

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

SYLABUS

A. Informacje ogólne							
nazwa przedmiotu		Wybrana pracownia artystyczna Projektowanie Znak i Form Identyfikacyjnych		kod przedmiotu (z planu studiów)	GI.I.C4	przynależność do bloku	Blok artystyczny
prowadzący		dr hab. Ireneusz Kuriata, prof. AS mgr Magdalena Januszkiewicz				e-mail	Ireneusz.kuriata@akademiasztuki.eu magdalena.januszkiewicz@akademiasztuki.eu
rok	II,III	semestr		3,4,5,6		punkty ECTS	3+3+4+4
typ przedmiotu		Obowiązkowy /obieralny				język wykładowy	polski
liczba godzin		wykłady		6+4+3+0		suma	240
		ćwiczenia		54+56+57+60			
		warsztaty					
		E-learning					

B. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji
<p>Semestr 3</p> <p>Zaliczenie Podstaw Grafiki Projektowej – Projektowania Znak i form identyfikacyjnych. Student posiada podstawową wiedzę z zakresu takich podstawowych pojęć języka grafiki projektowej jak: kompozycja, forma, faktura, skala, dynamika, statyka, przestrzeń, symetria, asymetria, abstrakcja, kontrast, proporcje, typografia, siatka modularna, znak graficzny, znak abstrakcyjny, znak obrazowy, znak literowy, piktogram. Posiada umiejętności analitycznego i syntetycznego myślenia projektowego oraz zdolność do badawczego podejścia w obrębie określonej tematyki. Posiada podstawowe umiejętności w zakresie tradycyjnego jak i cyfrowego warsztatu graficznego.</p> <p>Semestr 4</p> <p>Posiada zdolność do projektowania literowych, obrazowych i abstrakcyjnych znaków graficznych. Posiada zdolność do samodzielnej analizy tematu w oparciu o metody koncepcyjne. Potrafi komponować znak graficzny z tekstem. Potrafi zaprojektować podstawową identyfikację wizualną – podstawową księgę znaku Potrafi dokonać autoprezentacji projektu przygotowanego w oparciu o współczesny warsztat graficzny.</p> <p>Semestr 5</p> <p>Potrafi stosować znak graficzny na różnych nośnikach w przestrzeni zamkniętej i otwartej. Potrafi zaprojektować komunikację wizualną opartą na spójnych systemach piktogramów i kodach</p>

kolorystycznych.

Semestr 6

Posiada zdolność do samodzielnej analizy tematu w oparciu o metody koncepcyjne.

Posiada kompletną wiedzę na temat kolejnych etapów budowania identyfikacji wizualnej i umiejętność projektowania rozbudowanych, kompletnych systemów identyfikacyjnych.

Ma świadomość szerokiego pojęcia znaku graficznego i możliwości stosowania go również w projektach niekonwencjonalnych.

C. Informacje dotyczące celów przedmiotu

Semestr 3

C1 – Wykształcenie studenta jako projektanta swobodnie poruszającego się w obrębie podstawowych identyfikacji wizualnych opartych na literowym, obrazowym i abstrakcyjnym znaku graficznym.

C2 – Rozwijanie umiejętności szczegółowej analizy opracowywanego zagadnienia i poszukiwania indywidualnych sposobów umożliwiających poszukiwanie trafnych koncepcji.

Wykształcenie umiejętności budowania odpowiedniego komunikatu do określonej grupy docelowej.

C3 – Rozwijanie osobistych predyspozycji studenta.

C4 – Rozwijanie umiejętności doboru adekwatnych środków przekazu oraz opanowanie profesjonalnych technik projektowych i realizacyjnych.

Semestr 4

C1 – Doskonalenie umiejętności projektowania znaków graficznych w jego różnych odmianach.

C1 – Nauka budowania czytelnych komunikatów wizualnych opartych na spójnych stylistycznie seriach piktogramów i kodach kolorystycznych.

C3 – Nauka stosowania znaków graficznych w przestrzeni zamkniętej i otwartej oraz użycia ich na odpowiednich nośnikach.

C4 – Rozwijanie osobistych predyspozycji studenta i jego zdolności autoprezentacji.

