

**AGH**AGH UNIVERSITY OF SCIENCE  
AND TECHNOLOGY

Nazwa modułu zajęć:	Projektowanie graficzne 3				
Rok akademicki:	2019/2020	Kod:	HKLT-2-304-KW-s	Punkty ECTS:	2
Wydział:	Humanistyczny				
Kierunek:	Kulturoznawstwo	Specjalność:	Komunikacja wizualna i projektowanie graficzne		
Poziom studiów:	Studia II stopnia	Forma studiów:	Stacjonarne		
Język wykładowy:	Polski	Profil:	Ogólnoakademicki (A)	Semestr:	3
Strona www:	—				
Prowadzący moduł:	mgr Żądło Adam (zadlo.ad@gmail.com)				

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

Celem zajęć jest wyrobienie u studenta umiejętności tworzenia wizualnych znaczeń i skojarzeń wyrażanych za pomocą serii grafik lub scen w filmie/animacji.

### Opis efektów uczenia się dla modułu zajęć

Kod MEU	Student, który zaliczył moduł zajęć zna i rozumie/potrafi/jest gotów do	Powiązania z KEU	Sposób weryfikacji i oceny efektów uczenia się osiągniętych przez studenta w ramach poszczególnych form zajęć i dla całego modułu zajęć
Wiedza: zna i rozumie			
M_W001	Dysponuje wiedzą o funkcji grafiki projektowej w procesach kształtowania prawidłowych relacji z odbiorcą. Posiada umiejętności praktyczne pozwalające na samodzielną realizację projektów graficznych.	KLT2A_W18, KLT2A_W20	Udział w dyskusji, Projekt, Aktywność na zajęciach
M_W002	Posiada praktyczną wiedzę na temat funkcji znaku, plakatu, grafiki oraz form filmowych i ich zastosowaniu w kulturze masowej.	KLT2A_W22	Wykonanie projektu, Aktywność na zajęciach
Umiejętności: potrafi			
M_U001	Potrafi dokonać krytycznej oceny i analizy projektów graficznych, plakatów, znaków graficznych, logotypów, reklam, form filmowych i animowanych, banerów.	KLT2A_U08	Wykonanie projektu, Udział w dyskusji, Projekt, Aktywność na zajęciach
Kompetencje społeczne: jest gotów do			

M_K001	Umiejętnie organizuje własną pracę nad projektami.	KLT2A_K04, KLT2A_K05	Wykonanie projektu, Projekt, Aktywność na zajęciach
M_K002	Pogłębia w własnym zakresie wiedzę z zakresu grafiki komputerowej oraz stale rozwija swoje zdolności i umiejętności projektowe.	KLT2A_K02	Aktywność na zajęciach
M_K003	Samodzielnie rozwiązuje praktyczne problemy projektowe i rozwija umiejętności komunikacyjne, organizacyjne i koncepcyjne konieczne do pracy projektowej.	KLT2A_K06	Wykonanie projektu

### Liczba godzin zajęć w ramach poszczególnych form zajęć

Suma	Forma zajęć dydaktycznych										
	Wykład	Ćwiczenia audytoryjne	Ćwiczenia laboratoryjne	Ćwiczenia projektowe	Konwersatorium	Zajęcia seminaryjne	Zajęcia praktyczne	Zajęcia terenowe	Zajęcia warsztatowe	Prace kontrolne i przejściowe	Lektorat
30	0	0	0	30	0	0	0	0	0	0	0

### Matryca kierunkowych efektów uczenia się w odniesieniu do form zajęć i sposobu zaliczenia, które pozwalają na ich uzyskanie

Kod MEU	Student, który zaliczył moduł zajęć zna i rozumie/potrafi/jest gotów do	Forma zajęć dydaktycznych										
		Wykład	Ćwiczenia audytoryjne	Ćwiczenia laboratoryjne	Ćwiczenia projektowe	Konwersatorium	Zajęcia seminaryjne	Zajęcia praktyczne	Zajęcia terenowe	Zajęcia warsztatowe	Prace kontrolne i przejściowe	Lektorat
Wiedza: zna i rozumie												
M_W001	Dysponuje wiedzą o funkcji grafiki projektowej w procesach kształtowania prawidłowych relacji z odbiorcą. Posiada umiejętności praktyczne pozwalające na samodzielną realizację projektów graficznych.	-	-	-	+	-	-	-	-	-	-	-
M_W002	Posiada praktyczną wiedzę na temat funkcji znaku, plakatu, grafiki oraz form filmowych i ich zastosowaniu w kulturze masowej.	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Umiejętności: potrafi												

M_U001	Potrafi dokonać krytycznej oceny i analizy projektów graficznych, plakatów, znaków graficznych, logotypów, reklam, form filmowych i animowanych, banerów.	-	-	-	+	-	-	-	-	-	-	-
Kompetencje społeczne: jest gotów do												
M_K001	Umiejętnie organizuje własną pracę nad projektami.	-	-	-	+	-	-	-	-	-	-	-
M_K002	Pogłębia w własnym zakresie wiedzę z zakresu grafiki komputerowej oraz stale rozwija swoje zdolności i umiejętności projektowe.	-	-	-	+	-	-	-	-	-	-	-
M_K003	Samodzielnie rozwiązuje praktyczne problemy projektowe i rozwija umiejętności komunikacyjne, organizacyjne i koncepcyjne konieczne do pracy projektowej.	-	-	-	+	-	-	-	-	-	-	-

