	Akademia Sztuki w Szczecinie	
	Wydział	Grafiki
	kierunek:	Grafika
	specjalność:	Grafika Projektowa
	poziom:	I stopień
	forma:	Stacjonarne
	profil:	ogólnoakademicki

SYLABUS

A. Informacje ogólne					
nazwa przedmiotu	Wybrana Pracownia Kierunkowa 2: Pracownia Multimedialnego Projektowania Graficznego	kod przedmiotu (z planu studiów)	GP.I.E9	przynależność do bloku Blok kierunkowy	
prowadzący	Prof. dr hab. Lex Drewinski,	e-mail	lex.drewinski@akademiasztuki.eu agata.pelechaty@akademiasztuki.eu		
rok	II, III	semestr	3, 4, 5	punkty ECTS 6+6+10	
typ przedmiotu	obieralny	język wykładowy	polski		
liczba godzin	wykłady	6+6+6		suma	180
	ćwiczenia	54+54+54			
	warsztaty				
	E-learning				

B. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji

Semestr 3

Student posiada bazową wiedzę z zakresu podstawowych pojęć komunikacji wizualnej, jak: kompozycja, forma, faktura, skala, dynamika, statyka, przestrzeń, symetria, asymetria, abstrakcja, kontrast, proporcje, typografia.

Posiada umiejętność dokonywania analizy zjawisk i pojęć oraz umiejętność wyrażania koncepcji w formie projektu dwuwymiarowego. Posiada także podstawowe umiejętności w zakresie tradycyjnego, jak i cyfrowego warsztatu graficznego.

Semestr 4

Zaliczenie 3 semestru w Pracowni Multimedialnego Projektowania Graficznego.

Student posiada zdolność do samodzielnej analizy tematu. Student rozumie różnice w podejściu do projektowania wynikające ze specyfiki nośników tradycyjnych oraz cyfrowych. Wykazuje zdolność wyczucia typografii na potrzeby projektowania plakatu oraz innych materiałów graficznych, zarówno tradycyjnych, jak i cyfrowych. Rozumie podstawowe pojęcia z zakresu projektowania graficznego. Posiada podstawową wiedzę i umiejętności związane z projektowaniem graficznym. Posiada zdolność uproszczenia formy i dokonania analizy proponowanego tematu.

Semestr 5

Potrafi dokonać autoprezentacji projektu przygotowanego w oparciu o współczesny warsztat graficzny.

C. Informacje dotyczące celów przedmiotu

Semestr 3

C1 – Wykształcenie studenta jako projektanta świadomego możliwości autorskiej wypowiedzi poprzez plakat oraz inne formy artystycznej kreacji (film, kampania)

C2 – Rozwijanie umiejętności szczegółowej analizy opracowywanego zagadnienia. 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.

C5 – Przygotowanie do kolejnych etapów zdobywania wiedzy i umiejętności z zakresu projektowania graficznego.

Semestr 4

C1 – Kontynuacja rozwijania umiejętności projektowania graficznego, wyczucia formy w stosunku do analizowanego tematu oraz dobór odpowiednich nośników do przekazywanej informacji.

C2 – Nauka budowania czytelnych komunikatów wizualnych opartych na spójnych projektach.

C3 – Rozwijanie osobistych predyspozycji studenta i jego zdolności autoprezentacji.

C4 – Nabywanie kompetencji do pracy w grupie projektowej.

Semestr 5

C1 – Kontynuacja rozwijania umiejętności projektowania graficznego, wyczucia formy w stosunku do analizowanego tematu oraz dobór odpowiednich nośników do przekazywanej informacji.

C2 – Nauka budowania czytelnych komunikatów wizualnych opartych na spójnych projektach.

C3 – Rozwijanie osobistych predyspozycji studenta i jego zdolności autoprezentacji.

