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

## SYLABUS

A. Informacje ogólne					
nazwa przedmiotu	Wybrana Pracownia Kierunkowa: Pracownia Multimedialnego Projektowania Graficznego	kod przedmiotu (z planu studiów)	GP.II.B1	przynależność do bloku  Blok kursów obieralnych	
prowadzący	Prof. dr hab. Lex Drewinski,	e-mail	lex.drewinski@akademiasztuki.eu agata.pelechaty@akademiasztuki.eu		
rok	I, II	semestr	1,2,3,4	punkty ECTS 4+4+4+4	
typ przedmiotu	obieralny	język wykładowy	polski		
liczba godzin	wykłady	6+6+6+6		suma	240
	ćwiczenia	54+54+54+54			
	warsztaty				
	E-learning				

B. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji
<b>Semestr 1</b> 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.
<b>Semestr 2</b> Zaliczenie 1 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 3**

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

#### **Semestr 4**

Potrafi samodzielnie opracować i przedstawić koncepcję dzieła oraz zaproponować formę jego realizacji w porozumieniu z opiekunem.

### **C. Informacje dotyczące celów przedmiotu**

#### **Semestr 1**

C1 – Wykształcenie studenta jako projektanta świadomego możliwość 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 2**

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 3**

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.

#### **Semestr 4**

C1 – Przygotowanie pracy dyplomowej.

C2 – Rozwijanie umiejętności przedstawienia dzieła szerszej publiczności, przygotowanie do obrony dyplomu magisterskiego.

### **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 środków ekspresji i umiejętności warsztatowych pokrewnych dyscyplin artystycznych i projektowych.	K7_W01	P7S_WG
Dysponuje wiedzą potrzebną do tworzenia i realizowania własnych, oryginalnych koncepcji artystycznych.	K7_W04	P7S_WG
Definiuje i interpretuje wzajemne relacje zachodzące pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami szeroko pojętej grafiki	K7_W07	P7S_WG
Posiada wiedzę dotyczącą sztuki współczesnej	K7_W10	P7S_WG
Zna i rozumie procesy zachodzące w ramach komunikacji społecznej	K7_W13	P7S_WG
Posiada ogólną wiedzę z zakresu psychofizjologii i socjologii reklamy	K7_W15	P7S_WG
UMIEJĘTNOŚCI: absolwent potrafi		
Dysponuje zaawansowanymi umiejętnościami w posługiwaniu się właściwą techniką i technologią w trakcie realizacji prac artystycznych i projektowych w zakresie wybranej specjalności.	K7_U02	P7S_UW
Dysponuje zaawansowanymi umiejętnościami pozwalającymi w sposób kreatywny i swobodny skonstruować własny, niezależny język wypowiedzi artystycznej.	K7_U03	P7S_UW
Kontynuując i rozwijając umiejętności zdobyte na studiach I stopnia, poprzez indywidualną pracę, utrzymuje i poszerza swoje zdolności do tworzenia, realizowania i prezentowania własnych koncepcji artystycznych.	K7_U06	P7S_UW P7S_UU
Posiada zaawansowane umiejętności obsługi programów i sprzętu/urządzeń do obróbki grafiki 2D/3D oraz do 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_U10	P7S_UK
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: absolwent jest gotów do		
Ma świadomość wagi nieustającego kształcenia się oraz potrafi ukierunkowywać innych w tym zakresie	K7_K01	P7S_KR P7S_UU
W warunkach ograniczonego dostępu do potrzebnych informacji, w ramach zdobytej wiedzy, 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, wykorzystując również wiedzę zdobytą w procesie ustawicznego samokształcenia.	K7_K04	P7S_KR P7S_KO P7S_UU
Posiada umiejętność krytycznej oceny własnych działań twórczych i artystycznych oraz umie poddać takiej ocenie inne przedsięwzięcia z zakresu kultury, sztuki i innych dziedzin działalności artystycznej.	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_K09	P7S_KO P7S_KR

