Załącznik nr 4 do Uchwały Senatu nr 430/01/2015

# SYLABUS

DOTYCZY CYKLU KSZTAŁCENIA 2016/17 – 2017/18
(skrajne daty)

## 1.1 PODSTAWOWE INFORMACJE O PRZEDMIOCIE MODULE

| | |
|---|---|
| Nazwa przedmiotu/ modułu | **Formy przestrzenne 2D i 3D** |
| Kod przedmiotu/ modułu* | **2SW31** |
| Wydział (nazwa jednostki prowadzącej kierunek) | **Wydział Sztuki** |
| Nazwa jednostki realizującej przedmiot | **Wydział Sztuki** |
| Kierunek studiów | **Sztuki wizualne** |
| Poziom kształcenia | **Studia drugiego stopnia** |
| Profil | **Ogólnoakademicki** |
| Forma studiów | **Studia stacjonarne** |
| Rok i semestr studiów | **I rok (1, 2 semestr)** |
| Rodzaj przedmiotu | **Kierunkowy** |
| Koordynator | **dr Paweł Bińczycki** |
| Imię i nazwisko osoby prowadzącej / osób prowadzących | **1 sem. : dr hab. Wiesław Grzegorczyk, prof. UR**<br>**mgr Ondrej Revicky**<br>**2 sem.: dr hab. Wiesław Grzegorczyk, prof. UR**<br>**mgr Ondrej Revicky** |

***-** zgodnie z ustaleniami na wydziale

## 1.2 FORMY ZAJĘC DYDAKTYCZNYCH, WYMIAR GODZIN I PUNKTÓW ECTS

| Wykł. | Ćw. | Konw. | Lab. | Sem. | ZP | Prakt. | Inne (jakie?) | **Liczba pkt ECTS** |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | **120** | | | | | **5** |

## 1.3 SPOSÓB REALIZACJI ZAJĘĆ

√ zajęcia w formie tradycyjnej
zajęcia realizowane z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość

## 1.4 FORMA ZALICZENIA PRZEDMIOTU/ MODUŁU ( z toku): *(egzamin, zaliczenie z oceną, zaliczenie bez oceny)*

zaliczenie z oceną w sem.: **1,2**
egzamin w sem .: **2**

## 2. WYMAGANIA WSTĘPNE

| |
|---|
| Wiedza z zakresu historii i współczesnych tendencji w projektowaniu graficznym i wzornictwie przemysłowym, wiedza na temat technik druku i publikacji w mediach elektronicznych; swobodne posługiwanie się komputerowymi edytorami obrazu (wektorowymi i rastrowymi oraz 3D); umiejętności manualne. |

## 3. CELE, EFEKTY KSZTAŁCENIA, TREŚCI PROGRAMOWE I STOSOWANE METODY DYDAKTYCZNE

### 3.1 CELE PRZEDMIOTU/ MODUŁU

| | |
|---|---|
| C 1 | rozwijanie u studenta takich przymiotów jak kreatywność, pomysłowość, systematyczność i precyzja, |
| C 2 | uświadamianie użytkowego charakteru projektowania 2D i 3D, konieczności prowadzenia badań wstępnych i korzystania ze źródeł przed przystąpieniem do pracy, |

### 3.2 EFEKTY KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU/ MODUŁU

| **EK** (efekt kształcenia) | Treść efektu kształcenia zdefiniowanego dla przedmiotu (modułu) | Odniesienie do efektów kierunkowych **(KEK)** |
|---|---|---|
| EK_01 | Formułuje własne koncepcje projektowe i artystyczne zachowując konsekwentny i indywidualny charakter swoich realizacji. | K_U03 |
| EK_02 | Potrafi komunikować się z zespołem zaangażowanym w projekt artystyczny lub badawczy (także interdyscyplinarny). Posiada predyspozycje do kierowania, jak też koordynowania działań w ramach określonych programem zadań. | K_U06 |
| EK_03 | Poszerza i udoskonala zasób umiejętności warsztatowych, warunkujących własny rozwój w oparciu o studiowany przedmiot artystyczny i wybraną specjalizację | K_U07 |

