

	Akademia Sztuki w Szczecinie	
	Wydział	Grafiki
	kierunek:	Grafika
	specjalność:	Grafika Projektowa
	poziom:	II stopnia
	forma:	stacjonarne
		profil: ogólnoakademicki

## SYLABUS

A. Informacje ogólne							
nazwa przedmiotu		Wybrana pracownia uzupełniająca 2 Projektowanie Znak i Grafiki Audiowizualnej		kod przedmiotu (z planu studiów)	GP.II.D3	przynależność do bloku	Blok kierunkowy dyplomowy
prowadzący		dr hab. Ireneusz Kuriata, prof. AS mgr Magdalena Januszkiewicz				e-mail	Ireneusz.kuriata@akademiasztuki.eu magdalena.januszkiewicz@akademiasztuki.eu
rok	I/II	semestr		1,2,3		punkty ECTS	4+4+4
typ przedmiotu		Wybrana pracownia uzupełniająca (obieralny)				język wykładowy	polski
liczba godzin		wykłady		10+6+2		suma	180
		ćwiczenia		50+54+58			
		warsztaty					
		E-learning					

### B. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji

Obrona dyplomowej pracy licencjackiej i zakwalifikowanie na studia II stopnia  
Posiada wiedzę i umiejętności nabyte podczas studiów licencjackich z projektowania graficznego, lub posiada doświadczenie w tym zakresie zdobyte w inny sposób.

### C. Informacje dotyczące celów przedmiotu

#### Semestry 1-4

#### C1 – Program Zaawansowany

Rozszerzenie wiedzy i umiejętności z zakresu projektowania znaku i identyfikacji wizualnej o rozbudowaną część badawczą polegającą na głębokiej analizie problemu projektowego jak i solidnie przygotowany etap koncepcyjny.

Umiejętność tworzenia niekonwencjonalnych projektów opartych na symbolice znaku graficznego z możliwością działań audiowizualnych.

#### C2 – Program podstawowy i średniozaawansowany

Programy skierowane są do studentów, którzy podczas wcześniejszej edukacji nie mieli do czynienia z dziedziną projektowania znaku i form identyfikacyjnych lub zetknęli się z nią na poziomie podstawowym.

C3 – Rozwijanie osobistych predyspozycji studenta i stworzenie możliwości do autorskiego charakteru projektów graficznych.

D. Efekty uczenia się dla przedmiotu (EK) (opis osiągnięć studenta po ukończeniu przedmiotu)	Efekty kierunkowe	efekty uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji wg. Rozporządzenia MNiSW
WIEDZA: absolwent zna i rozumie		
Dysponuje pogłębioną wiedzą dotyczącą umiejętności warsztatowych pokrewnych dziedzin projektowych.	K7_W01	P7S_WG
Posiada zaawansowaną wiedzę dotyczącą realizacji prac projektowych w zakresie dotyczącym projektowania znaku i form identyfikacyjnych.	K7_W02	P7S_WG
Posiada wiedzę, dotyczącą swobodnego korzystania z różnorodnych mediów oraz umiejętność samodzielnego poszerzania i rozwijania wiedzy, dotyczącej grafiki projektowej.	K7_W03	P7S_WG
Dysponuje wiedzą potrzebną do tworzenia i realizowania własnych, oryginalnych i rozbudowanych koncepcji projektowych i eksperymentalnych.	K7_W04	P7S_WG
Posiada gruntowną wiedzę z zakresu projektowania syntetycznych form graficznych.	K7_W05	P7S_WG
Zna i rozumie źródła i formy inspiracji leżących w projektowaniu znaków i form identyfikacyjnych umożliwiające poszukiwania twórcze.	K7_W06	P7S_WG
Definiuje i interpretuje wzajemne relacje zachodzące pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami projektowania graficznego.	K7_W07	P7S_WG
Dysponuje poszerzoną wiedzą z zakresu dyscyplin pokrewnych, pozwalającą na realizację zadań zespołowych (także o charakterze interdyscyplinarnym)	K7_W08	P7S_WG
Posiada poszerzoną wiedzę dotyczącą publikacji z zakresu grafiki projektowej.	K7_W12	P7S_WG
UMIEJĘTNOŚCI: absolwent potrafi		
Posiada wysoko rozwiniętą osobowość artystyczną, umożliwiającą tworzenie i realizowanie własnych, oryginalnych koncepcji w zakresie grafiki projektowej, a w szczególności projektowania komunikatów opartych na znaku graficznym oraz projektów eksperymentalnych.	K7_U01	P7S_UW

