

Informacje podstawowe

Nazwa przedmiotu	Projektowanie graficzne
Prowadzący	Dr Aleksandra Gralczyk
Wydział	Wydział Teologiczny
Kierunek	Dziennikarstwo i komunikacja społeczna
Poziom studiów	1
Profil studiów	praktyczny
Forma studiów	stacjonarna
Moduł specjalnościowy	Specjalizacja grafiki komputerowej i fotografii prasowej
Dyscyplina naukowa, do której odnoszą się efekty uczenia się	Nauki o komunikacji społecznej i mediach
Obowiązuje od roku akademickiego	2025/2026
Rok studiów	2
Semestr	2
Język wykładowy	polski
Status przedmiotu (obowiązkowy, do wyboru)	obowiązkowy
Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się (symbole)	DL_U13, DL_U15, DL_K02
Rodzaj zajęć (wybór z listy*)	ćwiczenia laboratoryjne, komputerowe
Liczba godzin	30
Liczba ECTS	2
Wymagania wstępne	Znajomość podstawowych programów graficznych. Biegła obsługa komputera.
Opis i cele przedmiotu	Celem zajęć jest nabycie przez studentów szerokich umiejętności z zakresu projektowania graficznego, zwłaszcza zakresu identyfikacji wizualnej oraz tworzenia broszur reklamowych, zaproszeń, plakatu reklamowego, menu i papieru ozdobnego. Doskonalenie kompetencji pracy w grupie, krytycznej oceny projektów oraz odpowiedzialności za jakość wykonanych projektów graficznych.

Treści programowe

Temat/blok zajęć:	Liczba godzin
1. Grafika wektorowa, Interfejs programu Illustrator.	2
2. Filozofia logo. Rodzaje i czynniki warunkujące jego zapamiętanie.	2

3. Tworzenie koncepcji logo.	2
4. Projektowanie logo	4
5. Przygotowanie księgi znaku.	2
6. Praca z warstwami.	2
7. Przekształcanie i modyfikowanie obiektów.	2
8. Praca z tekstem.	2
9. Plakat reklamowy.	2
10. Menu/zawieszki sklepowe.	2
11. Wizytówki/papier firmowy.	2
12. Projektowanie zaproszeń.	2
13. Projektowanie papieru ozdobnego.	2
14. Tworzenie broszur reklamowych.	2
Łącznie godzin:	30

Opis przedmiotowych efektów uczenia się i sposoby ich weryfikacji

Kategoria efektu (W, U, K)	<u>Kierunkowe</u> efekty uczenia się (co ogólnie <i>absolwent po tych studiach</i> będzie wiedział i umiał)	Opis <u>przedmiotowych</u> efektów uczenia się (wylącznie czasownikami operacyjnymi - czynności, które da się zweryfikować, mierzalne; w nawiasie należy podać numery tematów zajęć, które realizują dany efekt) (co konkretnie <i>student po tym przedmiocie</i> będzie wiedział i umiał)	Sposoby weryfikacji efektów uczenia się (np.: kolokwium pisemne, egzamin ustny, egzamin pisemny, sprawozdanie, prezentacja na zajęciach, raport, projekt indywidualny, grupowy)
DL_U13	Potrafi tworzyć informacyjne przekazy medialne w zakresie dziennikarstwa prasowego, radiowego, telewizyjnego oraz internetowego	U1 – student projektuje identyfikacje wizualną firmy oraz inne formy graficzne uwzględniając specyfikę wybranego medium (1, 2, 3, 6, 7, 8)	Projekt indywidualny Kolokwium końcowe
DL_U15	Posiada umiejętności tworzenia perswazyjnych przekazów medialnych, sprawnie posługując się językiem polskim	U2 – student projektuje i poddaje krytyce grupy własne perswazyjne projekty. Sprawnie posługuje się poprawną polszczyzną w prezentowaniu projektu grupie (4, 5, 9, 14)	Projekt indywidualny Kolokwium końcowe
DL_K02	Jest odpowiednio przygotowany do pracy w zespole, rozumie swoją rolę w grupie zawodowej	K1 – student wykazuje kreatywność w tworzeniu projektów zespołowych, przestrzega zasad pracy w grupie, dba o jakość przygotowanych projektów (10, 11, 12, 13)	Projekt grupowy

