



# Projektowanie graficzne 1

## Karta opisu przedmiotu

### Informacje podstawowe

<b>Kierunek studiów</b> Kulturoznawstwo		<b>Cykl dydaktyczny</b> 2025/2026	
<b>Specjalność</b> Komunikacja wizualna i projektowanie graficzne		<b>Kod przedmiotu</b> HKLTKWS.III.05684.25	
<b>Jednostka organizacyjna</b> Wydział Humanistyczny		<b>Języki wykładowe</b> polski	
<b>Poziom kształcenia</b> Studia magisterskie II stopnia		<b>Obligatoryjność</b> Obowiązkowy	
<b>Forma studiów</b> Stacjonarne		<b>Blok zajęciowy</b> Przedmioty specjalnościowe	
<b>Profil studiów</b> Ogólnoakademicki		<b>Przedmiot powiązany z badaniami naukowymi</b> Nie	
<b>Koordynator przedmiotu</b>	Adam Źądło		
<b>Prowadzący zajęcia</b>	Adam Źądło, Justyna Kraszewska-Kozik		
<b>Okres</b> Semestr 1	<b>Forma zaliczenia</b> Zaliczenie	<b>Liczba punktów ECTS</b> 2	
	<b>Forma prowadzenia i godziny zajęć</b> 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>Kompetencje 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> 56
<b>Liczba godzin kontaktowych</b>	<b>Liczba godzin</b> 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: &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: &gt; 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: &gt; Ćwiczenie na tworzenie znaków, logotypów. &gt; Typograficzne ćwiczenie kompozycyjne (praca z literą, kolorem i kompozycją). &gt; Projektowanie postaci - podstawy &gt; Łączenie słowa i obrazu</p>	W1, W2, U1, U2, U3, K1, K2	Ćwiczenia projektowe

## Informacje rozszerzone

### Metody i techniki kształcenia :

Dyskusja, Kształcenie zdalne, Design thinking

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:
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](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.