

Państwowa Wyższa Szkoła Zawodowa w Raciborzu

KARTA PRZEDMIOTU

1. Nazwa przedmiotu:	<i>Projektowanie graficzne</i>				
2. Kod przedmiotu:	03.5				
3. Okres ważności karty:	<i>Ważna od roku akademickiego 2015/2016</i>				
4. Poziom kształcenia:	<i>Studia pierwszego stopnia</i>				
5. Forma studiów:	<i>Studia stacjonarne/niestacjonarne</i>				
6. Kierunek studiów:	<i>Edukacja artystyczna w zakresie sztuk plastycznych</i>				
7. Profil kształcenia:	<i>ogólnoakademicki</i>				
8. Specjalność:	<i>W III semestrze wszystkie wybrane specjalności</i>				
9. Semestr:	<i>I, II, III</i>				
Jedn. prowadz. przedmiot:	<i>Instytut Studiów Edukacyjnych i Sztuki</i>				
11. Prowadzący przedmiot:	<i>dr hab.. Kazimierz Frączyk</i>				
12. Grupa przedmiotów:	<i>kierunkowych</i>				
13. Status przedmiotu:	<i>obowiązkowy</i>				
14. Język prowadzenia zajęć:	<i>polski</i>				
15. Przedmioty wprowadzające oraz wymagania wstępne:					
Student wykazuje elementarne zainteresowanie grafiką komputerową i elementami grafiki projektowej, ma świadomość kreacji plastycznej, posiada warsztat twórczy z zakresu wstępnego projektowania graficznego.					
16. 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, począwszy od prostych graficznych elementów, aż do złożonych systemów identyfikacji.					
17. Efekty kształcenia:					
Ozn.	Opis efektu kształcenia	Metody realizacji modułów kształcenia	Metody weryfikacji zakładanych efektów kształcenia	Forma prowadzenia zajęć	Odniesienie do efektów dla kierunku studiów
W1	Student posiada podstawową wiedzę z zakresu 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.	-realizacje warsztatowe, -korekty indywidualne i grupowe, podczas oraz po zakończeniu zadania, -obserwacja, -dyskusja -przegląd i selekcja prac, -wystawy	Przedstawienie i omówienia zestawu prac w formie wydruków cyfrowych, rysunkowych uwzględniających realizacje powstałe w czasie zajęć oraz wykonane w ramach pracy własnej. Weryfikacji i	-pracownia artystyczna -podstawową formą prowadzenia zajęć jest wykład multimedialny oraz praca w pracowni komputerowej. Wszystkie projekty (ćwiczenia, zadania)	W_01

W2	Student zna i rozumie kompozycję w obszarze szerokiego pojęcia druku wydawniczego, kalendarz, książka, plakat. Zna budowę znaku jednoelementowego jak również znaków wieloelementowych. Student zna systematykę znaków w określonym kluczu pod względem logicznym oraz formalnym.				W_02
W3	Student nabył elementarną wiedzę z zakresu pokrewnych dyscyplin artystycznych. Zna techniki i technologie stosowane w projektowaniu graficznym.				W_04
W4	Jest świadomy związków realizacji pracy artystycznej w sztukach plastycznych z rozwojem użytkowanych technologii oraz ma pogłębioną wiedzę o aktualnym stanie rozwoju technologii stosowanych w pracowni artystycznej.				W_06
U1	Student umie tworzyć i realizować własne koncepcje artystyczne w oparciu o kompozycję – analiza wzajemnych zależności wielkości, kształtu i koloru, rodzaje kompozycji i ich zastosowanie, równowaga figur, obciążanie płaszczyzny, formy geometryczne,	-realizacje warsztatowe, -korekty indywidualne i grupowe, podczas oraz po zakończeniu zadania, -obserwacja, -dyskusja -przeгляд i selekcja prac, -wystawy	Przedstawienie i omówienia zestawu prac w formie wydruków cyfrowych, rysunkowych uwzględniając ych realizacje powstałe w czasie zajęć oraz wykonane w ramach pracy własnej. Weryfikacji i ocenie podlega także stopień wiedzy teoretycznej oraz umiejętność analizowania projektów i opisanie ich struktury formalnej.	-pracownia artystyczna -podstawową formą prowadzenia zajęć jest wykład oraz praca w pracowni komputerowej. Wszystkie projekty (ćwiczenia, zadania) analizowane są pod względem artystycznym i technicznym na wszystkich etapach pracy.	K_U01
U2	Posiada umiejętności wybierania z otaczającej go rzeczywistości inspiracji. Za pomocą której buduje uniwersalny system znaków wizualnych tworząc prosty znak graficzny którego najważniejsze cechy to: skrót myślowy, prostota, czytelność, funkcjonalność.				K_U02
U3	Student posiadał elementarne umiejętności w obszarze kreacji projektowej oraz cechuje się umiejętnością obserwacji i wykorzystaniem indywidualnej wyobraźni.				K_U03

