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	**Projektowanie graficzne**
Kod przedmiotu/ modułu*	**2SW08**
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, II rok (1, 2, 3 semestr)**
Rodzaj przedmiotu	**Kierunkowy**
Koordynator	**dr Paweł Bińczycki**
Imię i nazwisko osoby prowadzącej / osób prowadzących	**Sem. 1: mgr Marcin Dudek, mgr Ondrej Revicky** **Sem. 2: mgr Marcin Dudek, mgr Ondrej Revicky** **Sem. 3: mgr Aneta Suslinnkow, mgr Klaudia Cisek**

***-** 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**
			90					**6**

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

2. WYMAGANIA WSTĘPNE

Studenci powinni w stopniu podstawowym i średnio zaawansowanym posługiwać się podstawowymi programami graficznymi takimi jak m. in. Adobe Photoshop, Adobe Ilustrator / Corel Draw lub inne

programy aby za ich pomocą swobodnie realizować i budować ciekawe treści kompozycyjno-projektowe. Wiedza z zakresu liternictwa, kompozycji czy zestawiania barw posłuży do pełniejszego wykorzystania umiejętności studenta w dalszych pracach i realizacjach projektowych. Student powinien odznaczać się otwartość na inspiracje zewnętrzne, kreatywność, twórczą obserwacją oraz zdolnościami manualno-artystycznymi.

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

3.1 CELE PRZEDMIOTU/ MODUŁU

C 1	Utrwalanie i rozwijania umiejętności obsługi programów graficznych
C 2	Tworzenie projektów graficznych z wykorzystaniem obrazu, znaku, koloru lub ilustracji w połączeniu z odpowiadającą im treścią literniczą
C 3	Doskonalenie warsztatu grafiki komputerowej w celu budowania czytelnych i atrakcyjnych wizualnie projektów
C 4	Przyswajanie pojęć i fachowych terminów związanych z tematyką przedmiotu

3.2 EFEKTY KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU/ MODUŁU

EK (efekt kształcenia)	Treść efektu kształcenia zdefiniowanego dla przedmiotu (modułu)	Odniesienie do efektów kierunkowych **(KEK)**
EK_01	Potrafi wykorzystać zdobyte umiejętności plastyczne oraz znajomość programów graficznych do konstruowania własnych rozwiązań projektowych.	K_U01
EK_02	Na podstawie własnych pomysłów przygotowuje i opracowuje spójnie jednolity i całościowy projekt graficzny cechujący się indywidualnym oraz niepowtarzalnym charakterem. Konstruuje czytelne komunikaty wizualne odpowiednio dobrane do charakteru projektu.	K_U03
EK_03	Realizując indywidualnie bieżące zadania potrafi odpowiednio wykorzystać umiejętności ogólnoplastyczne oraz dobrać znane mu narzędzia cyfrowe. Przedstawia swoje wybory i obrane kierunki tworzenia projektu zachowując otwartość na uwagi prowadzącego. Samodzielnie wyciąga wnioski i wprowadza nowe rozwiązania do realizowanego zadania. Stara się zachowywać spójność koncepcji realizowanego projektu.	K_U04
EK_04	Realizując zadania poszerza swoją wiedzę o nowe umiejętności w rozwiązywaniu konkretnych problemów projektowo-użytkowych. Pogłębia swoją wiedzę z karesu znajomości programów graficznych oraz technik realizacji i prezentacji gotowego projektu.	K_U07

3.3 TREŚCI PROGRAMOWE

A. Problematyka wykładu

Treści merytoryczne
Nie dotyczy

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

Treści merytoryczne
Przedmiot zakłada realizacje zadań z zakresu projektowania komunikatu, informacji, plakatu, znaku, małych form reklamowych i użytkowych z przeznaczeniem do druku.
Istotna będzie jasność i czytelność zapisu, warstwa wizualna, odpowiedniość zastosowanych środków do prezentowanej treści, podstawowa znajomość technicznych aspektów pracy w programach graficznych oraz sposób prezentacji projektu przez autora.

