



AKADEMIA SZTUKI

Akademia Sztuki w Szczecinie

Wydział Grafiki
kierunek: grafika

specjalność: grafika projektowa
poziom: studia I stopnia

forma: stacjonarne
profil: ogólnoakademicki

SYLABUS

A. Informacje ogólne

nazwa przedmiotu		Wybrana pracownia kierunkowa 2 Projektowanie Wydawnictw i Publikacji Cyfrowych	kod przedmiotu (z planu studiów)	GP.I.E9	przynależność do bloku	blok kierunkowy
prowadzący		dr hab. Justyna Machnicka, prof. AS			e-mail	justyna.machnicka@akademiasztuki.eu
rok	II, III	semestr	3,4,5		punkty ECTS	6+6+10
typ przedmiotu		obowiązkowy/obieralny			język wykładowy	polski, angielski
liczba godzin		wykłady	7 + 0 + 0		suma	180
		ćwiczenia	53 + 60 + 60			
		warsztaty				
		E-learning				

B. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji

Semestr 3

Zaliczenie Podstaw Projektowania Wydawnictw i Publikacji Cyfrowych. Student posiada bazową wiedzę z zakresu takich podstawowych pojęć komunikacji wizualnej, jak: kompozycja, forma, faktura, skala, dynamika, statyka, przestrzeń, symetria, asymetria, abstrakcja, kontrast, proporcje, typografia, siatka modułarna, *web grid*. Umiejętność dokonywania analizy zjawisk i pojęć. Umiejętność wyrażania koncepcji w formie projektu dwuwymiarowego. Posiada podstawowe umiejętności w zakresie tradycyjnego, jak i cyfrowego warsztatu graficznego.

Semestr 4

Zaliczenie 3 semestru Projektowania Wydawnictw i Publikacji Cyfrowych. Student posiada zdolność do samodzielnej analizy tematu w oparciu o metody projektowania koncepcyjnego (*brief, brainstorming*). Wykazuje zdolność wycucia liternictwa i typografii na potrzeby wydawnictw tradycyjnych i cyfrowych. Rozumie podstawowe pojęcia z zakresu projektowania serwisów www t.j.: UI design, grid, prototyp, rozdzielczość, moduły, nawigacja, RGB, CMS, serwis www, strona www, rodzaje serwisów www, responsywność. Posiada zdolność do projektowania prostych stron www oraz prawidłowego przygotowania odpowiedniego pliku do wdrożenia przez web developera. Posiada zdolność do projektowania prostych publikacji tradycyjnych (druki ulotne) w oparciu o odpowiednio dobraną siatkę modułarną. Potrafi dokonać autoprezentacji projektu przygotowanego w oparciu o współczesny warsztat graficzny.

Semestr 5

Zaliczenie 4 semestru w Pracowni Projektowania Wydawnictw i Publikacji Cyfrowych. Student rozumie różnice w podejściu do projektowania wynikające ze specyfiki nośników tradycyjnych oraz cyfrowych: m.in. linearność a multilinearność, odbiorca a użytkownik. Posiada zdolność do opracowywania prostej struktury informacyjnej zarówno linearnej, jak i hipertekstowej. Posiada podstawową wiedzę i umiejętności projektowania prostych prototypów (makiet) stron internetowych i przekładania ich w oparciu o odpowiednią siatkę na projekt layoutu WWW. Student bazując na wcześniej zdobytej wiedzy typograficznej potrafi połączyć obraz z tekstem dopasowując go do odpowiedniego kontekstu i nośnika. Posiada umiejętność wyrażania koncepcji w formie projektu dwuwymiarowego. Student posiada zdolność do samodzielnej analizy tematu w oparciu o metody koncepcyjne. Posiada wiedzę na temat etapów pracy przy projektowaniu prostych stron www. Posiada umiejętności w zakresie tradycyjnego jak i cyfrowego warsztatu graficznego. Ma podstawową umiejętność współpracy w zespole projektowym.