U4	Posiada szeroki zakres umiejętności warsztatowych poprzez stosowanie różnorodnych technik: techniki rysunkowe i graficzne: (patyk, pędzel, piórko, grafit) grafika komputerowa : (wektorowa i rastrowa).				K_U04
U5	Student posiadał elementarne umiejętności obsługi komputera oraz wykorzystania jego zasobów, szczególnie programów graficznych jako narzędzi niezbędnych w procesie tworzenia graficznych elementów i systemów informacji za pomocą programów: Adobe Phtoshop, CorelDraw, Adobe InDisigne.				K_U05
U6	Student eksperymentuje przy wykonywaniu prac projektowych.				K_U06
U7	Posiada umiejętność przygotowania typowych prac pisemnych i wystąpień ustnych, dotyczących zagadnień szczegółowych na temat projektowania graficznego.				K_U8
U8	Student posiadał kwalifikacje niezbędne w przyszłej pracy zawodowej, szczególnie na polu grafiki użytkowej. Student potrafi wykorzystać całokształt zagadnień związanych z systemem informacji wizualnej. Projektuje począwszy od prostych graficznych elementów, aż do złożonych systemów identyfikacji.				K_U10
Ks1	Student rozumie potrzebę się uczenia przez całe życie. M. in śledząc nowości artystyczne pojawiające na rynku sztuki użytkowej.	-realizacje warsztatowe, -korekty indywidualne i grupowe, podczas oraz po zakończeniu zadania, -obserwacja,	Przedstawienie i omówienia zestawu prac w formie wydruków cyfrowych, rysunkowych uwzględniając ych realizacje powstałe w	-pracownia artystyczna -podstawową formą prowadzenia zajęć jest wykład oraz praca w pracowni komputerowej	K_Ks01

Ks2	Potrafi wykorzystać własną wyobraźnię, intuicję i emocjonalność do realizacji różnych form aktywności artystycznej.				K_Ks04
Ks3	Potrafi wykazywać się zdolnością twórczego, elastycznego myślenia w trakcie rozwiązywania problemów artystycznych. Student uczestnicząc w wydarzeniach prezentujących działalność artystyczną wykładowców oraz studentów Instytutu adaptuje się do nowych i zmieniających okoliczności oraz umiejętności kontrolowania własnych zachowań i przeciwdziałania lękom i stresom, jak również sprostania warunkom związanym z publicznymi występami.				K_Ks05
Ks4	Student uczestnicząc w wydarzeniach prezentujących działalność artystyczną wykładowców oraz studentów Instytutu adaptuje się do nowych i zmieniających okoliczności oraz umiejętności kontrolowania własnych zachowań i przeciwdziałania lękom i stresom, jak również sprostania warunkom związanym z publicznymi występami. samodzielnie przygotowując prezentacje swoich prac, posiada umiejętność samooceny w trakcie omawiania poszczególnych ćwiczeń Posiada umiejętność konstruktywnej krytyki w stosunku do prac innych osób w trakcie omawiania poszczególnych ćwiczeń.				K_Ks06
Ks5	Samodzielnie przygotowując prezentacje swoich prac student posiada umiejętność samooceny w trakcie omawiania poszczególnych ćwiczeń.				K_Ks07
Ks6	Posiada umiejętność konstruktywnej krytyki w stosunku do prac innych osób w trakcie omawiania poszczególnych ćwiczeń.				K_Ks08
Ks7	Student posiada umiejętności komunikacji i przygotowanie poprzez technologie informacyjne dzieła plastycznego.				K_Ks14
18. Formy i wymiar zajęć:					Niestacjonarne

