


Akademia Sztuki w Szczecinie		
	Wydział	Grafiki
	kierunek:	grafika
	specjalność:	grafika projektowa
	poziom:	studia II stopnia
	forma:	stacjonarne
	profil:	ogólnoakademicki

SYLABUS

A. Informacje ogólne							
nazwa przedmiotu		Pracownia artystyczna bądź kierunkowa: Projektowanie Wydawnictw i Publikacji Cyfrowych		kod przedmiotu (z planu studiów)	GP.II.B1	przynależność do bloku	Blok kursów obieralnych
prowadzący		dr hab. Justyna Machnicka, prof. AS				e-mail	justyna.machnicka@akademiasztuki.eu
rok	I, II	semestr	1,2,3		punkty ECTS	4+4+4	
typ przedmiotu		obowiązkowy/obieralny				język wykładowy	polski, angielski
liczba godzin		wykłady	4+2+0		suma	180	
		ćwiczenia	56+58+60				
		warsztaty					
		E-learning					

B. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji

Student posiada wiedzę i umiejętności nabyte podczas studiów licencjackich z projektowania graficznego, lub posiada doświadczenie w tym zakresie zdobyte w inny sposób.

C. Informacje dotyczące celów przedmiotu

C1 – Wyposażenie studenta w niezbędną wiedzę i umiejętności z zakresu projektowania grafiki wydawniczej (publikacje tradycyjne w tym książki, druki ulotne, kalendarze) i publikacje cyfrowe typu: strony i serwisy www)

C2 – Poszerzenie zakresu wiedzy i umiejętności zdobytych podczas studiów pierwszego stopnia dotyczących warsztatu projektanta: opanowanie programów do obróbki grafiki wektorowej i bitmapowej, zasad przygotowania projektów do realizacji (strony www, książki), wykorzystywania technik manualnych i cyfrowych.
C3 – Wzrost poziomu projektowego studenta poprzez zwiększenie jego możliwości kreowania projektów graficznych na potrzeby mediów tradycyjnych i dynamicznych
C4 – Rozwijanie indywidualnych predyspozycji studenta i stworzenie możliwości do kreowania autorskiego charakteru projektów graficznych.
C5 – Stworzenie możliwości zdobycia wiedzy i umiejętności dla studenta, który podczas wcześniejszej edukacji nie miał do czynienia z projektowaniem wydawnictw i/lub publikacji cyfrowych
C6 – Pobudzenie wyobraźni studenta do twórczego i oryginalnego rozwiązywania problemów projektowych
C7 – Nabywanie kompetencji do współpracy w grupie projektowej.
C7 – Przyswajanie pojęć i terminów z zakresu projektowania i realizacji publikacji tradycyjnych i cyfrowych (UI design).

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		
Posiada szeroką wiedzę pozwalającą na swobodne posługiwanie się różnorodnymi środkami ekspresji, które świadomie dobiera i stosuje w projektowaniu graficznym.	K7_W01	P7S_WG
Posiada zaawansowaną wiedzę dotyczącą realizacji prac projektowych z zakresu grafiki projektowej, w tym z zakresu projektowania stron www i aplikacji.	K7_W02	P7S_WG
Posiada wiedzę pozwalającą mu na świadome korzystanie z różnorodnych mediów a także umiejętność samodzielnego poszerzania wiedzy z zakresu grafiki projektowej i projektowania stron www i aplikacji.	K7_W03	P7S_WG
Posiada wiedzę dotyczącą procesów koncepcyjnych, z której świadomie korzysta (na etapie projektowym i realizacyjnym) podczas prac nad autorskimi koncepcjami z zakresu grafiki projektowej.	K7_W04	P7S_WG
Posiada gruntowną wiedzę na temat różnorodnych zjawisk w grafice projektowej.	K7_W05	P7S_WG