C. Informacje dotyczące celów przedmiotu

Semestr 3

- C1 – Wykształcenie studenta jako projektanta rozumiejącego różnice w projektowaniu publikacji cyfrowych i tradycyjnych.
- C2 – Rozwijanie umiejętności szczegółowej analizy opracowywanego zagadnienia. Wykształcenie umiejętności budowania odpowiedniego komunikatu do określonej grupy docelowej.
- C3 – Rozwijanie osobistych predyspozycji studenta.
- C4 – Rozwijanie umiejętności doboru adekwatnych środków przekazu oraz opanowanie

profesjonalnych technik projektowych i realizacyjnych

C5 – Przygotowanie do kolejnych etapów zdobywania wiedzy i umiejętności z zakresu projektowania publikacji cyfrowych i tradycyjnych.

Semestr 4

C1 – Kontynuacja rozwijania umiejętności projektowania publikacji cyfrowych i tradycyjnych, wycucia przekazu, formy w stosunku do analizowanego tematu oraz dobór odpowiednich nośników do przekazywanej informacji.

C2 – Nauka budowania czytelnych komunikatów wizualnych opartych na spójnych projektach różnego rodzaju publikacji cyfrowych i tradycyjnych.

C3 – Rozwijanie osobistych predyspozycji studenta i jego zdolności autoprezentacji.

C4 – Przygotowanie do projektowania kompleksowych i bardziej zaawansowanych serwisów WWW, jak i wydawnictw tradycyjnych w 5 semestrze.

C5 – Nabywanie kompetencji do pracy w grupie projektowej.

C6 – Dalsze poznawanie różnorodnych aspektów pracy projektanta interfejsów i projektanta graficznego.

Semestr 5

C1 – Kształcenie studenta jako projektanta świadomego wymagań medium, dla którego projektuje.

C2 – Rozwijanie umiejętności szczegółowej analizy opracowywanego zagadnienia. Dobór odpowiedniej metody koncepcyjnej.

C3 – Rozwijanie osobistych predyspozycji studenta.

C4 – Rozwijanie umiejętności doboru adekwatnych środków przekazu oraz opanowanie profesjonalnych technik projektowych i realizacyjnych.

C5 – Przygotowanie do kolejnych etapów zdobywania wiedzy i umiejętności z zakresu projektowania publikacji cyfrowych i tradycyjnych.

C6 – Rozpoczęcie przygotowań do dyplomu licencjackiego

D. Efekty uczenia się dla przedmiotu (EK) (opis osiągnięć studenta po ukończeniu przedmiotu)	Efekty kierunkowe	efekty uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji wg. Rozporządzenia MNiSW
WIEDZA: absolwent zna i rozumie		

Dysponuje podstawową wiedzą dotyczącą środków ekspresji i umiejętności warsztatowych pokrewnych dyscyplin artystycznych i projektowych	K6_W01	P6S_WG
Posiada podstawową wiedzę dotyczącą realizacji prac projektowych z zakresu grafiki projektowej, w tym projektowania stron internetowych i aplikacji mobilnych.	K6_W02	P6S_WG
Posiada podstawową wiedzę dotyczącą budowy własnego warsztatu twórczego, którą świadomie wykorzystuje w różnego rodzaju projektach graficznych.	K6_W03	P6S_WG
Posiada wiedzę dotyczącą kreacji artystycznej i procesu projektowego	K6_W04	P6S_WG
Posiada ogólną znajomość podstawowych publikacji z zakresu projektowania graficznego.	K6_W06	P6S_WG
Posiada wiedzę dotyczącą stylów w sztuce oraz związanych z nimi tradycji twórczych	K6_W08	P6S_WG
Posiada znajomość aktualnych zjawisk w grafice projektowej.	K6_W09	P6S_WG
Rozpoznaje i definiuje wzajemne relacje zachodzące pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami pracy artystycznej i projektowej	K6_W10	P6S_WG
Orientuje się w nowych rozwiązaniach technologicznych związanych z projektowaniem interfejsów (UI design) oraz jest świadom ich ciągłego rozwoju.	K6_W11	P6S_WG
Posiada podstawową wiedzę z zakresu psychologii zmysłów	K6_W16	P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI: absolwent potrafi		
Potrafi wykorzystać manualne i technologiczne umiejętności niezbędne do tworzenia i realizowania własnych projektów z zakresu grafiki projektowej i projektowania serwisów www i aplikacji mobilnych.	K6_U01	P6S_UW
Świadomie korzysta z manualnego warsztatu projektanta grafika	K6_U02	P6S_UW