D1. Treści programowe				
wykład			ćwiczenia	
semestr I				
typ	temat	Liczba godz	typ	temat
W	„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 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.
	„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		

semestr II				
typ	temat	Liczba godz	typ	temat
Wk	<p>„Miałem zostać malarzem a zostałem Świerzym". Portret Waldemara Świerzego.</p> <p>„Pierre Mendell D/USA - plakaty dla Bawarskiej Opery Państwowej".</p> <p>„Luba Lukova RO/USA - Fan In the Sun".</p> <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>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 studiującym przygotowanie się do przyszłych prac licencjackich.</p> <p><b>Praca konkursowa.</b> 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>
semestr III				
typ	temat	Liczba godz	typ	temat

Wk	<p>„Komputer za czy przeciw?</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>„Zaangażowany dizajn z Izraela. Część I, Yossi Lemel”.</p> <p>„Zaangażowany dizajn z Izraela. Część II, David Tartakover”.</p>	1 1  1  1  1	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 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>
----	--	-----------------------------------	-----	---

**semestr IV**

typ	temat	Liczba godz	typ	temat
	<p>„Ikony XX wieku – Che, he, he Guevara”.</p> <p>„Historia plakatu olimpijskiego”.</p> <p>„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”.</p> <p>„Monitoring Art”.</p> <p>„ – Do mnie mówisz?</p>	1 1 1 1 1	Ćws	<p>Rozmowy o wybranym przez studenta temacie pracy magisterskiej i jej zakresie. Zatwierdzenie tematu.</p> <p>Praca i korekty nad dyplomem magisterskim.</p> <p>Zatwierdzenie projektu do obrony.</p>

	(You're talking to me?). Nieplakat".			
	„Najpiękniejsi Francuzi pochodzą z Nowego Jorku” Wzorcowa kampania reklamowa.	1		

## D2. Powiązanie z badaniami naukowymi/artystycznymi

Temat zadania badawczego/nazwa projektu:

Sposób zapewnienia udziału studentów w prowadzonych badaniach:

## 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	ocena bardzo dobra	ocena dobra plus	ocena dobra	ocena dostateczna plus	ocena dostateczna
----------------	-----------------------	---------------------	----------------	---------------------------	----------------------

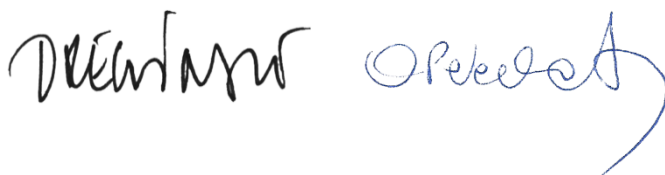
wybitne osiągnięcia bez najmniejszych błędów	bardzo dobre osiągnięcia, z dopuszczeniem jedynie drugorzędnych błędów	praca powyżej średniego standardu, z pewnymi błędami	ogólnie solidna praca z zauważalnymi błędami	praca zadowolająca, ale ze znaczącymi brakami	praca spełnia minimalne kryteria
--	--	--	--	---	----------------------------------

### G. Nakład pracy studenta

Forma aktywności	
godziny kontaktowe z nauczycielem (online)	60 + 60 + 60 + 60
przygotowanie do zajęć	30 + 30 + 30 + 30
opracowanie materiału po zajęciach	20 + 20 + 20 + 20
konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/przesłuchanie	5 + 5 + 5 + 5
przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania	5 + 5 + 5 + 5
suma godzin	120 + 120 + 120 + 120
liczba punktów ECTS	4 + 4 + 4 + 4



.....  
Podpis Autora treści sylabusu



.....  
Podpis Osób odpowiedzialnych dydaktycznie

.....  
Podpis Przewodniczącego Rady Programowej

28.09.2020  
Data sporządzenia sylabusu