	Stacjonarne			
	Pracownia artystyczna:	60h	Pracownia artystyczna:	36 h
19. Treści kształcenia:				
<p>Student w procesie kształcenia zdobywa wiedzę i umiejętności niezbędne w pracy zawodowej, szczególnie w obszarze zagadnień związanych z projektowaniem graficznym.</p> <p>Na bazie ćwiczeń dokonuje systematyki znaków opartych o koncepcje uproszczonych układów geometrycznych i niegeometrycznych, przy użyciu wybranych środków wyrazu (linia i plama). Od prostych elementów do złożonych systemów projektowych. Student zdobywa umiejętności dotyczące zagadnień kompozycji w obszarze szerokiego pojęcia druku wydawniczego; kalendarz, książka, plakatu.</p> <p>Zapoznaje się z obsługą komputera, narzędziem w procesie tworzenia graficznych elementów.</p> <p>W trakcie ćwiczeń wykorzystuje i syntetyzuje różnorodne doświadczenia z dziedzin pokrewnych: malarskich, rysunkowych i fotograficznych. Potrafi także, dobrać odpowiednie formy wyrazu artystycznego, wykonuje prace autorskie poza zajęciami obowiązkowymi. Uczy się samooceny i konstruktywnej krytyki w trakcie omawiania poszczególnych ćwiczeń. Uczestniczy w wydarzeniach prezentujących działalność artystyczną wykładowców oraz studentów Instytutu.</p>				
Szczegółowy program zajęć				
Tematyka zajęć - ćwiczenia				
1.				
Omówienie zagadnień i ćwiczeń w szeroko rozumianym obszarze identyfikacji wizualnej.				
Liczba godzin: ST: 1/ NST: 1				
2.				
Projektowanie wstępne, równowaga prostokątów				
Liczba godzin: ST: 10/ NST: 5				
3.				
Kompozycja bieli i czerni, równowaga Figur Geometrycznych				
Liczba godzin: ST: 10/ NST: 5				
4.				
Kompozycja organiczna – zagadnienie treści w przekazie. Problem równowagi, ciężaru oraz innych procesów dotyczących układu (kompozycji) na przykładzie wybranych motywów biblijnych i mitologicznych.				
Liczba godzin: ST: 9/ NST: 5				
5.				
Analiza znaku graficznego.				
Na podstawie wybranej fotografii zwierzęcia student dokonuje analizy formalnej, doprowadzając w procesie uproszczeń i redukcji realną fotografię do prostego znaku graficznego				
Format arkusza – A1				
Liczba godzin: ST: 10/ NST: 5				
6.				
System znaków graficznych.				
Student dokonuje systematyki znaków (piktogramów), spójnych pod kontem treściowym i formalnym. Kluczem do tego ćwiczenia jest Picture <u>Communication Symbols</u> (PCS) – jeden z najbardziej popularnych, przejrzystych i zrozumiałych systemów symboli.				
Format arkusza – A1				
Liczba godzin: ST: 10/ NST: 5				

7.

Plakat – prostota i oszczędność, graficzny komunikat

Wykorzystując układ kompozycyjny (horyzontalny, wertykalny, diagonalny, centralny) przy użyciu poznanych środków wyrazu. Student dokonuje próby plastycznego przedstawienia określonego tematu.
Format arkusza – A1

Liczba godzin: ST: 10/ NST: 5

8.

Książka – Typografia książki

Syntetyzując doświadczenia poprzednich semestrów student przedstawia projekt książki dla dzieci uwzględniając jej integralność i spójność elementów treściowych i graficznych: okładka, wyklejka, strona tytułowa, tekst oraz ilustracja.

Format określony przez studenta.