Semestr 5

C1 – Umiejętność projektowania rozbudowanych i kompleksowych systemów identyfikacji wizualnej.

C2 – Umiejętność projektowania w oparciu o tematykę związaną z najbliższym otoczeniem studenta w celu stworzeniu możliwie realnego problemu projektowego.

C3 – Możliwość tworzenia autorskich projektów opartych na niekonwencjonalnym użyciu znaku graficznego.

C4 – Rozwijanie osobistych predyspozycji studenta i jego zdolności autoprezentacji.

Semestr 6

C1 – Gotowość do podjęcia pracy zawodowej w zakresie projektowania identyfikacji wizualnych i syntetycznego projektowania graficznego.

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 podstawową wiedzą dotyczącą środków ekspresji i umiejętności warsztatowych pokrewnych dziedzin grafiki projektowej i dyscyplin artystycznych.	K6_W01	P6S_WG
Posiada podstawową wiedzę dotyczącą realizacji prac projektowych z zakresu projektowania znaku i form identyfikacyjnych, użycia ich w rozbudowanych identyfikacjach wizualnych, oraz zastosowania znaku graficznego w projektach niekonwencjonalnych.	K6_W02	P6S_WG
Posiada podstawową wiedzę dotyczącą budowy własnego projektowego warsztatu twórczego typowego dla projektowania znaków graficznych i typografii.	K6_W03	P6S_WG
Posiada ogólną znajomość podstawowych publikacji z zakresu projektowania graficznego.	K6_W06	P6S_WG
Posiada znajomość aktualnych zjawisk i tendencji w projektowaniu znaku i form identyfikacyjnych jak i szerzej pojętej grafiki projektowej.	K6_W09	P6S_WG
Orientuje się w tradycyjnych i współczesnych technologiach stosowanych w identyfikacji wizualnej oraz ma świadomość ich rozwoju	K6_W11	P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI: absolwent potrafi		
Dysponuje manualnymi i technologicznymi umiejętnościami potrzebnymi do tworzenia komunikatów wizualnych za pomocą znaku graficznego.	K6_U01	P6S_UW
Umie świadomie posługiwać się narzędziami manualnego warsztatu w celu rozrysowywania swobodnych szkiców koncepcyjnych, a także opartych o siatkę modularną.	K6_U02	P6S_UW
Posiada umiejętność obsługi podstawowych programów, sprzętów/urządzeń do obróbki grafiki 2D oraz podstawowego montażu obrazu i dźwięku.	K6_U03	P6S_UW
Posiada doświadczenie w realizowaniu własnych, oryginalnych działań projektowych w oparciu o odpowiednio dobrany przekaz i stylistykę wynikającą z tematu realizacji.	K6_U07	P6S_UW
Wykazuje zrozumienie wzajemnych relacji zachodzących po między rodzajem stosowanej formy projektowej a niesionym przez dzieło komunikatem	K6_U08	P6S_UW
	K6_U09	P6S_UW