Metody dydaktyczne

(dostosowane do przedmiotowych efektów uczenia się)

1.	Klasyczne ćwiczenia
2.	Metoda warsztatowa
3.	Prezentacja multimedialna
4.	Burza mózgów
5.	Dyskusja
6.	Praca w grupie

Opis nakładu pracy studenta w ECTS

Kontakt z prowadzącym	Aktywność	Liczba godzin	Razem liczba godzin / ECTS
bezpośredni	Uczestnictwo w zajęciach	30	30/1

	Udział w konsultacjach		
praca własna	Realizacja zadań z zajęć	20	30/1
	Czytanie, przygotowanie do kolokwium	10	

Kryteria oceny końcowej

(Opis składowych oceny końcowej zajęć, rozkład procentowy lub punktowy, informacja o dopuszczalnej liczbie nieobecności, inne kryteria)

Efekty: U1, U2, K1

Na ocenę bardzo dobrą:

Student bardzo dobrze projektuje identyfikację wizualną i inne formy graficzne. Potrafi dyskutować, proponować własne pomysły i dowodzić ich słuszności. W stopniu bardzo dobrym przestrzega zasad pracy w grupie, wykazuje wysoki poziom kreatywności i dbania o jakość przygotowanych projektów graficznych.

Na ocenę dobrą:

Student w stopniu dobrym projektuje identyfikację wizualną i inne formy graficzne. Przy niewielkiej pomocy prowadzącego przedstawia pomysły, potrafi dyskutować. W stopniu dobrym przestrzega zasad pracy w grupie, wykazuje dobry poziom kreatywności i dbania o jakość przygotowanych projektów graficznych.

Na ocenę dostateczną:

Student w stopniu dostatecznym projektuje identyfikację wizualną i inne formy graficzne. Przy pomocy prowadzącego przedstawia pomysły i rozwiązania, ma trudności z dyskusją. Woli pracować samodzielnie, praca zespołowa sprawia mu trudność. Ma niski poziom kreatywności, w stopniu dostatecznym dba o jakość przygotowanych projektów graficznych.

Obecność na zajęciach jest obowiązkowa. Student może odrobić nieobecność podczas indywidualnych konsultacji z prowadzącym i wykonać zaległe zadanie z zajęć.

Literatura obowiązkowa

1.	Myczkowska-Szczerska A, <i>Projektowanie informacji wizualnej</i> , Wydawnictwo Akademii Sztuk Pięknych im. Jana Matejki, Kraków 2018.
2.	Airey D., <i>Logo. Design. Love. Zaprojektuj genialny logotyp</i> , Gliwice 2010.

Literatura uzupełniająca

1.	Sherin A., <i>Introduction to graphic design: a guide to thinking, process, and style</i> , Bloomsbury Visual Arts, London 2023.
2.	Hardy G., <i>Podręcznik projektantów logo</i> , Gliwice 2011.
3.	Williams R., <i>Adobe Illustrator. Projekty z klasą</i> , Gliwice 2012.

4.	Newark Q., <i>Design i grafika dzisiaj. Podręcznik grafiki użytkowej</i> , Warszawa 2006.
----	---

*** lista rodzajów zajęć**

- ☐ ćwiczenia (audytoryjne, translatoryjne, terenowe, warsztatowe, projektowe)
- ☒ ćwiczenia laboratoryjne, komputerowe
- ☐ lektorat języka obcego nowożytnego/starożytnego
- ☐ wykład kierunkowy
- ☐ wykład monograficzny lub konwersatorium monograficzne
- ☐ seminarium dyplomowe
(sem. magisterskie, licencjackie lub inżynierskie, na którym student pod kierunkiem opiekuna pracy przygotowuje pracę dyplomową, wykorzystując metody adekwatne do realizowanej tematyki badawczej)
- ☐ pracownia dyplomowa (programistyczna, chemiczna, fizyczna, biologiczna, inżynierska)
(zajęcia laboratoryjne, na których student pod kierunkiem opiekuna pracy przygotowuje pracę dyplomową wykorzystując metody adekwatne do realizowanej tematyki badawczej)