Liczba godzin: ST: 10/ NST: 5

Łączna liczba godzin-

ST: 60/NST: 36

20. Egzamin:

Nie

1. Dabner D., Stewart S., Zempol E., Szkoła projektowania graficznego. Zasady i praktyka, nowe programy i technologie, Warszawa 2015.
2. Buczyński L., Skanery i skanowanie, Warszawa 2005.
3. Long B., Fotografia cyfrowa, tłum. W. Pazdur, Ł. Oberlan, Gliwice 2011.
4. Owczarż A., Fotografia cyfrowa. Ilustrowany przewodnik, Gliwice 2004.
5. Scott K., Fotografia cyfrowa. Edycja zdjęć, tłum. P. Cieślak, wyd. VII, Gliwice 2013.
6. Davis H., Fotografia cyfrowa. Przewodnik, tłum. P. Cieślak, Gliwice 2006.
7. Newark Q., Design i grafika dzisiaj, tłum. K. i P. Broma, Warszawa 2006.
8. Michałowska M., Obraz utajony. Szkice o fotografii i pamięć, Łódź 2007.
9. Frutiger A., Człowiek i jego znaki, Warszawa 2015.
10. Stopa-Pielesz E., Corporate design, czyli jak sprawić by estetyka pracowała na sukces firmy, Warszawa 2003.
11. Tomaszewski A., Leksykon pism drukarskich, Warszawa 1996.
12. Wojeński J., Technika Liternictwa, Warszawa 1955.
13. Chwałowski R., Typografia typowej książki, Gliwice 2002.
14. Bernaciński S., Liternictwo, Warszawa 1978.
15. Szántó T., Pismo i Styl, Wrocław 1968.
16. Maeda J., Design by numbers foreword by Paola Antonelli, Massachusetts 1999.
17. Design for profit. LOGOS Letterheads Business Cards, b.m 2003.
18. Carter D., BIG BOOK of LOGOS, New York 2004.
19. Twemlow A., Czemu służy grafika użytkowa?, Paulina i K. Broma, Warszawa 2006.
20. Gdowicz W., „Kaligrafia”, Pismo dla drugiej klasy PLSP Katowice numery 1-11 Katowice 1998/1999.

21. Literatura uzupełniająca:

1. Arnheim R., Sztuka i percepcja wzrokowa, tłum. J. Mach., Warszawa 2004.
2. Strzemiński W., Teoria widzenia, Kraków 1958.
3. Read H., O pochodzeniu formy w sztuce, Warszawa 1973.
4. Read H., Sens Sztuki, Warszawa 1982.
5. Oseka A., Spojrzenie na sztukę, Warszawa 1987.
6. Maritain J., Sztuka i Mądrość, Wydawnictwo Fronda, Warszawa 2001.

7. Bułgakow S., Ikona i Kult Ikony, Wydawnictwo Homini, Bydgoszcz 2002.

Czasopisma:

1. Kwartalnik, ARTLUK czasopismo o sztuce, Wydawca: Związek Polskich Artystów Plastyków ZG ZPAP, Warszawa
2. Magazyn, ART EON, magazyn o sztuce, Wydawca: Dom Wydawniczy „Kruszona” Sp. z o.o., Poznań
3. Biuletyn Fotograficzny, ŚWIAT OBRAZU, Wydawca: KAF B. Słota Sp. Komandytowa, Kraków
4. Kwartalnik, EXIT nowa sztuka w Polsce, Wydawnictwo Exit Warszawa
5. Magazine GRAPHIS, Public house: Scheufeln Horth America. Inc. USA
6. Magazine NOVUM, World of Graphic Design, Public house: Verlag GmbH, Munchen
7. Kwartalnik Ogólnopolski, Sztuka Sakralna, Sztuka Sakralna – Wydawnictwo, Kraków

23. Nakład pracy studenta potrzebny do osiągnięcia efektów kształcenia:

Lp.	Forma zajęć	STACJONARNE Liczba godzin kontaktowych / pracy studenta	NIESTACJONARNE Liczba godzin kontaktowych / pracy studenta
1	Wykład	-/	/
2	Ćwiczenia	-/	/
3	Inne: Konsultacje Pracownia artystyczna Plener	20/0 60/70	30/0 36/84
	Suma godzin	80/70	66/84

24. Suma wszystkich godzin:	ST	NST	25. Liczba punktów ECTS:	5
	150	150		

26. Uwagi:

Zatwierdzono:

.....
(data i podpis)

.....
(data i podpis)