Posiada podstawową umiejętność obsługi programów z pakietu Adobe: Photoshop, InDesign, Adobe Illustrator, dodatkowo Adobe XD	K6_U03	P6S_UW
Jest w stanie podejmować samodzielne decyzje w zakresie projektowania i realizacji własnych prac artystycznych i projektowych.	K6_U04	P6S_UW
Posiada szeroki zakres umiejętności warsztatowych umożliwiające realizację własnych koncepcji artystycznych oraz potrafi doskonalić ich rozwój	K6_U06	P6S_UW P6S_UU
Posiada doświadczenie w realizowaniu własnych działań artystycznych i projektowych w oparciu o zróżnicowane stylistycznie koncepcje wynikające ze swobodnego i niezależnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji i emocjonalności	K6_U07	P6S_UW
Potrafi dostosować odpowiednią stylistykę do danego przekazu, danej grupy odbiorców/użytkowników a także nośnika/nośników tego przekazu.	K6_U08	P6S_UW
Posiada zdolność obserwowania świata ożywionego i nieożywionego jako inspiracji do zadań twórczych	K6_U09	P6S_UW
Potrafi udoskonalać swoje umiejętności warsztatowe umożliwiające ciągły rozwój przez samodzielną pracę	K6_U10	P6S_UW P6S_UU
Potrafi publicznie zaprezentować swoje projekty	K6_U13	P6S_UK
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: absolwent jest gotów do		
Jest świadom wartości jaką niesie za sobą ciągłe doskonalenie się i rozwój w dobie nieustawicznych zmian, zwłaszcza w branży związanej z technologiami cyfrowymi.	K6_K01	P6S_UU P6S_KR
Samodzielnie podejmuje niezależne prace, wykazując się umiejętnościami zbierania, analizy i w świadomego interpretowania potrzebnych informacji	K6_K02	P6S_UU P6S_KR

Podczas procesu projektowego świadomie dobiera źródła i informacje z nich pochodzące, odpowiednio je selekcjonuje i interpretuje w poprawny sposób (<i>brief</i> , struktura tekstu multilinearnego).	K6_K03	P6S_KR
Przestrzega zasad etyki zawodowej, świadomie korzysta z legalnych źródeł.	K6_K04	P6S_KR P6S_KO
Wykorzystuje wyobraźnię, ekspresję i intuicję do realizacji różnego rodzaju projektów graficznych.	K6_K05	P6S_KR P6S_KK
W sposób zorganizowany podchodzi do rozwiązywania problemów dotyczących szeroko pojętych prac projektowych.	K6_K06	P6S_KR P6S_KK
Posiada umiejętność adaptowania się do nowych, zmiennych okoliczności, które mogą występować podczas wykonywania pracy zawodowej lub twórczej	K6_K07	P6S_KR P6S_KK
W sposób efektywny wykorzystuje wyobraźnię, intuicję oraz autonomię twórczą w celu rozwiązywania problemów napotykanym w trakcie procesów projektowych.	K6_K08	P6S_KR P6S_KK
Posiada umiejętność samooceny, jak też jest zdolny do budowania konstruktywnej krytyki w obrębie działań projektowych	K6_K10	P6S_KR P6S_KK
Umiejętnie komunikuje się w obrębie własnego środowiska i społeczności.	K6_K12	P6S_KR P6S_KK
Posiada umiejętność współpracy i integracji podczas wspólnej pracy w zespole projektowym.	K6_K13	P6S_KO P6S_KR
W sposób świadomy i profesjonalny umie zaprezentować własne projekty	K6_K14	P6S_KO P6S_KR
Umie posługiwać się fachową terminologią z zakresu projektowania graficznego w tym UI design.	K6_K15	P6S_KO P6S_KR
Umie włączyć się twórczo w realizację zadań instytucji kultury (np. projekty graficzne dla instytucji kultury).	K6_K16	P6S_KO P6S_KR