## Nakład pracy studenta (bilans punktów ECTS)

Forma aktywności studenta	Obciążenie studenta
Udział w zajęciach dydaktycznych/praktyka	30 godz
przygotowanie projektu, prezentacji, pracy pisemnej, sprawozdania	29 godz
Dodatkowe godziny kontaktowe	1 godz
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	60 godz
Punkty ECTS za moduł	2 ECTS

## Pozostałe informacje

### Szczegółowe treści kształcenia w ramach poszczególnych form zajęć (szczegółowy program wykładów i pozostałych zajęć)

#### Ćwiczenia projektowe

Zadanie główne:

> Animowana grafika, czołówka, filmik, seria gifów lub spójna kampania seri grafik dla social mediów. Praca z czasem i uwagą widza, budowaniem narracji i spójnej oprawy wizualnej. W zależności od projektu studentki/studenta: podstawy operowania dźwiękiem.

+ ćwiczenia dodatkowe:

> zadania graficzne

Opis zajęć:

> Kurs będzie skupiał się na współczesnych zagadnieniach związanych z podstawami

projektowania komercyjnego i artystycznego w dziedzinie grafiki ruchomej, filmowych formach reklamowych, przekazem wizualnym i jego interpretacją.

Forma zajęć:

> Praca zespołowa i indywidualna z studentami, prowadzona w formie wykładów i korekt oraz w pracowni komputerowej przy konkretnych problemach projektowych. Korekty projektów graficznych wykonanych przez studentów poza zajęciami w programach graficznych, w formie szkiców wstępnych, rozmowa na temat idei, wstępnych założeń i bieżących postępów pracy.

### **Metody i techniki kształcenia:**

Ćwiczenia projektowe: Studenci wykonują zadany projekt samodzielnie, bez większej ingerencji prowadzącego. Ma to wykształcić poczucie odpowiedzialności za pracę w grupie oraz odpowiedzialności za podejmowane decyzje.

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

Do zaliczenia kursu może przystąpić student, który regularnie uczestniczył w zajęciach. Dopuszczalne są dwie nieusprawiedliwione nieobecności. W przypadku niezaliczenia kursu w pierwszym terminie, student przystępuje do zaliczenia poprawkowego na takich samych zasadach, jakie obowiązywały w terminie pierwszym.

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

Ćwiczenia projektowe:

- Obecność obowiązkowa: Tak
- Zasady udziału w zajęciach: Studenci wykonują prace praktyczne mające na celu uzyskanie kompetencji zakładanych przez syllabus. Ocenie podlega sposób wykonania projektu oraz efekt końcowy.

### **Sposób obliczania oceny końcowej**

Forma zaliczenia:

Ocena zaangażowania oraz rezultatów pracy studenta podczas przeglądu końcowego.  
Ocena końcowa wynika ze średniej ocen z zadań projektowych.

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

Student, który opuści więcej niż dwa spotkania ustala z osobą prowadzącą zajęcia zakres i formę wyrównania zaległości.

### **Wymagania wstępne i dodatkowe, z uwzględnieniem sekwencyjności modułów**

- obecność na zajęciach (dopuszczalna jedna nieusprawiedliwiona nieobecność w semestrze)
- praca poza zajęciami
- wykonanie projektów i zaprezentowanie ich podczas przeglądu końcowego
- umiejętność pracy w programach graficznych

### **Zalecana literatura i pomoce naukowe**

- Język na sprzedaż czyli o tym, jak język służy reklamie, Jerzy Bralczyk
- Psychologiczne mechanizmy reklamy, Dariusz Doliński
- LOGO DESIGN LOVE, David Airey, rok wydania 2001
- Szkoła projektowania graficznego, Wydawnictwo Arkady

- ATLAS OF GRAPHIC DESIGNERS
- Historia Reklamy, Stephanie Pinkas i Marc Loiseau, Taschen
- Ponadczasowe logo – projektowanie znaków odpornych na działanie czasu, Jack Gernsheimer, Helion
- Człowiek i jego znaki, Adrian Frutiger

### **Publikacje naukowe osób prowadzących zajęcia związane z tematyką modułu**

Prowadzący:

Adam Żądło – ur. w 1993 roku; artysta audiowizualny, absolwent Grafiki na Akademii Sztuk Pięknych w Krakowie. Specjalizuje się w animacji, fotografii i filmie. Wychował się na wsi, w swojej twórczości łączy doświadczenie z pracy na roli z wiedzą naukową i najnowszymi technologiami. Zwycięzca, finalistą i uczestnik kilkudziesięciu międzynarodowych festiwali, konkursów i wystaw. Czynnie wspierał studenckie koła naukowe zajmujące się konstruowaniem cyborga i badaniem przestrzeni kosmicznej. Freelancer realizujący filmy, animacje, plakaty i wszelkie mniejsze formy graficzne dla dużych firm oraz klientów indywidualnych. Obecnie realizuje autorski projekt gry komputerowej.

Portfolio:

[www.adamzadlo.com](http://www.adamzadlo.com)

### **Informacje dodatkowe**

Brak