

**SYLABUS**  
**dotyczy cyklu kształcenia 2024/25-2026/27**  
*(skrajne daty)*  
 Rok akademicki 2024/25, 2025/26

**1. PODSTAWOWE INFORMACJE O PRZEDMIOCIE**

Nazwa przedmiotu	Projektowanie graficzne
Kod przedmiotu*	19
nazwa jednostki prowadzącej kierunek	Instytut Sztuk Pięknych
Nazwa jednostki realizującej przedmiot	Instytut Sztuk Pięknych
Kierunek studiów	Sztuki Wizualne
Poziom studiów	Studia pierwszego stopnia
Profil	Ogólnoakademicki
Forma studiów	Studia stacjonarne
Rok i semestr/y studiów	I, II rok (1, 2, 3, 4 semestr)
Rodzaj przedmiotu	Kierunkowy
Język wykładowy	Polski
Koordinator	Prof. zw. Mirosław Pawłowski
Imię i nazwisko osoby prowadzącej / osób prowadzących	<b>sem. 1-4:</b> dr Marcin Dudek, mgr Rafał Podsobiński, mgr Magdalena Trojnar

\* -opcjonalnie, zgodnie z ustaleniami w Jednostce

**1.1. Formy zajęć dydaktycznych, wymiar godzin i punktów ECTS**

Semestr (nr)	Wykł.	Ćw.	Konw.	Lab.	Sem.	ZP	Prakt.	Inne (jakie?)	Liczba pkt. ECTS
1				30					2
2				30					2
3				30					3
4				30					3
<b>razem</b>				<b>120</b>					<b>10</b>

\* - godziny realizowane w ramach rozszerzenia przedmiotu

**1.2. Sposób realizacji zajęć**

✓ zajęcia w formie tradycyjnej

zajęcia realizowane z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość

**1.3 Forma zaliczenia przedmiotu (z toku)** (egzamin, zaliczenie z oceną, zaliczenie bez oceny)  
zaliczenie z oceną w sem.: 1, 2, 3, 4

egzamin w sem.: 4

## 2. WYMAGANIA WSTĘPNE

Umiejętność obsługi komputera i korzystania z Internetu.
----------------------------------------------------------

## 3. CELE, EFEKTY UCZENIA SIĘ, TREŚCI PROGRAMOWE I STOSOWANE METODY DYDAKTYCZNE

### 3.1 Cele przedmiotu

C1	Wykształcenie samodzielnego szukania rozwiązań i budowanie własnego, oryginalnego widzenia projektowego i artystycznego.
C2	Utrwalenie i rozbudowanie umiejętności obsługi programów do grafiki wektorowej i bitmapowej.
C3	Wykształcenie umiejętności odpowiedniego doboru formy w konkretnych projektach.
C4	Organizacja procesu twórczego i jego optymalizacja.

### 3.2 Efekty uczenia się dla przedmiotu

EK (efekt uczenia się)	Treść efektu uczenia się zdefiniowanego dla przedmiotu	Odniesienie do efektów kierunkowych
EK_01	Umiejętnie tłumaczy tradycyjne techniki plastyczne, wykorzystuje własną wiedzę o wybranych technikach projektowych i dobiera prawidłowo programy i narzędzia do ich realizacji.	K_W01
EK_02	Posiada wiadomości o możliwościach projektowych prac i świadomie dobiera środki wyrazu plastycznego w realizowanych projektach.	K_W05
EK_03	Weryfikuje dobór środków ekspresji plastycznej w trakcie pracy nad projektem i potrafi dynamicznie reagować.	K_U01
EK_04	Umiejętnie planuje realizację projektu. Przygotowuje szkice koncepcyjne, prowadzi dokumentację, świadomie dokonuje wyboru narzędzi i programów graficznych. Finalizuje projekt w określonym terminie.	K_U02
EK_05	Przewiduje i planuje wykorzystanie narzędzi potrzebnych do wykonania projektu	K_U03
EK_06	W realizowanych pracach świadomie dobiera technologię, aparaturę oraz narzędzia pracy. Poszerza swoje umiejętności warsztatowe w odniesieniu do rozwoju technologicznego. Dzieli się zdobytą wiedzą z innymi.	K_K01

### 3.3 Treści programowe

A. Problematyka wykładu

Treści merytoryczne
Nie dotyczy

## B. Problematyka ćwiczeń, konwersatoryjnych, laboratoryjnych, zajęć praktycznych

Treści merytoryczne
Analiza zestawu piktogramów, identyfikacja cech morfologicznych i rozbudowanie zestawu o nowy piktogram.
Analiza złożonej czynności, jej fragmentacja, określenie istotnych momentów, identyfikacja zagrożeń i zaprojektowanie instrukcji do wykonywania czynności. Dobór odpowiednich środków wyrazu plastycznego, wykonanie i przygotowanie do druku.
Techniczne ćwiczenia ułatwiające korzystanie z programów graficznych do pracy z grafiką bitmapową i wektorową.