Posiada zdolność poszukiwania inspiracji w otaczającej go rzeczywistości.		
Zna i stosuje efektywne techniki ćwiczenia umiejętności warsztatowych, umożliwiającą ciągły rozwój przez samodzielną pracę	K6_U10	P6S_UW P6S_UU
Posiada umiejętność przygotowania wystąpień ustnych dotyczących prezentacji własnych projektów jak i przedstawiania tła poszukiwań twórczych potrzebnych do ich realizacji.	K6_U11	P6S_UK
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: absolwent jest gotów do		
Rozumie potrzebę i zna możliwości ciągłego doksztalcania się wraz z nieustannym rozwojem dziedziny projektowania znaków graficznych, identyfikacji wizualnych i innych dziedzin grafiki projektowej, podnoszenia kompetencji zawodowych, osobistych i społecznych.	K6_K01	P6S_UU P6S_KR
Samodzielnie podejmuje niezależne prace, wykazując się umiejętnościami zbierania, analizy i w świadomego interpretowania potrzebnych informacji do realizacji zamierzonego projektu graficznego.	K6_K02	P6S_UU P6S_KR
Właściwie dobiera źródła i informacje z nich pochodzące (książki, czasopisma, Internet), selekcjonuje materiały pod względem ich wiarygodności oraz dokonuje syntezy tychże informacji w celach reaserchu istniejących obszarów i poszukiwania własnych koncepcji.	K6_K03	P6S_KR
Przestrzega zasad etyki zawodowej i wymaga tego od innych	K6_K04	P6S_KR P6S_KO
Realizuje własne koncepcje i działania artystyczne i projektowe oparte na zróżnicowanej stylistyce znaków graficznych i typografii, wynikającej z tematyki i charakteru projektu graficznego.	K6_K05	P6S_KR P6S_KK
W sposób zorganizowany podchodzi do rozwiązywania problemów dotyczących szeroko pojętych prac projektowych.	K6_K06	P6S_KR P6S_KK
Jest zdolny do efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, twórczej postawy i samodzielnego myślenia w celu rozwiązywania problemów projektowych opartych na skrótach wizualnych w zakresie znaków graficznych.	K6_K08	P6S_KR P6S_KK
Umiejętnie komunikuje się w obrębie środowiska i społeczności związanych z projektowaniem graficznym.	K6_K12	P6S_KO P6S_KR
W sposób świadomy i profesjonalny umie zaprezentować własne projekty.	K6_K14	P6S_KO P6S_KR
Umie posługiwać się fachową terminologią z zakresu projektowania graficznego, a w szczególności projektowania znaku i identyfikacji wizualnych.	K6_K15	P6S_KO P6S_KR

D1. Treści programowe

wykład			ćwiczenia		
semestr III					
typ	temat	liczba godz	typ	temat	Liczba godz
Wk	Znak literowy – skrót graficzny, forma, przekaz, związki semantyczne, typografia, zastosowanie, przykłady.	1	Ćws	Projekt znaku literowego dla wybranej firmy, instytucji, wydarzenia zawierającego związki semantyczne między nim a pojęciem, które wyraża.	11
Wk	Znak obrazowy i abstrakcyjny – forma, przekaz, skrót graficzny, symbol, przykłady.	1	Ćws	Projekt znaku obrazowego lub abstrakcyjnego dla tej samej firmy, instytucji, wydarzenia.	11
Wk	Proces projektowy – 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 skojarzeń w celu znalezienia oryginalnego rezultatu.	
			Ćws	Komponowanie znaków wraz z tekstem.	11
Wk	Księga Znak – zasady stosowania znaku graficznego, przykłady.	2	Ćws	Projekt podstawowej Księgi Znak. Tworzenie podstawowej identyfikacji wizualnej opartej o zasady konstrukcji znaku, jego wersji, kolorystyki oraz stosowania na podstawowych nośnikach.	20
				Dopuszczalne jest poszerzenie lub zastąpienie części programu o ćwiczenia związane z konkursami i projektami zewnętrznymi.	
			Ćws	Referaty i prezentacje dotyczące samodzielnej analizy istniejących realizacji z zakresu znaków graficznych w obrębie wybranej tematyki.	1
				Prezentacja gotowego projektu.	
semestr IV					
typ	temat	liczba godz	typ	temat	Liczba godz

			Ćws	Projektowanie znaku graficznego dla wybranej firmy, instytucji lub wydarzenia oraz jego animacji z dźwiękiem	14
Wk	Wykorzystanie znaków graficznych w oznakowaniu obiektów w przestrzeni otwartej i zamkniętej. Skala, nośniki, działanie. Przykłady pozytywne i negatywne.	2	Ćws	Oznaczenie obiektu-siedziby tej samej firmy, instytucji lub wydarzenia zaprojektowanym znakiem graficznym w wybranym fragmencie przestrzeni otwartej lub zamkniętej z uwzględnieniem nośnika.	14
Wk	Komunikacja wizualna oparta na spójnych systemach piktogramów. Metody projektowe, czytelność komunikatu, skala, nośniki. Przykłady pozytywne i negatywne.	1	Ćws	Projektowanie komunikacji wizualnej opartej na spójnym systemie piktogramów oraz opracowanie kodu kolorystycznego dla tej samej firmy, instytucji lub wydarzenia.	14
Wk	Sposoby prezentacji i wizualizacji projektów w oparciu o współczesny warsztat graficzny.	1	Ćws	Oznaczenie komunikacji wizualnej w przestrzeni zamkniętej lub otwartej za pomocą zaprojektowanego systemu piktogramów z uwzględnieniem nośników.	13
				Dopuszczalne jest poszerzenie lub zastąpienie części programu o ćwiczenia związane z konkursami i projektami zewnętrznymi.	
			Ćws	Referaty i prezentacje dotyczące wybranych przykładów zastosowania znaków graficznych oraz piktogramów w przestrzeni otwartej lub zamkniętej	1
				Prezentacja gotowego projektu.	
semestr V					