Dysponuje zaawansowanymi umiejętnościami w posługiwaniu się właściwą techniką i technologią w trakcie realizacji prac artystycznych i projektowych w zakresie komunikacji opartej na skrócie graficznym jak i w bardziej rozbudowanych formach.	K7_U02	K7_U02
Dysponuje zaawansowanymi umiejętnościami pozwalającymi w sposób kreatywny i swobodny skonstruować własny, niezależny komunikat wizualny oparty na grafice i dźwięku.	K7_U03	P7S_UW
Posiada umiejętności projektowania efektów własnych realizacji uwzględnieniem czynników estetycznych i społecznych .	K7_U04	P7S_UW
Jest przygotowany do współpracy z innymi osobami w ramach zespołowych prac w zakresie identyfikacji wizualnych oraz szeroko pojętych projektów graficznych , także o charakterze interdyscyplinarnym oraz do objęcia wiodącej roli w takich zespołach	K7_U05	P7S_UO
Kontynuując i rozwijając umiejętności zdobyte na studiach I stopnia, poprzez indywidualną pracę, utrzymuje i poszerza swoje zdolności do tworzenia, realizowania i prezentowania własnych koncepcji projektowych i działań eksperymentalnych.	K7_U06	P7S_UW P7S_UU
Posiada zaawansowane umiejętności obsługi programów i sprzętu/urządzeń do obróbki grafiki 2D oraz zna podstawy montażu obrazu i dźwięku.	K7_U07	P7S_UW P7S_UU
Posiada świadomość niezbędną do uzasadnienia własnych twórczych motywacji, otwartą na odmienne widzenie świata i subiektywne obrazowanie	K7_U08	P7S_UW
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: absolwent jest gotów do		
Ma świadomość wagi nieustającego rozwoju dziedziny grafiki projektowej oraz kształcenia się i umiejętność ukierunkowywania innych w tym zakresie.	K7_K01	P7S_KR P7S_UU
Jest w pełni kompetentnym i samodzielnym grafikiem/projektantem, zdolnym do świadomego używania zdobytej wiedzy w obrębie znaku graficznego, identyfikacji wizualnej jak i szeroko pojętego projektowania graficznego oraz w ramach innych szeroko pojętych działań kulturotwórczych.	K7_K02	P7S_KR P7S_UU P7S_KK
W warunkach ograniczonego dostępu do potrzebnych informacji, w ramach zdobytej wiedzy o projektowaniu graficznym, wykazuje się kreatywnością i samodzielnością w działaniach na polu twórczym i zawodowym.	K7_K03	P7S_KR
Świadomie umie zaplanować swoją ścieżkę kariery zawodowej na podstawie zdobytych na studiach umiejętności i wiedzy z zakresu projektowania graficznego komunikatu wizualnego, wykorzystując również wiedzę zdobytą	K7_K04	P7S_KR P7S_KO P7S_UU

w procesie ustawicznego samokształcenia		
Wykorzystując mechanizmy psychologiczne, wykazuje się umiejętnością funkcjonowania w społeczeństwie w zakresie wykonywania własnych działań projektowych/artystycznych i dostosowywania się do współczesnego rynku pracy	K7_K05	P7S_KK P7S_KR
Posiada umiejętność krytycznej oceny własnych działań projektowych oraz umie poddać takiej ocenie inne przedsięwzięcia z projektowania graficznego.	K7_K06	P7S_KK
Inicjuje działania artystyczne w zakresie szeroko pojętej kultury (podejmowanie projektów o charakterze interdyscyplinarnym lub też wymagającym współpracy z przedstawicielami innych dziedzin sztuki i nauki)	K7_K07	P7S_KO P7S_KR
W sposób świadomy i odpowiedzialny przewodniczy projektowym działaniom zespołowym.	K7_K08	P7S_KO P7S_KR P7S_KK P7S_UO
Prezentuje skomplikowane i specjalistyczne projekty w przystępnej formie w sposób zrozumiały dla osób niemających doświadczenia w pracy nad projektami graficznymi związanymi z komunikacją wizualną.	K7_K09	P7S_KO P7S_KR

