

SYLABUS
dotyczy cyklu kształcenia 2024/25-2025/26
(skrajne daty)
Rok akademicki 2024/25

1. Podstawowe informacje o przedmiocie

Nazwa przedmiotu	Projektowanie graficzne
Kod przedmiotu*	9
nazwa jednostki prowadzącej kierunek	Instytut Sztuk Pięknych
Nazwa jednostki realizującej przedmiot	Instytut Sztuk Pięknych
Kierunek studiów	Sztuki Wizualne
Poziom studiów	Studia drugiego stopnia
Profil	Ogólnoakademicki
Forma studiów	Studia stacjonarne
Rok i semestr/y studiów	I rok (1, 2 semestr)
Rodzaj przedmiotu	Kierunkowy
Język wykładowy	Polski
Koordinator	Prof. zw. Mirosław Pawłowski
Imię i nazwisko osoby prowadzącej / osób prowadzących	Sem. 1: Sem. 2:

* -opcjonalnie, zgodnie z ustaleniami w Jednostce

1.1. Formy zajęć dydaktycznych, wymiar godzin i punktów ECTS

Semestr (nr)	Wykł.	Ćw.	Konw.	Lab.	Sem.	ZP	Prakt.	Inne (jakie?)	Liczba pkt. ECTS
1				30					2
2				30					2
razem				60					4

* - godziny realizowane w ramach rozszerzenia przedmiotu

1.2. Sposób realizacji zajęć

✓ zajęcia w formie tradycyjnej

zajęcia realizowane z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość

1.3 Forma zaliczenia przedmiotu (z toku) (egzamin, zaliczenie z oceną, zaliczenie bez oceny)

Zaliczenie z oceną w sem.: 1, 2

2. Wymagania wstępne

Umiejętność obsługi komputera i korzystania z Internetu.
Kreatywność i podstawowa znajomość programów graficznych - Corel Draw/Adobe Illustrator, Adobe Photoshop.

3. cele, efekty uczenia się, treści Programowe i stosowane metody Dydaktyczne

3.1 Cele przedmiotu

C1	Utrwalenie i rozbudowanie umiejętności obsługi programów do grafiki wektorowej i bitmapowej.
C2	Zapoznanie studentów z możliwościami wykorzystania ręcznie wykonanych materiałów w swoich projektach i ich przygotowaniem do późniejszej pracy.
C3	Wykształcenie umiejętności odpowiedniego doboru formy w konkretnych projektach.
C4	Utrwalenie i podniesienie poziomu poprawnego technicznego przygotowania projektów.
C5	Wykształcenie samodzielnego szukania rozwiązań i budowanie własnego oryginalnego widzenia projektowego i artystycznego.

3.2 Efekty uczenia się dla przedmiotu

EK (efekt uczenia się)	Treść efektu uczenia się zdefiniowanego dla przedmiotu	Odniesienie do efektów kierunkowych
EK_01	Posiada wiadomości o możliwościach projektowych prac i świadomie dobiera środki wyrazu plastycznego w realizowanych projektach	K_Wo6,
EK_02	Rozpoznaje wzajemne relacje pomiędzy rodzajem stosowanej ekspresji artystycznej. Właściwie dokonuje wyboru narzędzia i programów w celu osiągnięcia zamierzonych efektów. (Grafika wektorowa, grafika rastrowa, druk wielkoformatowy, wielonakładowy itp.)	K_Uo2,
EK_03	W realizowanych pracach świadomie dobiera technologię, aparaturę oraz narzędzia pracy. Poszerza swoje umiejętności warsztatowe w odniesieniu do rozwoju technologicznego. Dzieli się zdobytą wiedzą z innymi. Poddaje się konstruktywnej korekcie i ocenie własnych umiejętności.	K_Ko3

3.3 Treści programowe

A. Problematyka wykładu

Treści merytoryczne
Nie dotyczy

B. Problematyka ćwiczeń, konwersatoryjnych, laboratoryjnych, zajęć praktycznych

Treści merytoryczne
Analiza kroju pisma identyfikacja cech morfologicznych i zaprojektowanie zestawu piktogramów nawiązujących do danego kroju pisma.
Analiza złożonej czynności, jej fragmentacja, określenie istotnych momentów, identyfikacja zagrożeń i zaprojektowanie instrukcji do wykonywania czynności. Dobór odpowiednich środków wyrazu plastycznego, wykonanie i przygotowanie do druku.
Zaprojektowanie systemu oznakowania przestrzeni wewnątrz budynku. Analiza potrzeb i zagrożeń konkretnej przestrzeni. Dobór środków wyrazu graficznego. Organizacja i prezentacja wyników projektowania.
Seria manualnych ćwiczeń projektowych i kompozycyjnych z naciskiem na poszukiwanie możliwości wykorzystania ograniczeń materiałowych i narzędziowych.