Uznaje znaczenie wiedzy i doświadczenia w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych w trakcie procesów projektowych w zespołach multidyscyplinarnych, współpracuje i korzysta z pomocy ekspertów z danej dziedziny.	K6_K17	P6S_KK
--	--------	--------

D1. Treści programowe

wykład			ćwiczenia		
semestr 3					
typ	temat	liczbago dz	typ	temat	Liczba godz
				<p><u>Realizacja programu pracowni może odbywać się w formie hybrydowej.</u></p> <p>Tematy dobierane są w oparciu o kwalifikacje wstępne studenta, jak również ćwiczenia, które student zrealizował w poprzednich semestrach. Wybór tematów jest szczegółowo konsultowany z wykładowcą. W przypadku projektów stron www bądź aplikacji równolegle odbywają się konsultacje z web developerem.</p> <p>Zwyczajowo student wybiera jeden temat z zakresu wydawnictw tradycyjnych i jeden temat z zakresu publikacji cyfrowych.</p> <p><u>Dopuszczalne jest poszerzenie lub zastąpienie części programu o ćwiczenia związane z konkursami i projektami zewnętrznymi.</u></p> <p>Efektem końcowym są projekty:</p> <p>A) z zakresu wydawnictw: prace (prototypy) drukowane w skali 1:1 a także zaprezentowane na planszy. Plansze drukowane na papierze plakatowym 70 x 100 cm (mat).</p> <p>B) z zakresu publikacji cyfrowych: plansze drukowane na papierze plakatowym 100 x 70 cm (mat).</p> <p>C) <u>dodatkowo</u> z zakresu publikacji cyfrowych: strona typu <i>one page</i> zaprezentowana w postaci animacji.</p> <p><i>Do zaliczenia wszystkie projekty należy</i></p>	

			przygotować do nagrania również w wersji cyfrowej – do druku (skala 1:1, plik w formacie .tiff, CMYK, 300 dpi) oraz do prezentacji w internecie (plik .jpg, dłuższy bok 1500 px, 96 ppi, RGB) oraz pliki źródłowe.	
	1. Wprowadzenie do zagadnień związanych z projektowaniem interfejsów webowych oraz aplikacji mobilnych, prawne aspekty użycia typografii, sposoby dystrybucji fontów – Google Fonts.	2	1 ćwiczenie: PROJEKT STRONY WWW TYPU ONE PAGE Zaprojektuj layout strony internetowej typu <i>one page</i> (wertykalny bądź horyzontalny). Strona ma za zadanie promować: wydarzenie, miejsce, zabytki lub inne atrakcje dla wybranego przez Ciebie miasta. Należy zebrać niezbędne informacje: treści, obrazy, ilustracje. Na podstawie zebranych materiałów powstaje prototyp. Kolejnym etapem jest projekt. Efekt końcowy to plansza na papierze plakatowym w formacie 70 x 100 cm.	
	2. Rodzaje stron WWW na przykładach serwisów istniejących w Internecie (omówienie). Analiza przedstawionych materiałów z dyskusją.	2		
	3. Siatka modularna (<i>web grid</i>) w publikacjach cyfrowych. Zalety / wady – rodzaje popularnych systemów gridowych, prototypy (makiety). Przykłady i omówienie.	2		
	4. <i>Responsive design</i> . Omówienie przykładów. Dyskusja.	1	+ 2 ćwiczenie:	
			PROJEKT ULOTKI Na bazie autorskiej siatki modularnej zaprojektuj ulotkę, która ma za zadanie promować: wydarzenie, miejsce, zabytki lub inne atrakcje dla wybranego przez Ciebie miasta. Arkusz papieru podzielony trzema (lub więcej) równoległymi złożeniami na cztery panele, co stanowić będzie czterostronicową (lub więcej) rozkładówkę. Format dowolny. Efekt końcowy to ulotka w skali 1:1 lub 3.1 ćwiczenie: PROJEKT ZEWNĘTRZNY DLA INSTYTUCJI KULTURY ZWIĄZANY Z DZIAŁANOŚCIĄ	53

