**KARTA PRZEDMIOTU (SYLABUS)**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Kod przedmiotu | | Nazwa przedmiotu | Projektowanie graficzne dla social mediów | | | |
| UTH/F/DZ/2/P/ST/B2/14 | | Graphic design for social media | | | |
| Język wykładowy | | Polski | | | | |
| Rok akademicki | | 2021/2022 | | | | |
|  | | | | | | |
| Kierunek | | Dziennikarstwo i nowe media | | | | |
| w zakresie | | - | | | | |
| Poziom studiów | | Studia drugiego stopnia | | | | |
| Profil studiów | | Profil praktyczny | | | | |
| Forma studiów | | Studia stacjonarne | | | | |
| Semestr / semestry | | III | | | | |
|  | | | | | | |
| Przynależność do grupy zajęć | | B2. Grupa zajęć kierunkowych – do wyboru | | | | |
| Status przedmiotu | | Wybierany | | | | |
| Formy realizacji zajęć dydaktycznych,  wymiar, punkty ECTS | | Forma zajęć | | Liczba godzin zajęć dydaktycznych | Liczba punktów ECTS | |
| - | | - | 2 ECTS | |
| - | | - |
| Zajęcia warsztatowe | | 20 |
| Powiązanie przedmiotu | z profilem studiów | Kształtuje umiejętności praktyczne (profil praktyczny) | | | | 2 ECTS |
| z uprawnieniami | - | | | | 0 ECTS |
| z dyscypliną | Nauki o komunikacji społecznej i mediach | | | | 2 ECTS |
| Forma nauczania | | Tradycyjna – zajęcia zorganizowane na Uczelni | | | | |
| Wymagania wstępne | | Podstawowa znajomość oprogramowania graficznego. | | | | |
|  | | | | | | |
| Jednostka prowadząca | | Wydział Sztuki / Katedra Mediów Cyfrowych i Struktur Przestrzennych | | | | |
| Koordynator | | Dr hab. Mariusz Dański, prof. UTH Rad. | | | | |
| Adres strony internetowej pjo | | www.ws.uniwersytetradom.pl | | | | |
| Adres e-mail, telefon koordynatora | | [mdanski@uthrad.pl](mailto:mdanski@uthrad.pl), 48/361-78-52 | | | | |

**EFEKTY UCZENIA SIĘ, TREŚCI PROGRAMOWE, REALIZACJA ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH, WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ**