Zna i rozumie źródła i formy inspiracji leżących w obszarach kultury, sztuki i dizajnu umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej.	K7_W06	P7S_WG
Dysponuje poszerzoną wiedzą z zakresu dyscyplin pokrewnych, pozwalającą na realizację zadań zespołowych (także o charakterze interdyscyplinarnym)	K7_W08	P7S_WG
Posiada znajomość ważniejszych publikacji z zakresu projektowania graficznego.	K7_W12	P7S_WG
UMIEJĘTNOŚCI: absolwent potrafi		
Jest w stanie tworzyć oraz realizować prace projektowe posiadające oryginalną stylistykę.	K7_U01	P7S_UW
Posiada zaawansowane umiejętności techniczne i technologiczne niezbędne do tworzenia i realizowania własnych projektów z zakresu grafiki projektowej i projektowania stron www i aplikacji.	K7_U02	P7S_UW
Dysponuje zaawansowanymi umiejętnościami pozwalającymi w sposób kreatywny i swobodny skonstruować własny, niezależny język wypowiedzi artystycznej.	K7_U03	P7S_UW
Posiada umiejętność współpracy m.in. z programistą, specjalistą z zakresu architektury informacji oraz z innymi osobami w ramach prac w zespole projektowym oraz jest zdolny do objęcia roli koordynatora projektu.	K7_U05	P7S_UO
Kontynuuje i rozwija umiejętności zdobyte na studiach I stopnia: biegle i świadomie posługuje się różnorodnymi technikami a także poznaną technologią, które to odpowiednio dobiera i stosuje w procesie projektowym i realizacyjnym.	K7_U06	P7S_UW P7S_UU
Posiada zaawansowane umiejętności obsługi programów z pakietu Adobe: Photoshop, InDesign, Adobe Illustrator, dodatkowo Adobe XD oraz innych wybranych przez niego programów do prototypowania.	K7_U07	P7S_UW P7S_UU
Jest świadom wzajemnych relacji pomiędzy rodzajem stosowanej ekspresji a niesionym przez nią przekazem, pozwalającym nadawać różnorodnym projektom indywidualny charakter.	K7_U08	P7S_UW P7S_UU
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. Wykonując działania w zespole potrafi zachęcać innych do ciągłego samodoskonalenia się w dziedzinie grafiki projektowej i projektowania interfejsów.	K7_K01	P7S_KR P7S_UU
W warunkach ograniczonego dostępu do informacji jest w pełni samodzielnym i kreatywnym grafikiem projektantem.	K7_K03	P7S_KK

D1. Treści programowe	
wykład	ćwiczenia

	<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><u>W pierwszym semestrze student realizuje dwa tematy: jeden temat z zakresu wydawnictw tradycyjnych oraz jeden temat z zakresu publikacji cyfrowych.</u></p> <p><u>W drugim i trzecim semestrze student może wybrać jeden temat z interesującego go zakresu. Skala trudności ćwiczeń dobierana jest w oparciu o kwalifikacje wstępne studenta, jak również projekty zrealizowane w poprzednich semestrach:</u></p> <p>— program zaawansowany: student może wybrać program zaawansowany w oparciu o swoje umiejętności i doświadczenia projektowe. W programie tym m.in. poszerzona jest część badawcza, polegająca na głębokiej analizie problemu projektowego.</p> <p>— program średniozaawansowany: dla studentów, którzy nie posiadają wystarczająco pogłębionej wiedzy z danego obszaru.</p> <p>— program podstawowy: programy skierowane są do studentów, którzy podczas wcześniejszej edukacji nie mieli do czynienia z zagadnieniami poruszonymi w Pracowni.</p> <p>Dopuszczalne jest poszerzenie lub zastąpienie części programu o ćwiczenia związane z konkursami i projektami zewnętrznymi.</p>
--	---

	<p>Efektem końcowym są projekty:</p> <p>A) z zakresu wydawnictw: prace 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: serwis WWW zaprezentowany w postaci animacji.</p> <p><i>Do zaliczenia wszystkie projekty należy 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).</i></p>
--	---

semestr 1					
typ	temat	Liczba godz.	typ	temat	Liczba godz.
Wk	1. Responsive Web Design, mobile first, architektura informacji przy RWD, <i>breakpoints</i> oraz inne zagadnienia dotyczące tej tematyki.	2	Ćws	<u>1 ćwiczenie:</u> (program podstawowy) PROJEKT STRONY WWW TYPU ONE PAGE Zaprojektuj layout strony internetowej typu <i>one page</i> (wertykalny bądź horyzontalny). Serwis 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. Przykłady i omówienie serwisów budowanych w oparciu o RWD	2		lub	
				<u>2 ćwiczenie:</u> (program zaawansowany)	