				BIEŻĄCĄ TEJ INSTYTUCJI	
				Materiały w postaci <i>brief'u</i> oraz innych niezbędnych treści dostępne u wykładowcy.	
semestr 4					
typ	temat	Liczba godz	typ	temat	Liczba godz
			Ćws	<p><u>1 ćwiczenie:</u></p> <p>MAGAZYN INTERNETOWY</p> <p>Projekt serwisu www będącego wersją internetową magazynu (tygodnik, miesięcznik, kwartalnik) wydawanego w wersji papierowej.</p> <p>Tematyka serwisu www zaproponowana przez autora. Projekt tworzony w oparciu o <i>web grid</i>. W zależności o specyfiki wybranego magazynu należy wykonać projekty kluczowych stron, takich jak: strona główna, strony kategorii artykułów, wersje layoutu strony z artykułem, archiwum i inne.</p> <p>Efekt końcowy to plansza na papierze plakatowym w formacie 100 x 70 cm zawierająca projekt strony WWW.</p>	60
				<p>lub</p> <p><u>2 ćwiczenie:</u></p> <p>STRONA WWW TYPU WIZYTÓWKA</p> <p>Projekt strony www składającej się z min. 3 podstron dla eventu/projektu związanego z wydarzeniami artystycznymi dziejącymi się na Akademii Sztuki.</p> <p>Tematyka zaproponowana przez autora. Projekt tworzony w oparciu o <i>web grid</i>.</p> <p>Efekt końcowy to plansza na papierze plakatowym w formacie 100 x 70 cm zawierająca projekt strony www.</p>	

				<p>+</p> <p><u>3 ćwiczenie:</u></p> <p>ZESTAW KART POCZTOWYCH W FORMIE TRADYCYJNEJ LUB TYPU POP-UP dla miasta Szczecin lub Centrum Przemysłów Kreatywnych wraz z opakowaniem.</p> <p>Efekt końcowy prototyp w skali 1:1</p>	
				<p>lub</p> <p><u>4 ćwiczenie:</u></p> <p>PROJEKT KSIĄŻKI DLA DZIECI LUB MŁODZIEŻY</p> <p>Projekt stworzony w oparciu o ilustrację autorską. Środki wyrazu dowolne, połączenie technik analogowych z cyfrowymi.</p> <p>Efektem końcowym jest wydrukowana książka w skali 1:1</p>	
				<p>dodatkowo dla chętnych</p> <p><u>5 ćwiczenie</u></p> <p>TWORZENIE STRONY W HTML*</p> <p>Wykonanie w języku HTML strony internetowej na podstawie projektów stworzonych przez studenta w naszej pracowni w poprzednich semestrach.</p> <p>Ćwiczenie projektowe: student pozna podstawy języka HTML oraz posługiwania się arkuszami stylów CSS wykonując stronę WWW na podstawie jego własnego projektu.</p> <p><i>* Temat dla osób, które były w naszej pracowni lub w Pracowni Podstaw Projektowania Wydawnictw i Publikacji Cyfrowych.</i></p>	
semestr 5					
typ	temat	Liczba godz.	typ	temat	Liczba godz.
				<p><u>1 ćwiczenie:</u></p>	

			<p>PROJEKT SERWISU WWW O DOWOLNEJ TEMATYCE</p> <p>Projekt serwisu www na dowolny temat w oparciu o siatkę (grid)</p> <p>Należy zebrać niezbędne informacje: treści, obrazy, ilustracje. Na podstawie zebranych materiałów powstanie prototyp. Kolejnym etapem jest projekt. W zależności o specyfiki wybranego zagadnienia projekt powinien zawierać layouty niezbędne do stworzenia serwisu opartego na systemie CMS, takie jak: layout strony głównej, layout strony z treścią prostą oraz treścią zaawansowaną (zdjęcia, grafiki, tekst).</p> <p>Efekt końcowy to plansza na papierze plakatowym w formacie 70x100 cm zawierająca widoki poszczególnych ekranów serwisu.</p>	60
			<p>lub <u>2 ćwiczenie:</u></p> <p>APLIKACJA DLA INSTYTUCJI KULTURY</p> <p>Projekt aplikacji mobilnej dla wybranej instytucji kultury.</p> <p>Zadanie obejmuje zaprojektowanie ekranów stanowiących ścieżkę, po której będzie poruszał się użytkownik aplikacji. Proces projektowy z uwzględnieniem etapu testów na prototypach ekranów.</p> <p>Efekt końcowy to plansza na papierze plakatowym w formacie 70x100 cm zawierająca widoki poszczególnych ekranów aplikacji oraz działający prototyp aplikacji pokazujący ścieżkę (<i>flow</i>), po której będzie poruszał się użytkownik.</p>	
			<p>lub <u>3 ćwiczenie:</u></p> <p>TWORZENIE STRONY W HTML*</p> <p>Wykonanie w języku HTML strony internetowej na podstawie projektów stworzonych przez</p>	