|  |  |
| --- | --- |
| Cel kształcenia: | Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów z zasadami projektowania graficznego na potrzeby mediów społecznościowych z wykorzystaniem oprogramowania graficznego (darmowego – Canva, Gimp, Google Web Designer i płatnego - pakiet Adobe). |
| Treści programowe: | Zadaniem kursu jest zapoznanie studentów z zagadnieniami dotyczącymi:   * wykorzystywania bezpłatnych narzędzi do tworzenia grafiki na potrzemy social mediów (1h); * legalne źródeł zdjęć (1h); * darmowych banków zdjęć (0,5h); * płatnych bazy zdjęć (0,5h); * zasady projektowania grafik dla wybranych mediów społecznościowych: FB, Instagram, Twitter z uwzględnieniem ich specyfiki (rozmiar, typ zapisu itp.) (2 h); * projektowanie grafiki cyfrowej na potrzeby social mediów (15 h).   **Semestr 3**  Zrealizuj kampanię w social mediach, reklamującą wybrany kierunek studiów. |
| Metody dydaktyczne (kształcenia): | * + wykład z wykorzystaniem technik multimedialnych,   + wykład z elementami dyskusji;   + ćwiczenia metodyczne podczas których stosowane są różne metody nauczania: m.in. „burza mózgów”;   + metoda projektu; |
| Rygor zaliczenia, kryteria oceny osiągniętych efektów uczenia się, sposób obliczania oceny końcowej: | Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest osiągnięcie wszystkich wymaganych efektów kształcenia określonych dla danego przedmiotu. Uzyskanie pozytywnych ocen ze wszystkich form zajęć wchodzących w skład danego przedmiotu jest równoznaczne z jego zaliczeniem i zdobyciem przez studenta liczby punktów ECTS przyporządkowanej temu przedmiotowi.  Terminy zaliczeń (daty dzienne i godziny) podawane są studentom podczas drugich zajęć.  Ocenie podlega sposób opracowania materiałów, trafność realizacji ideowej projektu, a także wartości estetyczne.  Zaliczenie ćwiczenia polega na oddaniu projektu w wersji elektronicznej. |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Efekty uczenia się dla przedmiotu w odniesieniu do efektów kierunkowych i formy zajęć | | | | Metody weryfikacji efektów uczenia się | |
| Numer efektu uczenia się | Opis efektów uczenia się dla przedmiotu (PEU)  Student, który zaliczył przedmiot  (W) zna i rozumie/ (U) potrafi /(K) jest gotów do: | Kierunkowy efekt uczenia się  (KEU) | Forma zajęć | Forma weryfikacji  (zaliczeń) | Metody sprawdzania  i oceny |
| W1 | Zna i rozumie zagadnienia związane  z zasadami projektowania materiałów  na potrzeby social mediów; zna zakres problematyki związanej z podstawowymi technologiami wykorzystywanymi w social mediach. | K\_WG01  K\_WG02 | Zajęcia warsztatowe | Zaliczenie na ocenę | Rozmowa |
| U1 | Potrafi stworzyć adekwatną pod względem technologicznym i ideowym grafikę na potrzeby social mediów. | K\_UW03  K\_UK07 | Zajęcia warsztatowe | Zaliczenie na ocenę | Projekt |
| U2 | Potrafi przekazywać efektywne treści w social medi zgodnie z odpowiednimi standardami ich dostarczania w sieci. | K\_UW03  K\_UK07 | Zajęcia warsztatowe | Zaliczenie na ocenę | Projekt |
| K1 | Jest gotów realizować własne koncepcje  i działania artystyczne wynikające  z wykorzystania wyobraźni, ekspresji  i intuicji. | K\_KK01 | Zajęcia warsztatowe | Zaliczenie na ocenę | Aktywność  na zajęciach |
| K2 | Jest przygotowany do wykorzystania swojej wiedzy i swoich umiejętności informatyczno-graficznych w działalności zawodowej (medialnej) i społecznej. | K\_KO03 | Zajęcia warsztatowe | Zaliczenie na ocenę | Aktywność  na zajęciach |

|  |
| --- |
| Literatura i pomoce naukowe |
| **Literatura podstawowa**  Horodyński P., Photoshop : sztuka tworzenia, MIKOM, Warszawa 2004. Lynch R.A., Photoshop CS : zaawansowane techniki, MIKOM, Warszawa 2005.  Newark Q., Co to jest projektowanie graficzne?, Arkady 2021.  Photoshop Praktyczny, AVT-Korporacja, Warszawa 2015. Roguski A., Zrozumieć social media, Onepress, Gliwice 2020. Zeegen L., Twórcze ilustrowanie, PWN, Warszawa 2008.  **Literatura uzupełniająca**  Blatner D., Real World Adobe Photoshop CS2 : profesjonalne techniki obróbki obrazów i przygotowania do druku, Helion, Gliwice 2006.  Georgiew F., Księga Adsów. Twój przewodnik po dżungli social mediów, Onepress, Gliwice 2020.  Snider L., Photoshop CS6/CS6 PL : nieoficjalny podręcznik, Helion, Gliwice 2013.  Zakrzewski P., Kompendium DTP: Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign i Acrobat w praktyce, Helion, Gliwice 2009.  Żukowski M., Twoja firma w social mediach. Podręcznik marketingu internetowego dla małych i średnich przedsiębiorstw, Onepress, Gliwice 2020 (wyd. 3).  **Pomoce naukowe**  Komputery z łączem internetowym i oprogramowaniem graficznym. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nakład pracy studenta potrzebny do osiągnięcia zakładanych efektów uczenia się – bilans punktów ECTS | | | |
| Udział w zajęciach, aktywność | Obciążenie studenta [h] | | |
| Inne godz. kontaktowe  (IGK) | Zajęcia bez nauczyciela-praca własna studenta  (ZBN) | Zajęcia dydaktyczne |
| Udział w zajęciach warsztatowych | - | - | 20 |
| Udział w konsultacjach | 5 | - | - |
| Przygotowanie do zajęć i zaliczenia,  w tym wykonanie prac zaliczeniowych | - | 25 | - |
| Sumaryczne obciążenie pracą studenta | 5[h] / 0,2 ECTS | 25[h] / 1,0 ECTS | 20[h] / 0,8 ECTS |
| Punkty ECTS za przedmiot | 2 ECTS | | |

|  |
| --- |
| Informacje dodatkowe, uwagi |
|  |