## D1. Treści programowe

wykład			ćwiczenia		
semestr I					
typ	temat	liczba godz	typ	temat	Liczba godz
				<b>Program zaawansowany</b>  Ćwiczenia skierowane są dla studentów posiadających wiedzę i umiejętności zdobyte podczas nauki Podstaw Projektowania Znaku i Form identyfikacyjnych na roku pierwszym oraz 3-6 semestrze Projektowania Znaku i Form Identyfikacyjnych lub pokrewnego programu przerobionego w innej uczelni artystycznej.  <b>Student wybiera jeden z dwóch tematów semestralnych:</b>	

Wk	Identyfikacje wizualne wydarzeń kulturalnych.	2	Ćws	<b><u>PROJEKT SEMESTRALNY 1</u></b>  Projekt identyfikacji wizualnej szczecińskiego wydarzenia kulturalnego (np. Kontrapunkt, Spoiwa Kultury, Dni Morza, Inspiracje, Boogie Brain, Music Fest)	50
				<b>Dopuszczalne jest poszerzenie lub zastąpienie części programu o ćwiczenia związane z konkursami i projektami zewnętrznymi.</b>	
			Ćws	Referaty i prezentacje dotyczące wybranych przez studenta identyfikacji wizualnych wydarzeń kulturalnych.	
				Prezentacja gotowego projektu.	
Wk	Niekonwencjonalne zastosowanie znaku w projektach graficznych, cz.1.	2	Ćws	<b><u>PROJEKT SEMESTRALNY 2</u></b>  Projekt oparty na symbolice znaku graficznego w postaci: serii plakatów, ilustracji, form wydawniczych, animacji, formy audiowizualnej, publikacji cyfrowych lub wydawnictw muzycznych (CD, Vinyl, DVD) lub innym niekonwencjonalnym zastosowaniu.	
				<b>Dopuszczalne jest poszerzenie lub zastąpienie części programu o ćwiczenia związane z konkursami i projektami zewnętrznymi.</b>	
			Ćws	Referaty i prezentacje dotyczące wybranych przez studenta i niekonwencjonalnych zastosowań znaku graficznego.	
				Prezentacja gotowego projektu.	
				<b>Program podstawowy i średniozaawansowany</b>  Ćwiczenia skierowane są do studentów, którzy podczas wcześniejszej edukacji nie mieli do czynienia z dziedziną projektowania znaku i form	

				identyfikacyjnych lub zetknęli się z nią na poziomie podstawowym. Program w tej grupie dobierany jest indywidualnie na podstawie sylabusów z 3-6 semestru studiów 1 st.	
Wk	<b>Znak literowy</b> – skrót graficzny, forma, przekaz, związki semantyczne, typografia, zastosowanie, przykłady.	1	Ćws	<b>Projekt znaku literowego</b> dla wybranej firmy, przedsiębiorstwa, wydarzenia zawierającego związki semantyczne między nim a pojęciem, które wyraża.	10
Wk	<b>Znak obrazowy i abstrakcyjny</b> – forma, przekaz, skrót graficzny, symbol, przykłady.	1	Ćws	<b>Projekt znaku obrazowego lub abstrakcyjnego</b> dla tej samej firmy, przedsiębiorstwa, wydarzenia.	10
Wk	<b>Proces projektowy</b> – analiza istniejących realizacji, określenie grupy docelowej, mapy myślowe, skojarzenia, szkice koncepcyjne, dobór środków, warsztat, realizacja cyfrowa.	2		Proces projektowania powyższych ćwiczeń poprzedzony jest analizą istniejących realizacji w obrębie pokrewnych tematów oraz tworzeniem map myślowych i skojarzeniowych w celu znalezienia możliwie oryginalnego rezultatu.	
			Ćws	<b>Komponowanie znaków wraz z tekstem.</b>	10
	<b>Księga Znak</b> – zasady stosowania znaku graficznego, przykłady.	2	Ćws	<b>Projekt podstawowej Księgi Znak.</b> Tworzenie podstawowej identyfikacji wizualnej opartej na wytyczeniu zasad konstrukcji znaku, jego wersji, kolorystyki oraz stosowania na podstawowych nośnikach analogowych jak i cyfrowych.	19
				<b>Dopuszczalne jest poszerzenie lub zastąpienie części programu o ćwiczenia związane z konkursami i projektami zewnętrznymi.</b>	
			Ćws	<b>Referaty i prezentacje</b> dotyczące samodzielnej analizy istniejących realizacji z zakresu projektowania znaków graficznych w obrębie wybranej tematyki.	1
				Prezentacja całościowego projektu.	
<b>semestr II</b>					
typ	temat	liczba godz	typ	temat	Liczba godz
				<b>Program zaawansowany</b>  Ćwiczenia skierowane są dla studentów posiadających wiedzę i umiejętności	