Informacje podstawowe

Nazwa przedmiotu	Projektowanie graficzne
Prowadzący	dr Aleksandra Graczyk
Wydział	Wydział Teologiczny
Kierunek	Dziennikarstwo i komunikacja społeczna
Poziom studiów	1
Profil studiów	praktyczny
Forma studiów	stacjonarna
Moduł specjalnościowy	
Dyscyplina naukowa, do której odnoszą się efekty uczenia się	Nauki o komunikacji społecznej i mediach
Obowiązuje od roku akademickiego	2024/2025
Rok studiów	2
Semestr	2
Język wykładowy	polski
Status przedmiotu (obowiązkowy, do wyboru)	obowiązkowy
Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się (symbole)	DL_U13, DL_U15, DL_K02
Rodzaj zajęć (wybór z listy*)	ćwiczenia
Liczba godzin	30
Liczba ECTS	2
Wymagania wstępne	Znajomość podstawowych programów graficznych. Biegła obsługa komputera.
Opis i cele przedmiotu Projektowanie graficzne	Celem zajęć jest nabycie przez studentów szerokich umiejętności z zakresu projektowania graficznego, zwłaszcza zakresu identyfikacji wizualnej oraz tworzenia broszur reklamowych, zaproszeń, plakatu reklamowego, menu i papieru ozdobnego. Doskonalenie kompetencji pracy w grupie, krytycznej oceny projektów oraz odpowiedzialności za jakość wykonanych projektów graficznych.

Treści programowe

Temat/blok zajęć:	Liczba godzin
Projektowanie graficzne:	
1. Grafika wektorowa, Interfejs programu Illustrator	2
2. Filozofia logo. Rodzaje i czynniki warunkujące jego zapamiętanie	2

3. Tworzenie koncepcji logo	2
4. Projektowanie logo	4
5. Przygotowanie księgi znaku	2
6. Praca z warstwami	2
7. Przekształcanie i modyfikowanie obiektów	2
8. Praca z tekstem	2
9. Plakat reklamowy	2
10. Menu/zawieszki sklepowe	2
11. Wizytówki/papier firmowy	2
12. Projektowanie zaproszeń	2
13. Projektowanie papieru ozdobnego	2
14. Tworzenie broszur reklamowych	2
Łącznie godzin:	30

Opis przedmiotowych efektów uczenia się i sposoby ich weryfikacji

Kategoria efektu (W, U, K)	<u>Kierunkowe</u> efekty uczenia się (co ogólnie absolwent po tych studiach będzie wiedział i umiał)	<u>Opis przedmiotowych</u> efektów uczenia się (wyłącznie czasownikami operacyjnymi - czynności, które da się zweryfikować, mierzalne; w nawiasie należy podać numery tematów zajęć, które realizują dany efekt) (co konkretnie student po tym przedmiocie będzie wiedział i umiał)	Sposoby weryfikacji efektów uczenia się (np.: kolokwium pisemne, egzamin ustny, egzamin pisemny, sprawozdanie, prezentacja na zajęciach, raport, projekt indywidualny, grupowy)
DL_U13	Potrafi tworzyć informacyjne przekazy medialne, sprawnie posługując się językiem polskim	U1 – student projektuje identyfikacje wizualną firmy oraz inne formy graficzne uwzględniając specyfikę wybranego medium (tematy 1, 2, 3, 6, 7, 8)	Projekt indywidualny Kolokwium końcowe
DL_U15	Potrafi tworzyć perswazyjne przekazy medialne, sprawnie posługując się językiem polskim	U2 – student poddaje krytyce grupy własne projekty, dyskutuje na temat możliwych rozwiązań. Proponuje grupie własne pomysły, dowodzi ich słuszności (tematy 4, 5, 9, 14)	Projekt indywidualny Kolokwium końcowe
DL_K02	Jest odpowiednio przygotowany do pracy w zespole, rozumie swoją rolę w grupie zawodowej	K1 – student wykazuje kreatywność w tworzeniu projektów zespołowych, przestrzega zasad pracy w grupie, dba o jakość przygotowanych projektów (tematy 10, 11, 12, 13)	Projekt grupowy

