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	**Pracownia dyplomowa – Grafika (Formy przestrzenne 2D i 3D)**
Kod przedmiotu/ modułu*	**2SW33**
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	**II rok (3, 4 semestr)**
Rodzaj przedmiotu	**Kierunkowy**
Koordynator	**dr Paweł Bińczycki**
Imię i nazwisko osoby prowadzącej / osób prowadzących	**Sem. 3: dr hab. Wiesław Grzegorczyk prof. UR, mgr Ondrej Revicky** **Sem. 4: dr hab. Wiesław Grzegorczyk, prof. UR, mgr Ondrej Revicky**

***-** zgodnie z ustaleniami na wydziale

1.2 FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH, WYMIAR GODZIN I PUNKTÓW ECTS

Wykł.	Ćw.	Konw.	Lab.	Sem.	ZP	Prakt.	Inne (jakie?)	**Liczba pkt ECTS**
			120 **godziny realizowane z I rokiem**					**24**

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.: **3, 4**
egzamin w sem.: **4**

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 – wszystko to na poziomie wymaganym na przedmiocie „formy przestrzenne 2D i 3D” na roku I.

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

3.1 CELE PRZEDMIOTU/ MODUŁU

C 1	ciągłe pobudzanie i rozwijanie u studenta takich przymiotów jak kreatywność, pomysłowość, systematyczność i precyzja,
C 2	dalsze uświadamianie użytkowego charakteru projektowania 2D i 3D, konieczności prowadzenia badań wstępnych i korzystania ze źródeł przed przystąpieniem do pracy,
C 3	nauczenie odpowiedniego wykorzystywania własnych zdolności artystycznych i umiejętności warsztatowych, doboru technik (komputerowych, manualnych) adekwatnych do postawionego zadania oraz udzielanie studentowi wsparcia merytorycznego i technicznego w tym zakresie ze strony prowadzących zajęcia,
C 4	przygotowanie go do w pełni samodzielnej, świadomej i twórczej pracy w zawodach związanych z projektowaniem graficznym.

3.2 EFEKTY KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU/ MODUŁU

EK (efekt kształcenia)	Treść efektu kształcenia zdefiniowanego dla przedmiotu (modułu)	Odniesienie do efektów kierunkowych **(KEK)**
EK_01	Rzetelnie dobiera własne środki wyrazu plastycznego oraz konstruuje własną wypowiedź artystyczną wykazując umiejętności twórczej konfrontacji i dialogu z mistrzami.	K_W03
EK_02	Identyfikuje wzorce artystyczne (historyczne i współczesne), swobodnie, kreacyjnie i innowacyjnie je wykorzystuje we własnej interpretacji.	K_W05
EK_03	Eksperymentuje, poszukuje nowych rozwiązań formalnych i warsztatowych.	K_U02
EK_04	Formułuje własne koncepcje projektowe i artystyczne zachowując konsekwentny i indywidualny charakter swoich realizacji.	K_U03
EK_05	Formułuje swoją swobodną wypowiedź artystyczną w oparciu o świadome zastosowanie ugruntowanych wzorców kreacji artystycznej.	K_U08
EK_06	Posiada umiejętność przygotowania wystąpień, podczas których potrafi w postaci swobodnej wypowiedzi ustnej lub prezentacji z wykorzystaniem technik	K_U10

	multimedialnych, przedstawić treści naukowe i artystyczne, lub też wyrażać idee i racje.	
EK_07	samodzielnie przygotowuje i wygłasza prezentację ustną przedstawiając swój pogląd na dany temat, w tym także na tematy związane ze studiowaną specjalnością.	K_U11
EK_08	Potrafi przygotować własną koncepcję prezentacji publicznej, w sposób merytorycznie i technicznie poprawny dobiera zakres środków wyrazu artystycznego do przedstawianych treści oraz kontekstu i charakteru pokazu.	K_K01
EK_09	Samodzielnie eksploruje różne obszary teorii i praktyki w poszukiwaniu bodźców do niezależnej postawy twórczej, a także jako pomoc w rozwiązywaniu problemów artystycznych.	K_K03
EK_10	Otwarty na poszukiwania właściwego wyrazu wypowiedzi artystycznej przez konfrontację swoich dokonań na płaszczyźnie krytyki zewnętrznej (uczestnictwo w konkursach, wystawach, warsztatach artystycznych, sympozjach).	K_K07

3.3 TREŚCI PROGRAMOWE

A. Problematyka wykładu

Treści merytoryczne
Nie dotyczy

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

Treści merytoryczne
Pracownia nastawiona jest przede wszystkim na realizację zadań z zakresu projektowania systemów informacji wizualnej (np. dla budynków użyteczności publicznej, parków, miast), systemów identyfikacji wizualnej w oparciu o znak graficzny, kampanii reklamowych, a także zadań bardziej wycinkowych, jak serie plakatów, piktogramy czy logotypy) 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

Laboratorium: W trakcie zajęć wykonywane są:

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_10	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. Przy ocenie bierze się pod uwagę: a) zgodność z tematem ćwiczenia (lub tematem pracy dyplomowej), b) pomysłowość, c) czytelność, d) poprawność techniczną, e) staranność wykonania, f) możliwość zastosowania w praktyce, g) zdolność do pracy zespołowej, g) jakość prezentacji pracy.	Lab.

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	20
czas na napisanie referatu/eseju	
przygotowanie do egzaminu	30
udział w egzaminie	
indywidualna praca w domu	500
SUMA GODZIN	**700**
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS	**24**

6. PRAKTYKI ZAWODOWE W RAMACH PRZEDMIOTU/ MODUŁU

wymiar godzinowy	--
zasady i formy odbywania praktyk	--

7. LITERATURA

Literatura podstawowa:

1. Biedermann H., „Leksykon symboli”, Warszawa 2001.

2. Newark Q., „Design i grafika dzisiaj. Podręcznik grafiki użytkowej”, Warszawa 2006.

4. Frutiger A., „Człowiek i jego znaki”, Warszawa 2005.

3. Bringhurst R., „Elementarz stylu w typografii”, Kraków 2008.

4. 2+3D Ogólnopolski kwartalnik projektowy, Kraków

5. Chlipalski P.: Blender 2.69. Architektura i projektowanie; Helion, 2014.

6. Simonds: Blender. - Praktyczny przewodnik po modelowaniu, rzeźbieniu i renderowaniu Helion, 2014.

7. Healer M.: Czym jest branding?, ABE Dom Wydawniczy, Warszawa 2008.

8. Bo Bergström: Komunikacja Wizualna, Wydawnictwo Naukowe PWN, 2008.

Literatura uzupełniająca:

1. Forssman F., Willberg H. P., „Pierwsza pomoc w typografii “, Warszawa 2008.

2. Dydo K., Pluta W., „Współczesne plakaty polskie”, Olszanica 2001.

3. www.polskikursblendera.pl

4. www.blenderguru.com

Akceptacja Kierownika Jednostki lub osoby upoważnionej

Dziekan Wydziału Sztuki

dr hab. Antoni Nikiel prof. UR