3.4 METODY DYDAKTYCZNE

Przed rozpoczęciem zajęć każde z zadań jest szczegółowo omawiane i analizowane na konkretnych przykładach, publikacjach i innych mediach.
Tematy zadań są podawane i omawiane zgodnie z rozpisaną wcześniej kolejnością.
Projekty realizowane są na bieżąco podczas trwania zajęć w pracowni komputerowej oraz w dodatkowych godzinnych po za uczelnią (w domu).
Podczas zajęć przeprowadzana jest indywidualna korekta oraz omawiane są najważniejsze problemy dotyczące poszczególnych zadań indywidualnie ze studentem.
Wszelkie dodatkowe konsultacje dotyczące realizowanych zadań są przeprowadzane w godzinnych dyżurów lub za pośrednictwem poczty elektronicznej lub internetowych komunikatorów społecznościowych.

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_04	Wystawianie oceny po każdym semestrze na którą składa się: przygotowanie projektów, wykonanie określonej ilości zadań, obecność na zajęciach. Wymagane jest: udział w zajęciach, systematyczna praca na pracowni, przygotowanie wstępnych projektów w postaci szkiców oraz innych materiałów	Lab.

	dokumentacji, wykonanie wszystkich zleconych zadań w ramach zajęć z przedmiotu, dobór odpowiednich środków artystycznych, metod ekspresji, różnorodności środków wyrazu do konkretnego zadania, kreatywność i zdolność metaforycznego myślenia, dopracowany warsztat graficzny, poprawna kompozycja, trafny przekaz wizualny oraz pokazanie indywidualnego styl w przygotowanych pracach. Do uzyskanie oceny niezbędne jest, oddanie prac w postaci plików graficznych nagranych na płycie CD oraz wydruków.	

4.2 WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU (KRYTERIA OCENIANIA)

bardzo dobrą (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).

plus dobra (realizowanie wszystkich zadanych projektów graficznych w stopniu dobrym, obecność i praca na zajęciach, kreatywne podejście do tematu, szczegółowo dopracowana jakość warsztatowa, wizualna i kompozycyjna).

dobra (realizowanie wszystkich zadanych projektów graficznych w stopniu odpowiednim, obecność i praca na zajęciach, dobre podejście do tematu, dopracowana jakość warsztatowa, wizualna i kompozycji).

plus dostateczna (realizowanie wszystkich zadanych projektów graficznych w stopniu zadowalającym, obecność i praca na zajęciach w wymaganym czasie godzinowym).

dostateczna (uczęszcza na zajęcia, rozumie przekazywane treści i wykonuje polecenia związane z ćwiczeniami, realizuje obowiązkowe zadania).

niedostateczna (brak obecności na zajęciach, niewykonanie zadanych projektów, brak zaangażowania na zajęciach).

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	**90**
przygotowanie do zajęć	15

udział w konsultacjach	10
czas na napisanie referatu/eseju	
przygotowanie do egzaminu	9
udział w egzaminie	1
praca własna	55
SUMA GODZIN	**180**
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS	**6**

6. PRAKTYKI ZAWODOWE W RAMACH PRZEDMIOTU/ MODUŁU

wymiar godzinowy	--
zasady i formy odbywania praktyk	--

7. LITERATURA

Literatura podstawowa:

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

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

3. Evarny M., „Logo. Przewodnik dla projektantów”, Warszawa 2008.

4. Mrowczyk J., Warda M., „PGR Projektowanie graficzne w Polsce", Kraków 2010.

5. Ambrose G., Harris P., „Layout – Zasady. Kompozycja. Zastosowanie.”, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2012.

6. Czasopisma: Graphis, Novum, Print, Text, 2+3D, Media Polska, Computer Arts

Literatura uzupełniająca:

1. Rypson P., „Nie gęsi. Polskie projektowanie graficzne 1919–1949”, Kraków 2011.

2. Dydo K., „Polski Plakat Teatralny 1899-1999”, Kraków 2000.

3. „Karol Śliwka”, Warszawa 2011.

4. „Plakat z krakowskiej Akademii Sztuk Pięknych 1899-2003”, Kraków 2008.

5. Hochuli H., „Detal w typografii”, Kraków 2009.

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

Akceptacja Kierownika Jednostki lub osoby upoważnionej

Dziekan Wydziału Sztuki
dr hab. Antoni Nikiel prof. UR