Metody dydaktyczne

(dostosowane do przedmiotowych efektów uczenia się)

1.	Klasyczne ćwiczenia
2.	Metoda warsztatowa
3.	Prezentacja multimedialna
4.	Burza mózgów
5.	Dyskusja
6.	Praca w grupie

Opis nakładu pracy studenta w ECTS

Kontakt z prowadzącym	Aktywność	Liczba godzin	Razem liczba godzin / ECTS
bezpośredni	Uczestnictwo w zajęciach	30	30/1
	Udział w konsultacjach		
praca własna	Realizacja zadań z zajęć	20	30/1
	Czytanie, przygotowanie do kolokwium	10	

Kryteria oceny końcowej

(Opis składowych oceny końcowej zajęć, rozkład procentowy lub punktowy, informacja o dopuszczalnej liczbie nieobecności, inne kryteria)

Efekty uczenia się: U1, U2, K1

Na ocenę 5:

Student bardzo dobrze projektuje identyfikację wizualną i inne formy graficzne. Potrafi dyskutować, proponować własne pomysły i dowodzić ich słuszności. W stopniu bardzo dobrym przestrzega zasad pracy w grupie, wykazuje wysoki poziom kreatywności i dbania o jakość przygotowanych projektów graficznych.

Na ocenę 4:

Student w stopniu dobrym projektuje identyfikację wizualną i inne formy graficzne. Przy niewielkiej pomocy prowadzącego przedstawia pomysły, potrafi dyskutować. W stopniu dobrym przestrzega zasad pracy w grupie, wykazuje dobry poziom kreatywności i dbania o jakość przygotowanych projektów graficznych.

Na ocenę 3:

Student w stopniu dostatecznym projektuje identyfikację wizualną i inne formy graficzne. Przy pomocy prowadzącego przedstawia pomysły i rozwiązania, ma trudności z dyskusją. Woli pracować samodzielnie, praca zespołowa sprawia mu trudność. Ma niski poziom kreatywności, w stopniu dostatecznym dba o jakość przygotowanych projektów graficznych.

Obecność na zajęciach jest obowiązkowa. Student może odrobić nieobecność podczas indywidualnych konsultacji z prowadzącym i wykonać zaległe zadanie z zajęć.

Literatura obowiązkowa

1.	Myczkowska-Szczerska A, <i>Projektowanie informacji wizualnej</i> , Wydawnictwo Akademii Sztuk Pięknych im. Jana Matejki, Kraków 2018.
2.	Airey D., <i>Logo. Design. Love. Zaprojektuj genialny logotyp</i> , Gliwice 2010.

Literatura uzupełniająca

1.	Sherin A., <i>Introduction to graphic design: a guide to thinking, process, and style</i> , Bloomsbury Visual Arts, London 2023.
2.	Hardy G., <i>Podręcznik projektantów logo</i> , Gliwice 2011.
3.	Williams R., <i>Adobe Illustrator. Projekty z klasą</i> , Gliwice 2012.
4.	Newark Q., <i>Design i grafika dzisiaj. Podręcznik grafiki użytkowej</i> , Warszawa 2006.

* lista rodzajów zajęć

- ☐ ćwiczenia (audytoryjne, translatoryjne, terenowe, warsztatowe, projektowe)
- ☒ ćwiczenia laboratoryjne, komputerowe
- ☐ lektorat języka obcego nowożytnego/starożytnego
- ☐ wykład kierunkowy
- ☐ wykład monograficzny lub konwersatorium monograficzne
- ☐ seminarium dyplomowe
(sem. magisterskie, licencjackie lub inżynierskie, na którym student pod kierunkiem opiekuna pracy przygotowuje pracę dyplomową, wykorzystując metody adekwatne do realizowanej tematyki badawczej)
- ☐ pracownia dyplomowa (programistyczna, chemiczna, fizyczna, biologiczna, inżynierska)
(zajęcia laboratoryjne, na których student pod kierunkiem opiekuna pracy przygotowuje pracę dyplomową wykorzystując metody adekwatne do realizowanej tematyki badawczej)