			<p>studenta w naszej pracowni w poprzednich semestrach.</p> <p>Ćwiczenie projektowe: student pozna podstawy języka HTML oraz posługiwania się arkuszami stylów CSS wykonując stronę WWW na podstawie jego własnego projektu.</p> <p><i>* Temat dla osób, które były w naszej Pracowni lub na Podstawach Projektowania Wydawnictw i Publikacji Cyfrowych.</i></p>	
			<p>lub 4 ćwiczenie:</p> <p>TWORZENIE SERWISU WWW W OPARCIU O SYSTEM ZARZĄDZANIA TREŚCIĄ CMS*</p> <p>Ćwiczenie polega na stworzeniu działającego serwisu internetowego (portalu) w oparciu o system do zarządzania treścią, na podstawie wykonanego wcześniej przez studenta w naszej Pracowni projektu lub projektu zatwierdzonego przez wykładowcę.</p> <p>Ćwiczenie projektowe: student zapozna się z systemem służącym do zarządzania treścią (CMS) oraz budowa architektury informacji stron WWW w oparciu o system CMS. Zadaniem studenta będzie przygotowanie architektury informacji, treści, plików graficznych oraz materiałów zdjęciowych niezbędnych do wykonania strony WWW. Layout strony będzie oparty o darmowy (<i>opensource</i>) szablon.</p> <p>Efektem końcowym będzie strona w HTML wyświetlona w przeglądarce internetowej.</p> <p><i>* Temat dla osób, które były w naszej Pracowni lub na Podstawach Projektowania Wydawnictw i Publikacji Cyfrowych przez dwa semestry.</i></p>	

				lub 5 ćwiczenie:	
				AUTORSKI KALENDARZ NA 12 MIESIĘCY	
				Format dowolny.	
				Efektem końcowym jest kalendarz w skali 1:1	
				lub 6 ćwiczenie:	
				PROJEKT ZEWNĘTRZNY DLA INSTYTUCJI KULTURY ZWIĄZANY Z DZIAŁAŃMI BIEŻĄCĄ TEJ INSTYTUCJI	
				Materiały w postaci <i>brief'u</i> oraz innych niezbędnych treści dostępne u wykładowcy.	

D2. Powiązanie z badaniami naukowymi/artystycznymi

Temat zadania badawczego/nazwa projektu:

Wszystkie powyższe tematy semestralne wiążą się ze ścisłymi badaniami problemów projektowych, w takich aspektach jak:

- *research* realizacji istniejących
- analiza grup docelowych projektu
- dobór środków wyrazu dostosowanych do psychofizjologii widzenia i percepcji odbiorcy
- poszukiwanie optymalnych rozwiązań między funkcją a estetyką
- eliminacja rozwiązań sztamkowych
- testy projektów prototypowych
- dobór optymalnych technik realizacyjnych

Sposób zapewnienia udziału studentów w prowadzonych badaniach:

- indywidualny dobór tematów semestralnych w oparciu o realne i najbliższe otoczenie studenta
- dopuszczanie do programów semestralnych zleceń i konkursów zewnętrznych
- współpraca z Centrum Przemysłów Kreatywnych przy zleceniach zewnętrznych
- dostęp do zaplecza technicznego Centrum Przemysłów Kreatywnych

