

Państwowa Wyższa Szkoła Zawodowa

KARTA PRZEDMIOTU

Dane ogólne:

Nazwa przedmiotu:	Wstępne projektowanie graficzne z technologią informacyjną
Okres ważności karty:	IA_EA_P_I_(2021-2024)
Forma kształcenia:	Studia licencjackie
Forma studiów:	stacjonarne
Profil studiów:	praktyczny
Kierunek studiów:	Edukacja artystyczna w zakresie sztuk plastycznych
Specjalność/Specjalizacja:	

Przedmiot realizowany:

Rok	Semestr	Rodzaj zajęć	Liczba godzin	Wartość % zajęć	Rygor zaliczenia	ECTS
1	1	war	30	100	zaliczenie z oceną	2
	2	war	30	100	zaliczenie z oceną	2
Razem			60			4

Jednostka prowadząca przedmiot:	Instytut Architektury
Koordynator:	Karolina Stanieczek
Prowadzący zajęcia:	dr Karolina Stanieczek
Moduł, grupa przedmiotów:	C. PRZEDMIOTY Z ZAKRESU GRAFIKI EDYTORSKIEJ
Status przedmiotu:	obowiązkowy
Język wykładowy:	semestr: 1 - polski, semestr: 2 - polski
Przyporządkowanie zajęć/grup zajęć do dyscypliny naukowej/artystycznej	sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki (wiodąca)

Objaśnienia:

Rodzaj zajęć: obowiązkowe, do wyboru.

Forma prowadzenia zajęć: w - wykład, ćw - ćwiczenia audytoryjne, lek - lektorat, s - seminarium, lab - laboratoria, p - projekt, sk - samokształcenie, pz - praktyka zawodowa, war - warsztaty, k - konwersatorium, pw - praca własna, p.art. - pracownia artystyczna, zp - zajęcia praktyczne

Dane merytoryczne

Przedmioty wprowadzające i wymagania wstępne:
Elementarne zainteresowanie grafiką komputerową i elementami grafiki projektowej. Świadomość kreacji plastycznej, warsztat twórczy z zakresu wstępnego projektowania graficznego.
Cel przedmiotu
Celem kształcenia jest przygotowanie słuchacza do podejmowania samodzielnych działań na polu grafiki użytkowej, wprowadzenie studenta w całość zagadnień związanych z systemem informacji wizualnej, nauka projektowania, poczynając od prostych graficznych elementów, aż do złożonych systemów identyfikacji.