				<p>zdobyte podczas nauki Podstaw Projektowania Znaku i Form identyfikacyjnych na roku pierwszym oraz 3-6 semestrze Projektowania Znaku i Form Identyfikacyjnych lub pokrewnego programu przerobionego w innej uczelni artystycznej.</p> <p><b>Student wybiera jeden z dwóch tematów semestralnych:</b></p>	
Wk	Identyfikacja wizualna wybranych instytucji.	1	Ćws	<p><b><u>PROJEKT SEMESTRALNY 1</u></b></p> <p>Opracowanie wizerunku wybranej instytucji ze Szczecina: firmy, teatru, galerii, organizacji lub stowarzyszenia.</p>	54
			Ćws	<b>Dopuszczalne jest poszerzenie lub zastąpienie części programu o ćwiczenia związane z konkursami i projektami zewnętrznymi.</b>	
				Referaty i prezentacje dotyczące wybranych przez studenta identyfikacji wizualnych firm, teatrów, galerii, organizacji lub stowarzyszeń	
				Prezentacja gotowego projektu.	
	Niekonwencjonalne zastosowanie znaku w projektach graficznych. cz.2.	1		<p><b><u>PROJEKT SEMESTRALNY 2</u></b></p> <p>Projekt oparty na symbolice znaku graficznego w postaci: serii plakatów, ilustracji, form wydawniczych, animacji, formy audiowizualnej, publikacji cyfrowych lub wydawnictw muzycznych (CD, Vinyl, DVD) lub innym niekonwencjonalnym zastosowaniu.</p>	
				<b>Dopuszczalne jest poszerzenie lub zastąpienie części programu o ćwiczenia związane z konkursami i projektami zewnętrznymi.</b>	
				Referaty i prezentacje dotyczące wybranych przez studenta i niekonwencjonalnych zastosowań znaku graficznego.	

				Prezentacja gotowego projektu.	
				<b>Program podstawowy i średniozaawansowany</b>  Ćwiczenia skierowane są do studentów, którzy podczas wcześniejszej edukacji nie mieli do czynienia z dziedziną projektowania znaku i form identyfikacyjnych lub zetknęli się z nią na poziomie podstawowym. Program w tej grupie dobierany jest indywidualnie na podstawie sylabusów z 3-6 semestru studiów 1 st.	
			Ćws	<b>Projektowanie znaku graficznego</b> dla wybranej firmy, instytucji lub wydarzenia.	14
	<b>Wykorzystanie znaków graficznych w oznakowaniu obiektów w przestrzeni otwartej i zamkniętej.</b> Skala, nośniki, działanie. Przykłady pozytywne i negatywne.	2	Ćws	<b>Oznaczenie obiektu-siedziby</b> tej samej firmy, instytucji lub wydarzenia zaprojektowanym znakiem graficznym w wybranym fragmencie przestrzeni otwartej z uwzględnieniem nośnika.	14
Wk	<b>Komunikacja wizualna oparta na spójnych systemach piktogramów.</b> Metody projektowe, czytelność komunikatu, skala, nośniki. Przykłady pozytywne i negatywne.	1	Ćws	<b>Projektowanie komunikacji wizualnej opartej na spójnym systemie piktogramów</b> oraz opracowanie kodu kolorystycznego dla tej samej firmy, instytucji lub wydarzenia.	15
Wk	<b>Sposoby prezentacji i wizualizacji projektów</b> w oparciu o współczesny warsztat graficzny.	1	Ćws	<b>Oznaczenie komunikacji wizualnej w przestrzeni zamkniętej lub otwartej</b> za pomocą zaprojektowanego systemu piktogramów z uwzględnieniem nośników.	10
				<b>Dopuszczalne jest poszerzenie lub zastąpienie części programu o ćwiczenia związane z konkursami i projektami zewnętrznymi.</b>	



