Uniwersytet Gdański

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Przedmiot dwujęzyczny: Grafika komputerowa, PG_00179745		
Kierunek studiów	Dziennikarstwo i komunikacja społeczna (P)		
Data rozpoczęcia studiów	październik 2025 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu	2026/2027
Poziom kształcenia	II stopnia	Grupa zajęć	Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów Grupa zajęć fakultatywnych Grupa zajęć specjalnościowych Grupa zajęć powiązanych z praktycznym przygotowaniem zawodowym - profil praktyczny
Forma studiów	stacjonarne	Sposób realizacji	na uczelni
Rok studiów	2	Język wykładowy	polski
Semestr studiów	4	Liczba punktów ECTS	3.0
Profil kształcenia	praktyczny	Forma zaliczenia	zaliczenie
Jednostka prowadząca			
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot	dr Aleksandra Żukowska	
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu		

Formy zajęć

Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
Liczba godzin zajęć	0.0	20.0	0.0	0.0	0.0	20
W tym liczba godzin zajęć na odległość: 0.0						

Aktywność studenta i liczba godzin pracy

Aktywność studenta	Udział w zajęciach dydaktycznych, objętych planem studiów	Udział w konsultacjach	Praca własna studenta	RAZEM
Liczba godzin pracy studenta	20	2.0	53.0	75

Cel przedmiotu

1. Zapoznanie studentów z przykładami oraz zasadami projektowania różnorodnych form graficznych we współczesnej komunikacji wizualnej.
2. Wykształcenie podstawowych umiejętności posługiwania się oprogramowaniem do tworzenia grafiki rastrowej i wektorowej.
3. Rozwijanie umiejętności projektowania prostych materiałów wizualnych zgodnie z zasadami współczesnego projektowania graficznego.
4. Wykształcenie podstawowych umiejętności w zakresie cyfrowej edycji i przetwarzania obrazu fotograficznego.

Efekty uczenia się przedmiotu

Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
[DZiKSMU2_K02] Uznaje znaczenie wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych. Jest gotów zasięgać opinii ekspertów w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu.	Student potrafi zaprojektować i zaprezentować własny komunikat wizualny z wykorzystaniem narzędzi grafiki wektorowej oraz uzasadnić przyjęte rozwiązania projektowe w odniesieniu do celu i odbiorcy.	[SK2] prezentacja/projekt/referat/ raport [SK8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta
[DZiKSMU2_K01] Potrafi na podstawie własnej wiedzy krytycznie ocenić odbierane treści.	Student jest gotów do krytycznej analizy projektów graficznych oraz świadomej oceny zastosowanych w nich rozwiązań wizualnych i komunikacyjnych.	[SK1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SK5] realizacja zadania problemowego
[DZiKSMU2_U06] Potrafi sprawnie komunikować się przy użyciu różnych kanałów, gatunków i metod zarówno z ekspertami, jak i innymi odbiorcami, korzystając z zaawansowanych rozwiązań technologicznych.	Student jest gotów wykorzystywać zdobytą wiedzę w procesie projektowym oraz korzystać z informacji zwrotnej w celu rozwijania i doskonalenia własnych rozwiązań.	[SU1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SU8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta
[DZiKSMU2_W07] Ma rozszerzoną wiedzę na temat zasad i metod tworzenia przekazów właściwych dla kierunku studiów. Ma świadomość funkcji i efektywności komunikatów oraz zasad etyki zawodowej w ramach prowadzonej działalności.	Student ma wiedzę na temat zasad projektowania komunikatów wizualnych, w szczególności znaku graficznego, oraz funkcji kompozycji, koloru i typografii w tworzeniu skutecznego przekazu.	[SW2] prezentacja/projekt/referat/ raport

Treści przedmiotu

Wprowadzenie do problematyki przedmiotu oraz omówienie zasad zaliczenia i kryteriów oceny.
Podstawy konstruowania komunikatów wizualnych w różnych formach grafiki użytkowej i projektowej.
Przegląd wybranych współczesnych trendów w projektowaniu graficznym oraz analiza ich zastosowania w praktyce.
Zasady projektowania grafiki w kontekście współczesnych mediów cyfrowych i komunikacji wizualnej.
Podstawy cyfrowej edycji obrazu fotograficznego.
Podstawy projektowania grafiki wektorowej.
Podstawowe zagadnienia typografii oraz rola typografii w komunikacji wizualnej.
Łączenie elementów typograficznych, fotograficznych i wektorowych w prostych projektach graficznych.

Wymagania wstępne i dodatkowe

Sposoby i kryteria oceniania osiąganych efektów uczenia się

Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
Indywidualny projekt znaku graficznego wraz z podstawowym zastosowaniem i dokumentacją procesu projektowego	51.0%	100.0%

Zalecana lista lektur

Podstawowa lista lektur

Literatura podstawowa

1. Wood B., *Adobe Illustrator PL. Oficjalny podręcznik. Edycja 2020*, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2021.
2. Kolesár Z., Mrowczyk J., *Historia projektowania graficznego*, Wydawnictwo Karakter, Kraków 2018.
3. Voelker J. U., *Porządek w projektowaniu*, Wydawnictwo d2d, Kraków 2016.
4. Dębowski P., Mrowczyk J. (red.), *Widzieć / Wiedzieć. Wybór najważniejszych tekstów o dizajnie*, Wydawnictwo Karakter, Kraków 2011.
5. Frutiger A., *Człowiek i jego znaki*, Wydawnictwo d2d, Kraków 2015.

	Uzupełniająca lista lektur	Literatura uzupełniająca 1. Willberg H. P., Forssman F., *Pierwsza pomoc w typografii*, słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2004. 2. Arnheim R., *Sztuka i percepcja wzrokowa. Psychologia twórczego oka*, Oficyna, Warszawa 2004. 3. Itten J., *Sztuka barwy*, Wydawnictwo d2d, Kraków 2015. 4. Elam K., *Geometria w projektowaniu. Studia z proporcji i kompozycji*, Wydawnictwo d2d, Kraków 2014. 5. Lenk K., *Krótkie teksty o sztuce projektowania*, słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2011. 6. Lenk K., *Projekty i bazgroły*, słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2010. 7. Llop R., *System graficzny w projektowaniu okładek książek. W poszukiwaniu języka parametrów*, Wydawnictwo d2d, Kraków 2018. 8. French N., D'Andrade H., *Zrób projekt typo*, Wydawnictwo d2d, Kraków 2017. 9. Rypson P., *Nie gęsi. Polskie projektowanie graficzne 1919–1949*, Wydawnictwo Karakter, Kraków 2017. 10. Wicha M., *Gościnne występy. Kawałki o projektowaniu*, Wydawnictwo Karakter, Kraków 2024.
	Adresy eZasobów	
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania		
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy	

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.