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

K6_W01

P6S_WG

i umiejętności warsztatowych pokrewnych dyscyplin artystycznych i projektowych		
Posiada podstawową wiedzę dotyczącą realizacji prac projektowych oraz artystycznych w zakresie dotyczącym grafiki i szeroko pojętych sztuk wizualnych.	K6_W02	P6S_WG
Posiada podstawową wiedzę dotyczącą budowy własnego warsztatu twórczego.	K6_W03	P6S_WG
Posiada wiedzę dotyczącą kreacji artystycznej i procesu projektowego.	K6_W04	P6S_WG
Posiada znajomość aktualnych zjawisk i tendencji w sztuce, grafice i dizajnie.	K6_W09	P6S_WG
Orientuje się w tradycyjnych i współczesnych technologiach stosowanych w sztukach wizualnych oraz ma świadomość ich rozwoju.	K6_W11	P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI: absolwent potrafi		
Dysponuje manualnymi i technologicznymi umiejętnościami potrzebnymi do tworzenia i realizowania własnych koncepcji artystycznych.	K6_U01	P6S_UW
Umie świadomie posługiwać się narzędziami manualnego warsztatu artystycznego i projektowego.	K6_U02	P6S_UW
Posiada umiejętność obsługi podstawowych programów i sprzętów/urządzeń do obróbki grafiki 2D oraz do montażu obrazu i dźwięku.	K6_U03	P6S_UW
Umie podejmować samodzielne decyzje w zakresie projektowania i realizacji własnych prac artystycznych.	K6_U04	P6S_UW
Jest przygotowany do współpracy z innymi osobami w ramach wspólnych prac i projektów, także o charakterze multidyscyplinarnym.	K6_U05	P6S_UO
Posiada szeroki zakres umiejętności warsztatowych umożliwiający realizację własnych koncepcji artystycznych oraz potrafi doskonalić ich rozwój.	K6_U06	P6S_UW P6S_UU
Wykazuje zrozumienie wzajemnych relacji zachodzących pomiędzy rodzajem stosowanej ekspresji artystycznej a niesionym przez dzieło komunikatem.	K6_U08	P6S_UW
Posiada zdolność obserwowania świata ożywionego i nieożywionego jako inspiracji do zadań twórczych.	K6_U09	P6S_UW
Zna i stosuje efektywne techniki ćwiczenia umiejętności warsztatowych, umożliwiający ciągły rozwój przez samodzielną pracę.	K6_U10	P6S_UW P6S_UU
Posiada podstawową wiedzę dotyczącą realizacji prac projektowych oraz artystycznych w zakresie dotyczącym grafiki i szeroko pojętych sztuk wizualnych.	K6_W02	P6S_WG
Posiada podstawową wiedzę dotyczącą budowy własnego warsztatu twórczego.	K6_W03	P6S_WG
Posiada wiedzę dotyczącą kreacji artystycznej i procesu projektowego.	K6_W04	P6S_WG
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: absolwent jest gotów do		
Rozumie potrzebę i zna możliwości ciągłego doksztalcania się, podnoszenia kompetencji zawodowych, osobistych i społecznych.	K6_K01	P6S_UU P6S_KR
Właściwie dobiera źródła i informacje z nich pochodzące (książki, czasopisma, nagrania, internet), selekcjonuje materiały pod względem ich wiarygodności oraz dokonuje syntezy tychże informacji we właściwy sposób.	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 oparte na zróżnicowanej stylistyce, wynikającej z wykorzystania wyobraźni, ekspresji, intuicji.	K6_K05	P6S_KR P6S_KK
Posiada umiejętność adaptowania się do nowych, zmiennych okoliczności, które mogą występować podczas wykonywania pracy zawodowej lub twórczej.	K6_K07	P6S_KR P6S_KK
Jest zdolny do efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, twórczej postawy i samodzielnego myślenia w celu rozwiązywania problemów.	K6_K08	P6S_KR P6S_KK
W sposób świadomy kontroluje emocje i zachowania.	K6_K09	P6S_KR P6S_KK

D1. Treści programowe

wykład			ćwiczenia	
semestr III				
typ	temat	Liczba godz	typ	temat
Wk	„Oczy w słup! - Historia plakatu” „Plakat filmowy - Polska szkoła plakatu przeciw reszcie świata (zachodniego)”. „Liternicze eksperymenty we współczesnym plakacie niemieckim i szwajcarskim”. „Postcards from the Boys - Postcards from John, Paul & George to Ringo”. „Najmniejszy dizajn świata: historia znaczka pocztowego”. „Pracuję tylko z klientami, którzy są inteligentniejsi ode mnie". Stefan Sagmeister – portret. „Miałem zostać malarzem a zostałem Świerzym". Portret Waldemara Świerzego. „Pierre Mendell D/USA - plakaty dla Bawarskiej Opery Państwowej”.	1 1 1 1 1 1	Ćws	Tematy do wyboru. Realizacja min. 3 wybranych tematów z przedstawionych 8-10 zagadnień. Realizacja może mieć formę plakatu, filmu, lub stanowić inne rozwiązanie autorskie. Kampania reklamowa. Oferta stała w postaci wielotematycznych zadań (do wyboru) mających charakter eksperymentalny, zarówno pod względem wyboru idei, formy (2D, 3D, film) jak i użytych środków. W skład jednej kampanii reklamowej powinno wchodzić szereg pojedynczych elementów. Ćwiczenie ze względu na złożoność oraz stopień trudności wykonania, ma na celu umożliwienie studiującym przygotowanie się do przyszłych prac licencjackich. Praca konkursowa. Ćwiczenie polega na udziale w jednym z aktualnych konkursów dla dizajnerów pod opieką prowadzącego pracownię. Uczestnictwo to umożliwi studiującemu od pierwszego semestru zaistnieć obok profesjonalistów. Dodatkowym atutem dla studiującego jest ocena jego pracy przez zespół autorytetów o krajowej lub międzynarodowej renomie. Oferta ta wychodzi naprzeciw konkursowemu charakterowi zawodu grafika projektanta. Dodatkowym atutem jest konfrontacja wiedzy i talentu uczestnika konkursu