Informacje podstawowe

Nazwa przedmiotu	Projektowanie graficzne
Prowadzący	dr Aleksandra Gralczyk
Wydział	Wydział Teologiczny
Kierunek	Dziennikarstwo i komunikacja społeczna
Poziom studiów	1
Profil studiów	praktyczny
Forma studiów	stacjonarna
Moduł specjalnościowy	
Dyscyplina naukowa, do której odnoszą się efekty uczenia się	Nauki o komunikacji społecznej i mediach
Obowiązuje od roku akademickiego	2021/2022
Rok studiów	2
Semestr	2
Język wykładowy	polski
Status przedmiotu (obowiązkowy, do wyboru)	obowiązkowy
Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się (symbole)	DL_U13, DL_U15, DL_K02
Rodzaj zajęć (wybór z listy*)	ćwiczenia
Liczba godzin	30
Liczba ECTS	2
Wymagania wstępne	Znajomość podstawowych programów graficznych. Biegła obsługa komputera.
Opis i cele przedmiotu Projektowanie graficzne	Celem zajęć jest nabycie przez studentów szerokich umiejętności z zakresu projektowania graficznego, zwłaszcza zakresu identyfikacji wizualnej oraz tworzenia broszur reklamowych, zaproszeń, plakatu reklamowego, menu i papieru ozdobnego. Doskonalenie kompetencji pracy w grupie, krytycznej oceny projektów oraz odpowiedzialności za jakość wykonanych projektów graficznych.

Treści programowe

Temat/blok zajęć:	Liczba godzin
Projektowanie graficzne:	
1. Grafika wektorowa, Interfejs programu Illustrator	2
2. Filozofia logo. Rodzaje i czynniki warunkujące jego zapamiętanie	2

3. Tworzenie koncepcji logo	2
4. Projektowanie logo	4
5. Przygotowanie księgi znaku	2
6. Praca z warstwami	2
7. Przekształcanie i modyfikowanie obiektów	2
8. Praca z tekstem	2
9. Plakat reklamowy	2
10. Menu/zawieszki sklepowe	2
11. Wizytówki/papier firmowy	2
12. Projektowanie zaproszeń	2
13. Projektowanie papieru ozdobnego	2
14. Tworzenie broszur reklamowych	2
Łącznie godzin:	30

Opis przedmiotowych efektów uczenia się i sposoby ich weryfikacji

Kategoria efektu (W, U, K)	<u>Kierunkowe</u> efekty uczenia się <i>(co ogólnie absolwent po tych studiach będzie wiedział i umiał)</i>	Opis <u>przedmiotowych</u> efektów uczenia się <i>(wyłącznie czasownikami operacyjnymi - czynności, które da się zweryfikować, mierzalne; w nawiasie należy podać numery tematów zajęć, które realizują dany efekt)</i> <i>(co konkretnie student po tym przedmiocie będzie wiedział i umiał)</i>	Sposoby weryfikacji efektów uczenia się <i>(np.: kolokwium pisemne, egzamin ustny, egzamin pisemny, sprawozdanie, prezentacja na zajęciach, raport, projekt indywidualny, grupowy)</i>
DL_U13	Potrafi tworzyć skuteczne przekazy medialne w zakresie dziennikarstwa prasowego, radiowego, telewizyjnego oraz internetowego	U1 – student projektuje identyfikacje wizualną firmy oraz inne formy graficzne uwzględniając specyfikę wybranego medium (tematy 1, 2, 3, 6, 7, 8)	Projekt indywidualny Kolokwium końcowe
DL_U15	Posiada umiejętności prezentowania własnych poglądów i pomysłów, a także przekonywania do nich rozmówców	U2 – student poddaje krytyce grupy własne projekty, dyskutuje na temat możliwych rozwiązań. Proponuje grupie własne pomysły, dowodzi ich słuszności (tematy 4, 5, 9, 14)	Projekt indywidualny Kolokwium końcowe
DL_K02	Jest odpowiednio przygotowany do pracy w zespole, rozumie swoją rolę w grupie zawodowej	K1 – student wykazuje kreatywność w tworzeniu projektów zespołowych, przestrzega zasad pracy w grupie, dba o jakość przygotowanych projektów (tematy 10, 11, 12, 13)	Projekt grupowy