			<p>PROJEKT SERWISU WWW DLA WYBRANEGO ARTYSTY</p> <p>Przestudiuj temat (zbierz jak najwięcej informacji o wybranym artyście, jego motywacje, rozwój, życiorys), znajdź myśl przewodnią, zrób mapę myśli itd.</p> <p>Prototyp w formie dowolnej. Kolejnym etapem jest projekt.</p>	
			<p>+ 3 ćwiczenie:</p> <p>(program średniozaawansowany)</p> <p>PROJEKT AUTORSKIEGO KALENDARZA NA 12 MIESIĘCY</p> <p>Format dowolny.</p> <p>Efektem końcowym jest kalendarz w skali 1:1</p>	
			<p>lub 4 ćwiczenie:</p> <p>(program podstawowy)</p> <p>PROJEKT ULOTKI</p> <p>Na bazie autorskiej siatki modularnej zaprojektuj ulotkę, która ma za zadanie promować: wydarzenie, miejsce, zabytki lub inne atrakcje dla wybranego przez Ciebie miasta.</p> <p>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</p>	
			<p>lub 5 ćwiczenie:</p> <p>PROJEKT ZEWNĘTRZNY DLA</p>	

				INSTYTUCJI KULTURY ZWIĄZANY Z DZIAŁAŃMI BIEŻĄCĄ TEJ INSTYTUCJI	
				Materiały w postaci <i>brief'u</i> oraz innych niezbędnych treści dostępne u wykładowcy.	
semestr 2					
typ	temat	Liczba godz	typ	temat	Liczba godz
			Ćws	<u>1 ćwiczenie:</u> (program zaawansowany) STRONA DLA KANDYDATA NA AS Zaprojektuj stronę informacyjno- promocyjną dla kandydatów na Akademię Sztuki. Przystudiuj temat i zbierz niezbędne informacje: treści, obrazy, ilustracje. Na podstawie zebranych materiałów powstaje struktura informacji oraz prototyp. Kolejnym etapem jest projekt. Projekt powinien zawierać layouty niezbędne do stworzenia serwisu w systemie CMS, takie jak: layout strony głównej, layout strony z treścią prostą oraz treścią zaawansowaną (zdjęcia, grafiki, tekst). Efekt końcowy to plansza ukazująca projekty poszczególnych podstron. Papier plakatowy, format 70 x 100 cm.	58
			lub <u>2 ćwiczenie</u>	(program zaawansowany) PUBLIKACJA ANIMOWANA Zaprojektuj animowaną publikację w oparciu o prozę lub wiersz z użyciem ilustracji autorskiej Efekt końcowy to plansza ukazująca projekty animacji oraz link do animacji. Papier plakatowy, format 70 x 100 cm.	

			lub <u>3 ćwiczenie:</u> (program zaawansowany) MATERIAŁY EDUKACYJNE DLA DZIECI PROMUJĄCE ZACHOWANIA PROEKOLOGICZNE Materiały mają za zadanie promować zachowania proekologiczne oraz szerzyć wiedzę ekologiczną. Przykładem może być zeszyt aktywnościowy lub karty edukacyjne. Proponowana tematyka: bioróżnorodność. Forma dowolna, np. forma kart. Efekt końcowy: prototyp w skali 1:1	
			lub <u>4 ćwiczenie:</u> (program średniozaawansowany) WIELOSTRONICOWA BROSZURA REKRUTACYJNA DLA KANDYDATÓW NA STUDIA. Zaprojektuj wielostronicową broszurę informacyjną dla kandydatów na studia. Temat zagadnienia może dotyczyć np. serii warsztatów odbywających się na uczelni. Format dowolny. Efekt końcowy: prototyp w skali 1:1	
Wk	1. Ładne strony – przykłady książek recenzowanych w kwartalniku Przekrój	2	lub <u>5 ćwiczenie:</u> (program zaawansowany) ZAPROJEKTUJ KSIĄŻKĘ TYPU ARTBOOK, WORDLESS BOOK, POP UP BOOK W OPARCIU O AUTORSKĄ ILUSTRACJĘ Format dowolny. Okładka w oprawie twardej.	