### 3.4 Metody dydaktyczne

Laboratorium: Analiza i wykonywanie zadań tematycznych.

## 4. METODY I KRYTERIA OCENY

### 4.1 Sposoby weryfikacji efektów uczenia się

Symbol efektu	Metody oceny efektów kształcenia ( np.: kolokwium, egzamin ustny, egzamin pisemny, projekt, sprawozdanie, obserwacja w trakcie zajęć)	Formy zajęć dydaktycznych (w, ćw, ....)
EK_01	Obserwacja w trakcie zajęć.	LAB.
EK_02	Praca projektowa. Obserwacja i rozmowa w trakcie zajęć.	LAB.
EK_03	Praca projektowa. Obserwacja i rozmowa w trakcie zajęć.	LAB.
EK_04	Obserwacja i rozmowa w trakcie zajęć.	LAB.
EK_05	Pogadanka, dyskusja, projekt, analiza przypadków, zajęcia praktyczne.	LAB.
EK_06	Obserwacja i rozmowa w trakcie zajęć.	LAB.

### 4.2 Warunki zaliczenia przedmiotu (kryteria oceniania)

**Laboratorium:** aktywny udział w zajęciach oraz wypadkowa ocen z poszczególnych projektów

#### Ocena bardzo dobra

- realizowanie wszystkich zadanych projektów graficznych oraz realizacja prac dodatkowych przekraczająca zakres określonego tematu w stopniu bardzo dobrym, pełna obecność i praca na zajęciach, aktywne udzielenie się, kreatywne, innowacyjne podejście do tematu, szczegółowo dopracowana jakość warsztatowa, wizualna i kompozycyjna

#### Ocena plus dobry

- realizowanie wszystkich zadanych projektów graficznych w stopniu dobrym, obecność i praca na zajęciach, kreatywne podejście do tematu, szczegółowo dopracowana jakość warsztatowa, wizualna i kompozycyjna

#### Ocena dobry

- realizowanie wszystkich zadanych projektów graficznych w stopniu odpowiednim, obecność i praca na

zajęciach, dobre podejście do tematu, dopracowana jakość warsztatowa, wizualna i kompozycji

**Ocena plus dostateczna**

- realizowanie wszystkich zadanych projektów graficznych w stopniu zadowalającym, obecność i praca na zajęciach w wymaganym czasie godzinowym

**Ocena dostateczna**

- zrealizowanie wymaganego minimum ćwiczeń w stopniu dostatecznym, obecność na co najmniej 3/5 ogólnego wymiaru zajęć

**Ocena niedostateczna**

- niezrealizowanie wymaganego minimum ćwiczeń w stopniu dostatecznym, nieobecność na ponad 3/5 ogólnego wymiaru zajęć, brak zaangażowania na zajęciach

Egzamin: przegląd końcowy.

**5. CAŁKOWITY NAKŁAD PRACY STUDENTA POTRZEBNY DO OSIĄGNIĘCIA ZAŁOŻONYCH EFEKTÓW W GODZINACH ORAZ PUNKTACH ECTS**

Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Godziny kontaktowe wynikające z harmonogramu studiów	120
Inne z udziałem nauczyciela akademickiego (udział w konsultacjach, egzaminie)	10
Godziny niekontaktowe – praca własna studenta (przygotowanie do zajęć, egzaminu, napisanie referatu itp.)	120
SUMA GODZIN	250
<b>SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS</b>	<b>10</b>

\* Należy uwzględnić, że 1 pkt ECTS odpowiada 25-30 godzin całkowitego nakładu pracy studenta.

**6. PRAKTYKI ZAWODOWE W RAMACH PRZEDMIOTU**

wymiar godzinowy	Nie dotyczy
zasady i formy odbywania praktyk	Nie dotyczy

**7. LITERATURA**

**Literatura podstawowa:**

Scaglione J., Meseguer L., Henestrosa C. , *Jak projektować kroje pisma*, Kraków 2019  
2+3D. *Ogólnopolski kwartalnik projektowy*, Kraków (do 2016 r.)

**Literatura uzupełniająca:**

Bergström B., *Komunikacja Wizualna*, Wydawnictwo Naukowe PWN, 2008  
Rypson P., *Nie gęsi. Polskie projektowanie graficzne 1919–1949*, Kraków 2011