Metody dydaktyczne

(dostosowane do przedmiotowych efektów uczenia się)

1.	Klasyczne ćwiczenia
2.	Metoda warsztatowa
3.	Prezentacja multimedialna
4.	Burza mózgów
5.	Dyskusja
6.	Praca w grupie

Opis nakładu pracy studenta w ECTS

Kontakt z prowadzącym	Aktywność	Liczba godzin	Razem liczba godzin / ECTS
bezpośredni	Uczestnictwo w zajęciach	30	30/1
	Udział w konsultacjach		
praca własna	Realizacja zadań z zajęć	20	30/1
	Czytanie, przygotowanie do kolokwium	10	

Kryteria oceny końcowej

(Opis składowych oceny końcowej zajęć, rozkład procentowy lub punktowy, informacja o dopuszczalnej liczbie nieobecności, inne kryteria)

Efekty uczenia się: U1, U2, K1

Na ocenę 5:

Student bardzo dobrze projektuje identyfikację wizualną i inne formy graficzne. Potrafi dyskutować, proponować własne pomysły i dowodzić ich słuszności. W stopniu bardzo dobrym przestrzega zasad pracy w grupie, wykazuje wysoki poziom kreatywności i dbania o jakość przygotowanych projektów graficznych.

Na ocenę 4:

Student w stopniu dobrym projektuje identyfikację wizualną i inne formy graficzne. Przy niewielkiej pomocy prowadzącego przedstawia pomysły, potrafi dyskutować. W stopniu dobrym przestrzega zasad pracy w grupie, wykazuje dobry poziom kreatywności i dbania o jakość przygotowanych projektów graficznych.

Na ocenę 3:

Student w stopniu dostatecznym projektuje identyfikację wizualną i inne formy graficzne. Przy pomocy prowadzącego przedstawia pomysły i rozwiązania, ma trudności z dyskusją. Woli pracować samodzielnie, praca zespołowa sprawia mu trudność. Ma niski poziom kreatywności, w stopniu dostatecznym dba o jakość przygotowanych projektów graficznych.

Obecność na zajęciach jest obowiązkowa. Student może odrobić nieobecność podczas indywidualnych konsultacji z prowadzącym i wykonać zaległe zadanie z zajęć.

Literatura obowiązkowa

1.	Myczkowska-Szczerska A, <i>Projektowanie informacji wizualnej</i> , Wydawnictwo Akademii Sztuk Pięknych im. Jana Matejki, Kraków 2018.
2.	Airey D., <i>Logo. Design. Love. Zaprojektuj genialny logotyp</i> , Gliwice 2010.

Literatura uzupełniająca

1.	Sherin A., <i>Introduction to graphic design: a guide to thinking, process, and style</i> , Bloomsbury Visual Arts, London 2023.
2.	Hardy G., <i>Podręcznik projektantów logo</i> , Gliwice 2011.
3.	Williams R., <i>Adobe Illustrator. Projekty z klasą</i> , Gliwice 2012.
4.	Newark Q., <i>Design i grafika dzisiaj. Podręcznik grafiki użytkowej</i> , Warszawa 2006.

* lista rodzajów zajęć

- ☐ ćwiczenia (audytoryjne, translatoryjne, terenowe, warsztatowe, projektowe)
- ☒ ćwiczenia laboratoryjne, komputerowe
- ☐ lektorat języka obcego nowożytnego/starożytnego
- ☐ wykład kierunkowy
- ☐ wykład monograficzny lub konwersatorium monograficzne
- ☐ seminarium dyplomowe
(sem. magisterskie, licencjackie lub inżynierskie, na którym student pod kierunkiem opiekuna pracy przygotowuje pracę dyplomową, wykorzystując metody adekwatne do realizowanej tematyki badawczej)
- ☐ pracownia dyplomowa (programistyczna, chemiczna, fizyczna, biologiczna, inżynierska)
(zajęcia laboratoryjne, na których student pod kierunkiem opiekuna pracy przygotowuje pracę dyplomową wykorzystując metody adekwatne do realizowanej tematyki badawczej)