			Ćws	Referaty i prezentacje dotyczące wybranych przykładów zastosowania znaków graficznych oraz piktogramów w przestrzeni otwartej lub zamkniętej	1
				Prezentacja gotowego projektu.	
semestr III					
typ	temat	liczba godz	typ	Temat	Liczba godz
				<b>Student wybiera jeden z tematów.</b>  Wybory tematów opierają się na indywidualnych wyborach studenta przedyskutowanych i zatwierdzonych przez wykładowcę. Ćwiczenia dobierane są na podstawie następujących zagadnień:	
			Ćws	<b><u>PROJEKT SEMESTRALNY 1</u></b>  Projekt rozbudowanej identyfikacji wizualnej w oparciu o tematykę związaną z najbliższym otoczeniem studenta w celu stworzenia możliwie realnego problemu projektowego. Jedną ze składowych identyfikacji powinien być system piktogramów.  (Zakres projektu pozostanie ustalony indywidualnie w zależności od przyjętego programu)	57
Wk	Projekty graficzne animowane i audiowizualne	2	Ćws	<b><u>PROJEKT SEMESTRALNY 2</u></b>  Projekt serii animowanych piktogramów/ikon jako formy eksperymentalnej.	
			Ćws	<b><u>PROJEKT SEMESTRALNY 3</u></b>  Projekt audiowizualny oparty o niekonwencjonalne użycie znaku lub inną syntetyczną formę graficzną.	

				<b>Dopuszczalne jest poszerzenie lub zastąpienie części programu o ćwiczenia związane z konkursami i projektami zewnętrznymi.</b>	
			Ćws	Referaty i prezentacje dotyczące rozbudowanych i kompleksowych identyfikacji wizualnych lub niekonwencjonalnego traktowania znaków graficznych i oryginalnych sposobach ich użycia.	1
				Prezentacja gotowego projektu.	

## D2. Powiązanie z badaniami naukowymi/artystycznymi

Temat zadania badawczego/nazwa projektu:

Wszystkie powyższe tematy semestralne wiążą się ze ścisłymi badaniami problemów projektowych w takich aspektach jak:

- research realizacji istniejących,
- analiza grup docelowych projektu,
- dobór środków wyrazu dostosowanych do psychofizjologii widzenia i percepcji odbiorcy,
- poszukiwanie optymalnych rozwiązań między funkcją a estetyką,
- eliminacja rozwiązań sztamkowych,
- testy projektów prototypowych,
- dobór technik realizacyjnych.

Sposób zapewnienia udziału studentów w prowadzonych badaniach:

- indywidualny dobór tematów semestralnych w oparciu o realne i najbliższe otoczenie studenta.
- dopuszczanie do programów semestralnych zleceń i konkursów zewnętrznych
- współpraca z Centrum Przemysłów Kreatywnych przy zleceniach zewnętrznych
- dostęp do zaplecza technicznego Centrum Przemysłów Kreatywnych.