				z aktualnymi osiągnięciami i trendami w tej dziedzinie.
semestr IV				
typ	temat	Liczba godz	typ	temat
Wk	<p>„Rock Design – Historia okładki płytowej”.</p> <p>Projektowanie graficzne – koncepcja i projekt. Zasady projektowania graficznego. Forma, kolor, typografia, symbol. Środki ekspresji wypowiedzi twórczej.</p> <p>„Typo–grafika kontra Typo–plakat. Władysław Pluta kontra Melchior Imboden”.</p> <p>Trylogia plakatu muzycznego na przykładzie trzech wybitnych indywidualności: Część I, Günther Kieser (D), Część II, Waldemar Świerzy (PL), Część III, Niklaus Troxler (CH).</p> <p>„Plakat do d...?. Oliviero Toscani – Portret największego skandalisty plakatu reklamowego”.</p> <p>„Franciszek Starowieyski (1630-2009) Największy „oryginał” polskiej szkoły plakatu”.</p>	<p>1</p> <p>1</p> <p>1</p> <p>1</p> <p>1</p> <p>1</p>	Ćws	<p>Tematy do wyboru. Realizacja min. 3 wybranych tematów z przedstawionych 8-10 zagadnień. Realizacja może mieć formę plakatu, filmu, lub stanowić inne rozwiązanie autorskie.</p> <p>Kampania reklamowa. Oferta stała w postaci wielotematycznych zadań (do wyboru) mających charakter eksperymentalny, zarówno pod względem wyboru idei, formy (2D, 3D, film) jak i użytych środków. W skład jednej kampanii reklamowej powinno wchodzić szereg pojedynczych elementów. Ćwiczenie ze względu na złożoność oraz stopień trudności wykonania, ma na celu umożliwienie studiującemu przygotowanie się do przyszłych prac licencjackich.</p> <p>Praca konkursowa. Ćwiczenie polega na udziale w jednym z aktualnych konkursów dla dizajnerów pod opieką prowadzącego pracownię. Uczestnictwo to umożliwi studiującemu od pierwszego semestru zaistnieć obok profesjonalistów. Dodatkowym atutem dla studiującego jest ocena jego pracy przez zespół autorytetów o krajowej lub międzynarodowej renomie. Oferta ta wychodzi naprzeciw konkursowemu charakterowi zawodu grafika projektanta. Dodatkowym atutem jest konfrontacja wiedzy i talentu uczestnika konkursu z aktualnymi osiągnięciami i trendami w tej dziedzinie.</p>

semestr V				
typ	temat	Liczba godz	typ	temat

Wk	„Zaangażowany dizajn z Izraela. Część I, Yossi Lemel”.	1	Ćws	<p>Tematy do wyboru. Realizacja min. 3 wybranych tematów z przedstawionych 8-10 zagadnień. Realizacja może mieć formę plakatu, filmu, lub stanowić inne rozwiązanie autorskie.</p> <p>Kampania reklamowa. Oferta stała w postaci wielotematycznych zadań (do wyboru) mających charakter eksperymentalny, zarówno pod względem wyboru idei, formy (2D, 3D, film) jak i użytych środków. W skład jednej kampanii reklamowej powinno wchodzić szereg pojedynczych elementów. Ćwiczenie ze względu na złożoność oraz stopień trudności wykonania, ma na celu umożliwienie studiującemu przygotowanie się do przyszłych prac licencjackich.</p> <p>Praca konkursowa. Ćwiczenie polega na obowiązkowym udziale w jednym z aktualnych konkursów dla dizajnerów pod opieką prowadzącego pracownię. Uczestnictwo to umożliwi studiującemu od pierwszego semestru zaistnieć obok profesjonalistów. Dodatkowym atutem dla studiującego jest ocena jego pracy przez zespół autorytetów o krajowej lub międzynarodowej renomie. Oferta ta wychodzi naprzeciw konkursowemu charakterowi zawodu grafika projektanta. Dodatkowym atutem jest konfrontacja wiedzy i talentu uczestnika konkursu z aktualnymi osiągnięciami i trendami w tej dziedzinie.</p>
	„Zaangażowany dizajn z Izraela. Część II, David Tartakover”.	1		
	„Ikony XX wieku – Che, he, he Guevara”.	1		
	„Historia plakatu olimpijskiego”.	1		
	„If You Can't Read This, It's Not For You” (Jeżeli nie możesz tego odczytać, to znaczy że nie jest to dla ciebie – Historia plakatu psychodelicznego”.	1		
	„Najpiękniejsi Francuzi pochodzą z Nowego Jorku” Wzorcowa kampania reklamowa.	1		