### 3.3 TREŚCI PROGRAMOWE

A. Problematyka wykładu

| Treści merytoryczne |
|---|
| Nie dotyczy |

B. Problematyka ćwiczeń audytoryjnych, konwersatoryjnych, laboratoryjnych, zajęć praktycznych

| Treści merytoryczne |
|---|
| Podczas ćwiczeń student realizuje zadania z zakresu komunikacji wizualnej i form przestrzennych wykonywanych zarówno w technikach 2D jak i 3D. |

| |
|---|
| Dużą wagę przywiązuje się do sfery semantycznej, precyzji i jasności przekazu, możliwości i ograniczeń w zależności od kontekstu kulturowego i preferencji zleceniodawcy, a także do sposobu prezentacji pracy przez autorów. |

### 3.4 METODY DYDAKTYCZNE

1) ćwiczenia kompleksowe wspólne dla całej grupy, rozwijające, ewentualnie uzupełniające, już zdobytą przez studentów wiedzy i umiejętności z zakresu informacji i identyfikacji wizualnej. Tematyka ustalana przez prowadzącego w zależności od predyspozycji studentów i planowanych przez nich tematów prac dyplomowych. Możliwa jest tu praca zespołowa w podgrupach. Ćwiczenie łączy w sobie różne aspekty zadań wykonywanych na ukończonych przedmiotach, szczególnie na przedmiocie Informacja i identyfikacja wizualna. Może to być np.: seria piktogramów stanowiących zarys systemu informacji wizualnej, projekt logo wraz z zarysem identyfikacji wizualnej, wizualizacja kampanii reklamowej, projekt gry planszowej – studenci projektują wszystkie potrzebne elementy zarówno dwu, jak i trójwymiarowe. Zwraca się uwagę na sposób prezentacji pracy przez autorów i na konieczność uzasadnienia każdego wyboru – zarówno na etapie tworzenia, jak i gotowego dzieła.
2) ćwiczenia dobrane indywidualnie dla każdego studenta w zależności od jego predyspozycji i planowanego tematu pracy dyplomowej. Zadaniem ćwiczenia jest rozwinięcie, ewentualnie uzupełnienie, już zdobytej przez studenta wiedzy i umiejętności z zakresu informacji i identyfikacji wizualnej. Może to być np. projekt plakatu, projekt logo, formy 3D – w każdym przypadku, na każdym etapie zaawansowania, poddawany jest on na bieżąco wnikliwej analizie pod względem znaczenia, przekazu, funkcjonalności, formy. Zwraca się uwagę na sposób prezentacji pracy przez autorów i na konieczność uzasadnienia każdego wyboru – zarówno na etapie tworzenia, jak i gotowego dzieła. Zwieńczeniem pobytu studenta w pracowni jest przygotowanie i realizacja magisterskiej pracy dyplomowej. W trakcie zajęć indywidualnie omawia się ze studentem każdy etap przygotowań i realizacji jego pracy dyplomowej począwszy od pomysłu na temat pracy na technikach wykonania i prezentacji gotowej pracy skończywszy.

## 4. METODY I KRYTERIA OCENY

### 4.1 SPOSOBY WERYFIKACJI EFEKTÓW KSZTAŁCENIA

| 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 – EK_03 | Ocena na koniec każdego semestru jest wypadkową ocen z obu zadań, przy czym do zaliczenia wymagana jest też obecność na ćwiczeniach. Ocena na koniec sem. 10. Stanowi ocenę przygotowań i realizacji magisterskiej pracy dyplomowej.<br>Przy ocenie bierze się pod uwagę:<br>a) zgodność z tematem ćwiczenia (lub tematem pracy dyplomowej),<br>b) pomysłowość,<br>c) czytelność,<br>d) poprawność techniczną,<br>e) staranność wykonania,<br>f) możliwość zastosowania w praktyce, | Lab. |

| | | |
|---|---|---|
| | g) zdolność do pracy zespołowej,<br>g) jakość prezentacji pracy. | |