## E1. Literatura obowiązkowa

1. Adrian Frutiger „Człowiek i jego znaki”, Wydawnictwo Do, Wydawnictwo Optima 2003 Warszawa
2. Wasył Kandyński „Punkt i linia a płaszczyzna”, Państwowy Instytut Wydawniczy 1986 Warszawa
3. Jan Tschichold „Nowa Typografia”, Recto Verso 2011 Łódź
4. Anna Wheeler „Kreowanie Marki”, Wydawnictwo Naukowe PWN 2010 Warszawa
5. David Arley Logo „Design Love”, Helion 2010 Gliwice
5. Michael Evamy „Logo”, Wydawnictwo Naukowe PWN 2008 Warszawa
6. archiwalne kwartalniki „2+3D”, Fundacja Rzecz Piękna
7. Autorzy różni „Karol Śliwka”, Agencja Wydawnicza Agar 2011, Warszawa
8. Elena Gonzalez-Miranda, Tania Quindos, *Projektowanie ikon i piktogramów*, d2d 2016 Kraków

## E2. Literatura uzupełniająca

1. Ambrose/Harris „Layout”, Wydawnictwo Naukowe PWN 2008 Warszawa
2. Hans Peter Willberg, Friedrich Forssman „Pierwsza pomoc w typografii”, słowo/obraz terytoria 2006 Gdańsk
3. Krzysztof Tyczkowski „Lettera Magica”, Polski Drukarz 2005 Łódź
4. Jacek Mrówczyk, Michał Warda „PGR. Projektowanie graficzne w Polsce” Karakter 2010 Kraków
5. Robert Bringhurst „Elementarz stylu w typografii”, d2d 2007 Kraków

6. Magdalena i Artur Frankowscy „Berlewi”, czysty warsztat 2009 Gdańsk
7. Bo Bergstrom „Komunikacja Wizualna”, Wydawnictwo Naukowe PWN 2009 Warszawa
8. Kroje i kolory pisma – Timothy Samara, Wydawnictwo Naukowe PWN 2010 Warszawa
9. Phil Baines, Andrew Haslam „Pismo i typografia”, Wydawnictwo Naukowe PWN 2010 Warszawa

## F. Forma i warunki zaliczenia przedmiotu

Warunki zaliczenia			Warunki egzaminu			
<b>Semestr 1-3</b> zaliczenie na ocenę: kompletność poszczególnych ćwiczeń składających się na całościowy projekt semestralny, aktywność, obecność na zajęciach, postępy, referat/prezentacja.			<b>Semestr 1-3</b> Warunkiem dopuszczenia do egzaminu jest zaliczenie projektu semestralnego oraz zgoda wykładowcy na jego realizację na nośnikach analogowych i cyfrowych. Prezentacja gotowego projektu podczas egzaminu.			
Inne:						
<b>ocena celująca</b>	<b>ocena bardzo dobra</b>	<b>ocena dobra plus</b>	<b>ocena dobra</b>	<b>ocena dostateczna plus</b>	<b>ocena dostateczna</b>	<b>ocena niedostateczna</b>
Projekty wybitne i nowatorskie. Samodzielnie poszerzony zakres.	Bardzo dobre, bezbłędne projekty, lub z nielicznymi błędami nie wpływającymi na jakość.	projekty cechujące się pozytywnym odbiorem, lecz zawierające pewne błędy.	projekty cechujące się pozytywnym odbiorem, lecz zawierające pewne błędy i niedociągnięcia.	projekt koncepcyjnie zadowalający, lecz ze znaczącymi błędami lub niedociągnięciami.	projekt spełnia minimalne kryteria.	Projekt nie spełnia minimalnych kryteriów.

## G. Nakład pracy studenta

Forma aktywności	średnia liczba godzin
godziny kontaktowe z nauczycielem	60+60+60
przygotowanie do zajęć	25+25+25
opracowanie materiału po zajęciach	25+25+25
konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/przesłuchanie	5+5+5
przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania	5+5+5
suma godzin	120+120+120
liczba punktów ECTS	5+5+5

dr hab. Ireneusz Kuriata, prof. AS



.....  
Podpis Autora treści sylabusa

.....  
Podpis Przewodniczącego Rady Programowej

dr hab. Ireneusz Kuriata, prof. AS  
mgr Magdalena Januszkiewicz



.....  
Podpis Osób odpowiedzialnych dydaktycznie

24.09.2020

.....  
Data sporządzenia sylabusa