				Efekt końcowy: prototyp w skali 1:1	
semestr 3					
typ	temat	Liczba godz.	typ	temat	Liczba godz.
			ćws	<p>1.ćwiczenie:</p> <p>PROJEKT SERWISU W OPARCIU O RESPONSIVE WEB DESIGN</p> <p>Projekt serwisu www na dowolny temat w oparciu o siatkę modułową. Projekt wersji desktop wide, desktop, tablet, mobile.</p> <p>Należy zebrać niezbędne informacje: treści, obrazy, ilustracje. Na podstawie zebranych materiałów powstaje <i>mock-up</i>. Kolejnym etapem jest projekt. W zależności od specyfiki wybranego zagadnienia, projekt powinien zawierać layouty niezbędne do stworzenia serwisu w systemie CMS, takie jak: layout strony głównej, layout strony z treścią prostą oraz treścią zaawansowaną (zdjęcia, grafiki, tekst).</p>	60
				<p>lub</p> <p>2. ćwiczenie:</p> <p>PROJEKT PRZEWODNIKA PO SZCZECINIE W FORMIE CYFROWEJ</p> <p>Przestudiuj temat i zbierz niezbędne informacje: treści, obrazy, ilustracje. Na podstawie zebranych materiałów powstaje <i>mock-up</i>. Kolejnym etapem jest projekt.</p> <p>Jeżeli wybrana zostanie aplikacja mobilna, zadanie obejmuje zaprojektowanie ekranów stanowiących ścieżkę (<i>flow</i>), po której będzie poruszał się użytkownik aplikacji.</p> <p>Jeżeli wybrana zostanie forma strony www zadanie obejmuje wykonanie projektu zawierającego layouty niezbędne do stworzenia serwisu internetowego</p>	

			<p>w systemie CMS, takie jak: layout strony głównej, layout strony z treścią prostą oraz treścią zaawansowaną (zdjęcia, grafiki, tekst).</p> <p>Efekt końcowy to plansza 70x100 cm drukowana na papierze plakatowym i screeny oraz działający model aplikacji pokazujący ścieżkę (<i>flow</i>), po której będzie mógł poruszać się użytkownik.</p>
			<p>lub</p> <p><u>3 ćwiczenie:</u></p> <p>TEMAT DOWOLNY</p> <p>Temat dowolny z zakresu publikacji cyfrowych, zaproponowany przez studenta, w oparciu o jego umiejętności.</p> <p>Efekt końcowy zależy od zaproponowanego zagadnienia.</p> <p><u>4. ćwiczenie:</u></p> <p>PROJEKT PRZEWODNIKA PO SZCZECINIE W FORMIE TRADYCYJNEJ</p> <p>(program zaawansowany)</p> <p>Format dowolny.</p> <p>Efekt końcowy to projekt w skali 1:1.</p> <p>lub</p> <p><u>5. ćwiczenie:</u></p> <p>TEMAT DOWOLNY</p> <p>Temat dowolny z zakresu publikacji tradycyjnych, zaproponowany przez studenta, w oparciu o jego umiejętności.</p> <p>Efekt końcowy to projekt w skali 1:1</p>

			lub
			6. ćwiczenie:
			PROJEKT ZEWNĘTRZNY DLA INSTYTUCJI KULTURY ZWIĄZANY Z DZIAŁANOŚCIĄ 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 sztabowych
- 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. Zdeno Kolesár, Jacek Mrowczyk, *Historia projektowania graficznego, Karakter*

3. Willberg H. P., Forssman F., *Pierwsza pomoc w typografii*, Słowo/obraz terytoria
7. 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

E2. Literatura uzupełniająca

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

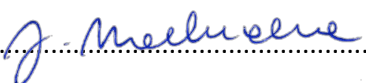
. Forma i warunki zaliczenia przedmiotu

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> <ul style="list-style-type: none"> - wysoki poziom wykonanych prac - celność pomysłu - wartość artystyczna - wartość użytkowa - realizacja tematów dodatkowych 	<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 - 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	30 + 30 + 30
opracowanie materiału po zajęciach	20 + 20 + 20
konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/przesłuchanie	5 + 5 + 5
przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania	5 + 5 + 5
suma godzin	120 + 120 + 120
liczba punktów ECTS	4 + 4 + 4

.....


Podpis Autora treści sylabusu

.....


Podpis Osób odpowiedzialnych dydaktycznie

.....

Podpis Przewodniczącego Rady Programowej

07 09 2020

.....

Data sporządzenia sylabusu