### 4.2 WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU (KRYTERIA OCENIANIA)

**Ocena bardzo dobra** – poza spełnieniem warunków potrzebnych do uzyskania oceny plus dobrej student wykazuje się dalece wykraczającymi ponad program zaangażowaniem, zdolnościami i innymi predyspozycjami do projektowania graficznego, co znajduje swój wyraz zarówno w ćwiczeniach, jak i w pracy dyplomowej. Student potrafi bardzo dobrze zaprezentować swoją (lub zespołową) pracę, jak również swoją pracę dyplomową.
**Ocena plus dobry** – poza spełnieniem warunków potrzebnych do uzyskania oceny dobrej student wykazuje się dalece wykraczającymi ponad program zaangażowaniem, zdolnościami i innymi predyspozycjami do projektowania graficznego, co znajduje swój wyraz zarówno w ćwiczeniach, jak i w pracy dyplomowej. Student potrafi prawidłowo zaprezentować swoją (lub zespołową) pracę, jak również swoją pracę dyplomową.
**Ocena dobry** - poza spełnieniem warunków potrzebnych do uzyskania oceny plus dostatecznej student wykazuje się zainteresowaniem i zaangażowaniem zarówno w zadane ćwiczenia, jak i wykonywaną pracę dyplomową. Pracę tę charakteryzuje staranność wykonania i pomysłowość. Student umie zaprezentować swoją (lub zespołową) pracę.
**Ocena plus dostateczna** – student, poza spełnieniem warunków potrzebnych do uzyskania oceny dostatecznej, realizuje do końca wszystkie zadania: zgodnie z tematem ćwiczenia, dość czytelnie i technicznie poprawnie, uzyskując projekty możliwe do praktycznego zastosowania. Potrafi zaprezentować swoją pracę. Te same kryteria stosuje się do oceny przygotowania i realizacji pracy dyplomowej.
**Ocena dostateczna** – student uczęszcza na zajęcia, rozumie przekazywane treści i wykonuje polecenia związane z ćwiczeniami, realizuje obowiązkowe zadania.
**Ocena niedostateczna** – student nie spełnia jednego lub wielu powyższych warunków.

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

| Aktywność | Liczba godzin/ nakład pracy studenta |
|---|---|
| godziny zajęć wg planu z nauczycielem | 120 |
| przygotowanie do zajęć | 30 |
| udział w konsultacjach | |
| czas na napisanie referatu/eseju | |
| przygotowanie do egzaminu | |
| udział w egzaminie | |
| inne (jakie?) | |
| SUMA GODZIN | 150 |
| **SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS** | **5** |

**6. PRAKTYKI ZAWODOWE W RAMACH PRZEDMIOTU/ MODUŁU**

| | |
|---|---|
| wymiar godzinowy | -- |
| zasady i formy odbywania praktyk | -- |

**7. LITERATURA**

| |
|---|
| Literatura podstawowa:<br><br>1. Biedermann H., „Leksykon symboli”, Warszawa 2001.<br><br>2. Frutiger A., „Człowiek i jego znaki”, Warszawa 2005.<br><br>3. Bringhurst R., „Elementarz stylu w typografii”, Kraków 2008.<br><br>4. 2+3D Ogólnopolski kwartalnik projektowy, Kraków.<br><br>5. Simonds: Blender. - Praktyczny przewodnik po modelowaniu, rzeźbieniu i renderowaniu Helion, 2014<br><br>6. Bo Bergström: Komunikacja Wizualna, Wydawnictwo Naukowe PWN, 2008 |
| Literatura uzupełniająca:<br><br>1. Dydo K., Pluta W., „Współczesne plakaty polskie”, Olszanica 2001.<br><br>2. www.polskikursblendera.pl<br><br>3. www.blenderguru.com |

Akceptacja Kierownika Jednostki lub osoby upoważnionej