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:

- poszukiwanie optymalnych rozwiązań
- eliminacja rozwiązań szlampowych
- dobór optymalnych technik realizacyjnych

Sposób zapewnienia udziału studentów w prowadzonych badaniach:

- dopuszczanie do programów semestralnych zleceń i konkursów zewnętrznych

E1. Literatura obowiązkowa

Katalogi krajowych i międzynarodowych biennale, triennale plakatu.
Zdeno Kolesar, Jacek Mrowczyk „Historia Projektowania Graficznego”.

E2. Literatura uzupełniająca

1. Jacek Mrowczyk, Michał Warda „PGR. Projektowanie graficzne w Polsce” Karakter, 2010 Kraków
2. Hans Peter Willberg, Friedrich Forssman „Pierwsza pomoc w typografii”, słowo/obraz/terytoria, 2006 Gdańsk
3. Przemek Dębowski, Jacek Mrowczyk „Widzieć/Wiedzieć”, Karakter, 2011 Kraków
4. Oliviero Toscani „Reklama uśmiechnięte ścierwo”
5. Adrian Frutiger „Człowiek i jego znaki”
6. Andy Warhol „Das Tagebuch (dziennik)”
7. Marcin Markowski „100 x 70 przestrzeń plakatu”
8. Jacek Mrowczyk „Piękni XX-wieczni. Polscy projektanci graficy”

FILMY:

1. Michelangelo Antonioni „Powiększenie”
2. Jan Lenica „Labirynt”
3. George Dunning „Żółta łódź podwodna”
4. Zbigniew Rybczyński „Tango”
5. Zbigniew Rybczyński „Schody”
6. Julian Schnabel „Basquiat – Taniec śmierci”

F. Forma i warunki zaliczenia przedmiotu

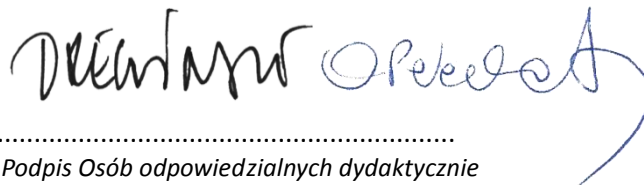
Warunki zaliczenia: aktywność na zajęciach, postępy, zaawansowanie projektu semestralnego		Warunki egzaminu: kompletność poszczególnych ćwiczeń składających się na całościowy projekt semestralny, egzamin praktyczny – przegląd prac semestralnych, autoprezentacja			
Inne:					
ocena celująca wybitne osiągnięcia bez najmniejszych błędów	ocena bardzo dobra bardzo dobre osiągnięcia, z dopuszczeniem jedynie drugorzędnych błędów	ocena dobra plus praca powyżej średniego standardu, z pewnymi błędami	ocena dobra ogólnie solidna praca z zauważal- nymi błędami	ocena dostateczna plus praca zadowalająca, ale ze znaczącymi brakami	ocena dostateczna praca spełnia minimalne kryteria

G. Nakład pracy studenta

Forma aktywności	
godziny kontaktowe z nauczycielem (online)	60 + 60 + 60
przygotowanie do zajęć	60 + 60 + 115
opracowanie materiału po zajęciach	55 + 55 + 120
konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/przesłuchanie	2 + 2 + 2
przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania	3 + 3 + 3
suma godzin	180 + 180 + 300
liczba punktów ECTS	6 + 6 + 10



.....
Podpis Autora treści sylabusa



.....
Podpis Osób odpowiedzialnych dydaktycznie

.....
Podpis Przewodniczącego Rady Programowej

28.09.2020
Data sporządzenia sylabusa