typ	temat	liczba godz	typ	Temat	Liczba godz
				Student wybiera jeden z tematów. Wybory tematów opierają się na indywidualnych wyborach studenta przedyskutowanych i zatwierdzonych przez wykładowcę. Ćwiczenia dobierane są na podstawie następujących zagadnień:	
Wk	Rozbudowane systemy identyfikacji wizualnych. Omówienie jego elementów na pozytywnych i negatywnych przykładach.	2	Ćws	Projektowanie znaku graficznego w oparciu o tematykę związaną z najbliższym otoczeniem studenta w celu stworzenia możliwie realnego problemu projektowego. Użycie go w rozbudowanym i kompleksowym systemie identyfikacji wizualnej.	56
	Rebranding. Odświeżenie wizerunku firmy, instytucji wydarzenia. Omówienie na historycznych oraz współczesnych przykładach projektowania graficznego.	1	Ćws	Projektowanie piktogramów jako elementów powyższego systemu identyfikacji wizualnej lub samodzielnych serii.	
			Ćws	Tworzenie projektów opartych na niekonwencjonalnym traktowaniu znaku graficznego oraz na oryginalnych sposobach jego użycia.	
				Dopuszczalne jest poszerzenie lub zastąpienie części programu o ćwiczenia związane z konkursami i projektami zewnętrznymi.	
			Ćws	Referaty i prezentacje dotyczące rozbudowanych i kompleksowych identyfikacji wizualnych lub niekonwencjonalnego traktowania znaków graficznych i oryginalnych sposobach ich użycia.	1
				Prezentacja gotowego projektu.	
semestr VI					

typ	temat	liczba godz	typ	temat	Liczba godz
			Ćws	Student wybiera jeden z tematów. Wybory tematów opierają się na indywidualnych wyborach studenta przedyskutowanych i zatwierdzonych przez wykładowcę. Ćwiczenia dobierane są na podstawie następujących zagadnień:	
				Projektowanie znaku graficznego w oparciu o tematykę związaną z najbliższym otoczeniem studenta w celu stworzenia możliwie realnego problemu projektowego. Użycie go w rozbudowanym i kompleksowym systemie identyfikacji wizualnej.	56
				Projektowanie piktogramów jako elementów powyższego systemu identyfikacji wizualnej lub samodzielnych serii.	
				Tworzenie projektów opartych na niekonwencjonalnym traktowaniu znaku graficznego oraz na oryginalnych sposobach jego użycia.	
				Dopuszczalne jest poszerzenie lub zastąpienie części programu o ćwiczenia związane z konkursami i projektami zewnętrznymi.	
				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. Wasyl 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			
zaliczenie na ocenę: kompletność poszczególnych ćwiczeń składających się na całościowy projekt semestralny, aktywność, obecność na zajęciach, postępy, referat/prezentacja. Prezentacja gotowego projektu.			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:						
ocena celująca	ocena bardzo dobra	ocena dobra plus	ocena dobra	ocena dostateczna plus	ocena dostateczna	ocena niedostateczna
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+60
przygotowanie do zajęć	10 + 10+20+20
opracowanie materiału po zajęciach	10 + 10+20+20
konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/przesłuchanie	5 + 5+15+15
przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania	5 + 5+5+5
suma godzin	90 + 90+120+120
liczba punktów ECTS	3 + 3+4+4

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