonanie wszystkich projektów i zaprezentowanie ich podczas przeglądu semestralnego. Format i ilość wydruków ustalony zostanie w toku zajęć, zależnie od indywidualnych projektów.
- projektowanie w profesjonalnych programach graficznych (np. Pakiet Adobe lub Corel)

### **Zasady udziału w poszczególnych zajęciach, ze wskazaniem, czy obecność studenta na zajęciach jest obowiązkowa**

Ćwiczenia projektowe: studenci wykonują zadania praktyczne mające na celu uzyskanie kompetencji zakładanych przez sylabus. Ocenie podlega sposób wykonania projektu oraz efekt końcowy.

# Literatura

## Obowiązkowa

1. Polecane lektury:
1. Graphic design solutions, Robin Landa, Wadsworth Cengage Learning
2. Typografia typowej książki, Chwałowski Robert, Helion
3. Typografia książki – podręcznik projektanta, Michael Mitchell i Susan
4. Wightman, d2d
4. Nowa typografia, Jan Tschichold, Recto Verso
5. Projektowanie graficzne w XXI wieku, Fiell, Charlotte i Peter, Taschen
6. Historia Reklamy, Stephanie Pinkas i Marc Loiseau, Taschen
7. Logo. Przewodnik dla projektantów, Evamy, Michael, PWN
8. Ponadczasowe logo - projektowanie znaków odpornych na działanie czasu, Jack
9. Niewielki słownik typograficzny, Jacek Mrowczyk, Czysty warsztat
10. Lettera Magica, Tyczkowski, Krzysztof, Polski Drukarz Sp. z o.o.
11. Człowiek i jego znaki, Adrian Frutiger, d2d
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](http://www.typeforyou.org) | [www.smashingmagazine.com](http://www.smashingmagazine.com) | [pdf.helion.pl/smash1/smash1.pdf](http://pdf.helion.pl/smash1/smash1.pdf), [grafmag.pl](http://grafmag.pl) | [iwp.com.pl](http://iwp.com.pl) | [red-dot.de/cd/de/online-exhibition/](http://red-dot.de/cd/de/online-exhibition/) |

## Dodatkowa

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

## Kierunkowe efekty uczenia się

| Kod       | Treść  |
|-----------|--|
| 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.                             |