Szczegółowe efekty uczenia się				
Lp.	Opis efektu uczenia się	Metoda realizacji efektów uczenia się	Metody sprawdzenia efektu uczenia się	Odniesienie do efektów dla modułu/specjalności/kierunku studiów
1	Zna i rozumie podstawy realizacji prac artystycznych związanych z projektowaniem graficznym. Posiada wiedzę obejmującą zagadnienia kompozycji geometrycznych i organicznych, analizy i syntezy, kompozycji otwartych i zamkniętych. Zna podstawowe zasady projektowania graficznego z uwzględnieniem problematyki komunikacji medialnej wyrażanej przez takie elementy jak komunikacja, funkcja wyrazowa, semiotyka znaku, typologia symbolu.	M3 (Obserwacja), M2 (Rozmowa dydaktyczna), M1 (Realizacja artystyczna)	Korekta artystyczna	K_W01
2	Zna i rozumie różnorakie techniki i technologie stosowane w procesie projektu graficznego umożliwiające także realizację prac i projektów o praktycznym zastosowaniu	M3 (Obserwacja), M2 (Rozmowa dydaktyczna), M1 (Realizacja artystyczna)	Korekta artystyczna	K_W02, K_W04
3	Zna podstawowe publikacje traktujące o warsztatowych problemach związanych z projektowaniem graficznym .	M3 (Obserwacja), M2 (Rozmowa dydaktyczna), M1 (Realizacja artystyczna)	Korekta artystyczna	K_W03
4	Zna i rozumie podstawową terminologię w procesie projektowania graficznego	M3 (Obserwacja), M2 (Rozmowa dydaktyczna), M1 (Realizacja artystyczna)	Korekta artystyczna	K_W08
5	Zna i rozumie podstawowe powiązania pomiędzy wiedzą o sztuce a działaniami praktycznymi	M3 (Obserwacja), M2 (Rozmowa dydaktyczna), M1 (Realizacja artystyczna)	Korekta artystyczna	K_W10
6	Potrafi świadomie posługiwać się technikami i technologiami z zakresu projektowania graficznego w realizacji prac plastycznych	M3 (Obserwacja), M2 (Rozmowa dydaktyczna), M1 (Realizacja artystyczna)	Przegląd prac, Korekta artystyczna	K_U08, K_U06
7	Jest gotów do uczenia się i pogłębiania doświadczeń przez całe życie	M2 (Rozmowa dydaktyczna)	Korekta artystyczna	K_K01
Metody realizacji efektów uczenia się (opis szczegółowy)				
Realizacja artystyczna (M1 - realizacja prac graficznych w formie wydruków cyfrowych powstałych w czasie zajęć oraz wykonanych w ramach pracy własnej.), Obserwacja (M3 - projekty (ćwiczenia, zadania) analizowane są pod względem artystycznym i technicznym na wszystkich etapach pracy.), Rozmowa dydaktyczna (M2 - rozmowa dydaktyczna)				
Kryteria oceny i weryfikacji efektów uczenia się				
wiedza: Korekta artystyczna (analiza prac, korekta artystyczna, rozmowa kontrolna)				
umiejętności: Korekta artystyczna (analiza prac, korekta artystyczna, rozmowa kontrolna) Przegląd prac (Końcowa ocena prac wykonanych w trakcie zajęć)				
kompetencje społeczne: Korekta artystyczna (analiza prac, korekta artystyczna, rozmowa kontrolna)				
Warunki zaliczenia				
Podstawą zaliczenia jest wykonanie zadań i przesłanie plików wysokiej rozdzielczości.				
Treści Kształcenia				
				Liczba godzin
Semestr: 1				
Forma zajęć: warsztaty				
Realizacja efektów: 1, 2, 3, 4, 6, 7. Student w procesie kształcenia zdobywa wiedzę i umiejętności niezbędne w pracy zawodowej, szczególnie w obszarze zagadnień związanych z projektowaniem graficznym. Zapoznaje się z obsługą komputera, narzędziem w procesie tworzenia graficznych				30

elementów.	30	
Semestr: 2		
Forma zajęć: warsztaty		
Realizacja efektów: 1, 2, 5, 6,7. Kontynuacja zajęć, podczas których student zgłębia wiedzę i rozwija umiejętności niezbędne w pracy zawodowej w obszarze zagadnień związanych z projektowaniem graficznym. Zapoznaje się z narzędziami graficznymi do tworzenia grafik komputerowych. Potrafi dobrać odpowiednie formy wyrazu artystycznego. Oczekiwanym efektem działań praktycznych jest zestaw prac w formie wydruków cyfrowych uwzględniających realizacje powstałe w czasie zajęć oraz wykonane w ramach pracy własnej.	30	
Literatura		
Podstawowa		
Carter D., The new Big book of logos, New York: An Imprint of Harper Collins Publishers, New York 2004		
Chwałowski R., Typografia typowej książki, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2002		
Maeda J., Design by numbers, foreword by Paola Antonelli, Massachusetts Institute of Technology, Massachusetts 1999		
Newark Q., Design i grafika dzisiaj, tłum., Dom Wydawniczy ABE, Warszawa 2006		
Wojeński J., Technika Liternictwa, Polskie Wydawnictwa Gospodarcze, Warszawa 1955		
Uzupełniająca		
Arnheim R., tłum. J. Mach., , Sztuka i percepcja wzrokowa, Warszawa 2004		
Tomaszewski A., Leksykon pism drukarskich, Warszawa 1996		
Twemlow A., Czemu służy grafika użytkowa?, Paulina i K. Broma , Paulina i K. Broma , Warszawa 2006		
Sposób określenia liczby punktów ECTS		
Nakład pracy studenta potrzebny do osiągnięcia efektów uczenia się	Obciążenia studenta [w godz.]	
Zajęcia dydaktyczne	60	
Samokształcenie	0	
Praca własna studenta	40	
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	100	
Liczba punktów ECTS		
Łączna liczba punktów ECTS przypisana do przedmiotu	4	
Bezpośredni kontakt z nauczycielem	L. godzin	ECTS
	60	2,4

1 godz = 45 minut; 1 punkt ECTS = 25-30 godzin

W sekcji 'Liczba punktów ECTS' suma punktów ECTS zajęć wymagających bezpośredniego udziału nauczyciela akademickiego.