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

## SYLABUS

A. Informacje ogólne					
nazwa przedmiotu	Wybrana Pracownia Kierunku <b>Grafika 2:</b> Pracownia Multimedialnego Projektowania Graficznego	kod przedmiotu (z planu studiów)	GW.I.C5	przynależność do bloku  Blok artystyczny	
prowadzący	Prof. dr hab. Lex Drewinski,	e-mail	lex.drewinski@akademiasztuki.eu agata.pelechaty@akademiasztuki.eu		
rok	II	semestr	3, 4	punkty ECTS 3+3	
typ przedmiotu	obieralny	język wykładowy	polski		
liczba godzin	wykłady	6+6		suma	120
	ćwiczenia	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”	1	Ćws	<b>Tematy do wyboru.</b> Realizacja min. 3 wybranych tematów z przedstawionych 8-10 zagadnień. Realizacja może mieć formę plakatu, filmu, lub stanowić inne rozwiązanie autorskie.  <b>Kampania reklamowa.</b> 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.  <b>Praca konkursowa.</b> 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	
	„Plakat filmowy - Polska szkoła plakatu przeciw reszcie świata (zachodniego)”.	1			
	„Liternicze eksperymenty we współczesnym plakacie niemieckim i szwajcarskim”.	1			
	„Postcards from the Boys - Postcards from John, Paul & George to Ringo”.	1			
	„Najmniejszy dizajn świata: historia znaczka pocztowego”.	1			
	„Pracuję tylko z klientami, którzy są inteligentniejsi ode mnie”. Stefan Sagmeister – portret.	1			

				z aktualnymi osiągnięciami i trendami w tej dziedzinie.
<b>semestr IV</b>				
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><b>Tematy do wyboru.</b> Realizacja min. 3 wybranych tematów z przedstawionych 8-10 zagadnień. Realizacja może mieć formę plakatu, filmu, lub stanowić inne rozwiązanie autorskie.</p> <p><b>Kampania reklamowa.</b> 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><b>Praca konkursowa.</b> 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>

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

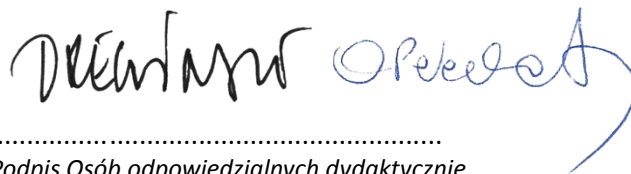
--	--	--	--	--	--

### G. Nakład pracy studenta

Forma aktywności	
godziny kontaktowe z nauczycielem (online)	60 + 60
przygotowanie do zajęć	20 + 20
opracowanie materiału po zajęciach	5 + 5
konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/przesłuchanie	2 + 2
przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania	3 + 3
suma godzin	90 + 90
liczba punktów ECTS	3 + 3



.....  
Podpis Autora treści sylabusa



.....  
Podpis Osób odpowiedzialnych dydaktycznie

.....  
Podpis Przewodniczącego Rady Programowej

28.09.2020  
Data sporządzenia sylabusa