3.4 Metody dydaktyczne

Laboratorium: Analiza i wykonywanie zadań tematycznych.

4. METODY I KRYTERIA OCENY

4.1 Sposoby weryfikacji efektów uczenia się

Symbol efektu	Metody oceny efektów kształcenia (np.: kolokwium, egzamin ustny, egzamin pisemny, projekt, sprawozdanie, obserwacja w trakcie zajęć)	Formy zajęć dydaktycznych (w, ćw,)
EK_01	Obserwacja w trakcie zajęć.	LAB.
EK_02	Praca projektowa.	LAB.
EK_03	Praca projektowa.	LAB.

4.2 Warunki zaliczenia przedmiotu (kryteria oceniania)

<p>Laboratorium: aktywny udział w zajęciach oraz wypadkowa ocen z poszczególnych projektów</p> <p>Ocena bardzo dobra</p> <p>- realizowanie wszystkich zadanych projektów graficznych oraz realizacja prac dodatkowych przekraczająca zakres określonego tematu w stopniu bardzo dobrym, pełna obecność i praca na zajęciach, aktywne udzielenie się, kreatywne, innowacyjne podejście do tematu, szczegółowo dopracowana jakość warsztatowa, wizualna i kompozycyjna</p> <p>Ocena plus dobry</p> <p>- realizowanie wszystkich zadanych projektów graficznych w stopniu dobrym, obecność i praca na zajęciach, kreatywne podejście do tematu, szczegółowo dopracowana jakość warsztatowa, wizualna i kompozycyjna</p> <p>Ocena dobry</p> <p>- realizowanie wszystkich zadanych projektów graficznych w stopniu odpowiednim, obecność i praca na zajęciach, dobre podejście do tematu, dopracowana jakość warsztatowa, wizualna i kompozycji</p> <p>Ocena plus dostateczna</p>

- realizowanie wszystkich zadanych projektów graficznych w stopniu zadowalającym, obecność i praca na zajęciach w wymaganym czasie godzinowym

Ocena dostateczna

- zrealizowanie wymaganego minimum ćwiczeń w stopniu dostatecznym, obecność na co najmniej 3/5 ogólnego wymiaru zajęć

Ocena niedostateczna

- niezrealizowanie wymaganego minimum ćwiczeń w stopniu dostatecznym, nieobecność na ponad 3/5 ogólnego wymiaru zajęć, brak zaangażowania na zajęciach

5. CAŁKOWITY NAKŁAD PRACY STUDENTA POTRZEBNY DO OSIĄGNIĘCIA ZAŁOŻONYCH EFEKTÓW W GODZINACH ORAZ PUNKTACH ECTS

Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Godziny kontaktowe wynikające z harmonogramu studiów	60
Inne z udziałem nauczyciela akademickiego (udział w konsultacjach, egzaminie)	10
Godziny niekontaktowe – praca własna studenta (przygotowanie do zajęć, egzaminu, napisanie referatu itp.)	30
SUMA GODZIN	100
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS	4

* Należy uwzględnić, że 1 pkt ECTS odpowiada 25-30 godzin całkowitego nakładu pracy studenta.

6. PRAKTYKI ZAWODOWE W RAMACH PRZEDMIOTU

wymiar godzinowy	Nie dotyczy
zasady i formy odbywania praktyk	Nie dotyczy

7. LITERATURA

Literatura podstawowa: González-Miranda E., Quindós T., <i>Projektowanie ikon i piktogramów</i> , wydawnictwo d2d.pl, 2016 Frutiger A., <i>Człowiek i jego znak</i> , wydawnictwo d2d.pl, 2010 Bo Bergström, <i>Komunikacja Wizualna</i> , Wydawnictwo Naukowe PWN, 2008
Literatura uzupełniająca: Scaglione J., Meseguer L., Henestrosa C., <i>Jak projektować kroje pisma</i> , wydawnictwo d2d.pl, Kraków 2013

Akceptacja Kierownika Jednostki lub osoby upoważnionej