

OPISY PRZEDMIOTÓW OBIERALNYCH

Nazwa kierunku studiów	Projektowanie graficzne
Poziom studiów	studia drugiego stopnia
Rocznik	2025/2026
Semestr, w którym przedmioty są wybierane	2
Semestr, w którym przedmioty są realizowane	3

Przedmioty obieralne umożliwiają zdobywanie wiedzy i rozwijanie umiejętności ważnych dla kierunku, ale z uwzględnieniem indywidualnych zainteresowań studenta.

W tym semestrze macie Państwo możliwość wyboru części przedmiotów obieralnych, a wybrane przedmioty będą realizowane w kolejnym semestrze.

Przedmiot może być realizowany jeśli zbierze się wystarczająca liczba chętnych studentów (nie mniej niż 66% studentów dokonujących wyboru).

W tym semestrze wyboru dokonacie Państwo za pomocą ankiety, która zostanie udostępniona 20. kwietnia (ankieta będzie aktywna przez tydzień). Studenci którzy nie dokonają wyboru, zostaną administracyjnie dopisani do przedmiotów które będą realizowane.

W semestrze letnim 2025/26 wybieracie Państwo 2 przedmioty kierunkowe z 4 oferowanych:

Przedmiot do wyboru nr 1 (wybór 1 przedmiotu z 2 oferowanych):

DESIGN THINKING

Treści kształcenia:

- Wprowadzenie. *Design Thinking* jako metoda wspierająca usystematyzowany proces poszukiwania innowacyjnego rozwiązania. Historia metody, przykłady zastosowania metody w firmach globalnych wyzwania do realizacji w trakcie semestru
- Empatyzacja i definiowanie problemu jako pierwsze etapy Design Thinking. Mapa empatii, Customer Understanding Map, Customer Journey, Persona, photojournalism, 5why. Realizacja dwóch pierwszych etapów DT dla założonego wyzwania
- Generowanie pomysłów jako kolejny etap Design Thinking. Burza mózgów, voting, 365, metody kreatywne. Realizacja etapu dla założonego wyzwania
- Prototypowanie i jego znaczenie w Design Thinking. Rodzaje prototypów, adekwatność prototypu do rozwiązania i warunków pracy. Realizacja etapu dla założonego wyzwania (stworzenie prototypu)
- Testowanie jako ostatni? etap Design Thinking. Znaczenie etapu w procesie, określenie „co dalej?”. Realizacja etapu dla założonego wyzwania
- Prezentacja rozwiązania wyzwania na forum grupy

PRACOWNIA FORMY I KOLORU

Treści kształcenia:

- kolor i jego znaczenie dla projektowania
- forma jako sposób narracji dzieła
- Forma i kolor w reklamie
- Tworzenie rysunku/grafiki/obrazu łączącego w sobie minimum dwa kolory będące swoimi przeciwnościami, np. czarny i biały; żółty i fioletowy; pomarańczowy i niebieski itp.
- Student/studentka za pomocą prostych kształtów takich jak koło, kwadrat, trójkąt stworzy swój autoportret
- Dialog z mistrzem, student zainspirowany dolnym dziełem stworzy jego interpretację zmieniając jego formę
- Dominanta kolorystyczna - dowolna grafika/rysunek/obraz itp.

Przedmioty do wyboru nr 2 (wybór 1 przedmiotu z 2 oferowanych):

PROJEKTOWANIE NA POTRZEBY SOCIAL MEDIÓW

Treści kształcenia:

- Pojęcie social mediów w kontekście projektowania graficznego
- Zasady i dobre praktyki w projektowaniu grafiki do social mediów
- Wymagania techniczne do grafik przeznaczonych na media społecznościowe
- Komunikacja wizualna i psychologia koloru w kreacji na social media
- Analiza i porównanie dobrych grafik z social mediów: narracji, strategii, przekazu, wpływu, kreatywności, typografii, tekstu, obrazu, koloru itp.
- Projektowanie grafik na wybraną platformę np. Facebook'a - stworzenie zestawu grafik na profil Facebook dla wybranej branży zgodnie z wytycznymi serwisów (zdjęcie profilowe, zdjęcie w tle, grafika do postów, grafika do wydarzenia, zdjęcie w tle na grupie oraz stories). Wszystkie grafiki powinny być spójne oraz w odpowiedniej stylistyce i komunikacie dla zdefiniowanej grupy docelowej
- Projekt grafik na portal społecznościowy, np. Instagram z wykorzystaniem karuzeli – stworzenie zestawu 5 plasz do postu z wykorzystaniem karuzeli. Wszystkie grafiki powinny być spójne oraz w odpowiedniej stylistyce
- Projekt miniatur na kanał Youtube. Zadaniem studenta będzie przygotowanie trzech miniatur do filmów dla kanału Youtube. Wszystkie grafiki powinny być spójne oraz w odpowiedniej stylistyce
- Profil biznesowy np. Znajdujący się na platformie LinkedIn. Zadaniem studenta będzie przygotowanie grafik do profilu wybranej firmy – grafika profilowa, grafika tła oraz grafika do postu z informacją o firmie

ANIMACJA POKLATKOWA POSTACI

Treści kształcenia:

- Teoria i praktyka animacji. Omówienie najważniejszych technik i nurtów, prezentacja przykładów
- Anatomia w ruchu. Techniczne podstawy animowania postaci ludzkiej
- Charakter postaci a sposób jej animowania – teoria i interpretacja przykładów
- Komunikacja wizualna a wygląd animowanej postaci
- Ćwiczenia wprowadzające do animacji poklatkowej - flipbook na papierze.
- Animacja poklatkowa sekwencji kroku postaci z użycie dostępnego oprogramowania (np. Photoshop, Blender - grease pencil)
- Animacja ludzkiego ciała. Ćwiczenie twórcze z wykorzystaniem animacji poklatkowej w wybranym oprogramowaniu na zadany przez Prowadzącego brief. Dokumentacja pracy, prezentacja wyników (to może być projekt, jeśli jest tu taka forma)