E1. Literatura obowiązkowa

1. Patryk Mogilnicki, *Nie ma się co obrażać, nowa polska ilustracja*, Wydawnictwo Karakter
2. Lakshmi Bhaskaran, *Czym jest projektowanie publikacji. Podręcznik projektowania*, ABE Dom Wydawniczy
3. Steve Krug, *Nie każ mi myśleć! O życiowym podejściu do funkcjonalności stron internetowych*. Wydanie II. Helion
4. Ambrose / Harris, *Layout. Zasady, kompozycja, zastosowanie*, Wydawnictwo Naukowe PWN
5. Kwartalniki „2+3D”, Fundacja Rzecz Piękna
6. Michael Mitchell i Susan Wightman, *Typografia książki. Podręcznik projektanta*. Wydawnictwo d2d

E2. Literatura uzupełniająca

1. Krzysztof Lenk, *Krótkie teksty o sztuce projektowania*, Słowo / obraz terytoria
2. Steven Heller, Lita Talarico - *Graphic - Inside the sketchbooks of the world's great graphic designers*. The Monacelli Pres2

. Forma i warunki zaliczenia przedmiotu

Warunki zaliczenia	Warunki egzaminu
<p>Zaliczenia na ocenę.</p> <p>Kryteria podstawowe:</p> <ul style="list-style-type: none"> - terminowe zrealizowanie wszystkich ćwiczeń w danym semestrze - aktywność i zaangażowanie na zajęciach - jakość wykonania zrealizowanych ćwiczeń - zgodność projektów z założeniami - własna inicjatywa - autoprezentacja - postępy <p>Ocena celująca:</p>	<p>Warunkiem dopuszczenia do egzaminu jest zaliczenie projektu semestralnego oraz zgoda wykładowcy na jego realizację na nośnikach analogowych i cyfrowych.</p> <p>Prezentacja gotowego projektu podczas egzaminu.</p> <p>Kryteria podstawowe:</p> <ul style="list-style-type: none"> - terminowe zrealizowanie wszystkich ćwiczeń w danym semestrze - aktywność i zaangażowanie na zajęciach - jakość wykonania zrealizowanych ćwiczeń - zgodność projektów z założeniami - własna inicjatywa

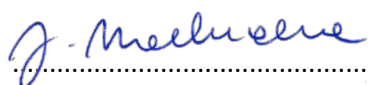
<ul style="list-style-type: none"> - wysoki poziom wykonanych prac - celność pomysłu - wartość artystyczna - wartość użytkowa - realizacja tematów dodatkowych 	<ul style="list-style-type: none"> - autoprezentacja - postępy <p>Ocena celująca:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wysoki poziom wykonanych prac - celność pomysłu - wartość artystyczna - wartość użytkowa - realizacja tematów dodatkowych
---	---

Inne: uczestnictwo w konkursach, wystawach


ocena celująca	ocena bardzo dobra	ocena dobra plus	ocena dobra	ocena dostateczna plus	ocena dostateczna	ocena niedostateczna
wybitne osiągnięcia bez najmniejszych błędów	bardzo dobre osiągnięcia - z dopuszczeniem jedynie drugorzędnych błędów	praca powyżej średniego standardu - z pewnymi błędami	ogólnie solidna praca z zauważalnymi błędami	praca zadowalająca, ale ze znaczącymi brakami	praca spełnia minimalne kryteria	praca nie spełnia minimalnych kryteriów - student musi powtórzyć całość materiału

G. Nakład pracy studenta

Forma aktywności	średnia liczba godzin
godziny kontaktowe z nauczycielem	60 + 60 + 60
przygotowanie do zajęć	60 + 60 + 115
opracowanie materiału po zajęciach	55 + 55 + 120
konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/przesłuchanie	2 + 2 + 2
przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania	3 + 3 + 3
suma godzin	180 + 180 + 300
liczba punktów ECTS	6 + 6 + 10



Podpis Autora treści sylabusu



Podpis Osób odpowiedzialnych
dydaktycznie

07 09 2020

Podpis Przewodniczącego Rady Programowej

Data sporządzenia sylabusa