

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

SYLABUS

A. Informacje ogólne						
nazwa przedmiotu		Podstawy grafiki projektowej	kod przedmiotu (z planu studiów)	GW.I.E4	przynależność do bloku	Blok kierunkowy
prowadzący		mgr Tomasz Piotr Świtalski			e-mail	tomasz.switalski@akademiasztuki.eu
rok	I	semestr	1,2		punkty ECTS	3+3
typ przedmiotu		obowiązkowy			język wykładowy	polski/angielski
liczba godzin		wykłady	3+3		suma	90
		ćwiczenia	42+42			
		warsztaty				
		E-learning				

B. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji
<p>SEMESTR 1 Predyspozycje plastyczne, umiejętność analitycznego myślenia, kreatywność. Podstawowa wiedza i zainteresowania z zakresu kultury i sztuki. Gotowość do budowania wartościowej postawy twórczej w tym chęć nabywania nowych doświadczeń i nowej wiedzy.</p> <p>SEMESTR 2 Zaliczenie semestru pierwszego. Predyspozycje plastyczne, umiejętność analitycznego myślenia, kreatywność. Podstawowa wiedza i zainteresowania z zakresu studiowania zjawisk kultury i sztuki użytkowej/projektowej. Umiejętność konstruowania symbolu na siatce modularnej. Podstawowa umiejętność obsługi programów wektorowych i bitmapowych.</p>

C. Informacje dotyczące celów przedmiotu
<p>SEMESTR 1</p> <p>C1 – Wyposażenie studenta w podstawową wiedzę i elementarne umiejętności z zakresu podstaw projektowania znaku i identyfikacji wizualnej potrzebnych</p> <p>C2 – Rozwijanie zdolności stopniowej analizy i syntezy rzeczywistej formy, a następnie doprowadzenie jej do typowego dla grafiki projektowej skrótu graficznego jakim jest symbol.</p> <p>C3 – Posługiwanie się siatką modularną jako pomocą w zrozumieniu proporcji i konstrukcji</p> <p>C4 – Przetwarzanie idei w graficzną formę znaku.</p> <p>C5 – Rozwijanie umiejętności komponowania</p>

<p>SEMESTR 2</p> <p>C1 – Zdolność do abstrakcyjnego, obrazowego jak i literniczego ujęcia tematów.</p> <p>C2 – Umiejętność komponowania obrazu i tekstu</p> <p>C3 – Rozwijanie zdolności obserwowania otaczającego świata</p> <p>C4 – Odnajdywanie i rozwijanie indywidualnych artystycznych predyspozycji studenta</p>

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		
Posiada wiedzę umożliwiającą na docieranie do niezbędnych informacji (książki, filmy, nagrania, Internet), wynikających z zakresu prac projektowych w tym projektowania znaków i piktogramów.	K6_W01 K6_W02	P6S_WG
Potrafi dokonywać skrupulatnej analizy obrazu i dokonywać krytycznej interpretacji we właściwy dla grafika projektanta sposób	K6_W03 K6_W04	P6S_WG
Posiada podstawową wiedzę dotyczącą budowy własnego warsztatu twórczego, który w nieskrępowany sposób potrafi stosować i umiejętnie wartościować na przykładach wynikających z metod projektowania opartego na siatce modularnej	K6_W03	P6S_WG
Posiada wiedzę dotyczącą umiejętnego osądzania i argumentowania a także klasyfikowania procesów i metod projektowania graficznego	K6_W04	P6S_WG
Dysponuje podstawową wiedzą dotyczącą środków ekspresji i umiejętności warsztatowych, pozwalających na realizowanie zadań w alternatywny i niezależny od dostępnej technologii sposób, wykorzystując przy tym wiedzę z pokrewnych dyscyplin twórczych i projektowych	K6_W01	P6S_WG
Posiada ogólną znajomość podstawowych publikacji z zakresu sztuk projektowych w tym specyficznie publikacji poświęconych projektowaniu znaków (symboli, logo), piktogramów i systemów komunikacyjnych	K6_W06 K6_W11	P6S_WG
Potrafi w procesie projektowym (projektowanie graficzne – znak, komunikacja wizualna) łączyć wiedzę teoretyczną z umiejętnościami praktycznymi i określać relacje pomiędzy nimi	K6_W10	P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI: absolwent potrafi		
Potrafi dokonywać wyborów dotyczących sposobów wykonania pracy o znaczeniu symbolicznym, piktorialnym, informacyjnym, będącej wynikiem analityczno-syntetycznego przedstawienia swoich myśli w postaci piktogramu bądź znaku geometrycznego (abstrakcyjnego)	K6_U01 K6_U02	P6S_UW
Dysponuje umiejętnościami umożliwiającymi realizację własnych koncepcji projektowych z zakresu projektowania znaku i form identyfikacyjnych	K6_U01 K6_U04	P6S_UW

Umie podejmować współpracę w zespole wieloosobowym, realizującym temat projektowy; adaptować się do pracy w grupie, identyfikować trafnie podejmowane decyzje i stanowić element budowanej grupy, zespołu	K6_U04	P6S_UW
Posiada szeroki zakres umiejętności warsztatowych umożliwiające podjęcie się realizacji zadań z zakresu podstaw grafiki projektowej (znak, logo, symbol, piktogram itd.)	K6_U06	P6S_UW P6S_UU
Wykazuje zrozumienie wzajemnych relacji (aspekty teoretyczne, aspekty praktyczne) zachodzących w dziele (użytkownik, komunikat) z zakresu podstaw projektowania graficznego. Umie przedstawić dzieło z zakresu podstaw projektowania graficznego w sposób oryginalny i z wykorzystaniem autorskich środków ekspresji artystycznej.	K6_U07 K6_U08	P6S_UW
Potrafi identyfikować elementy rzeczywistości, służące w części procesów analitycznych pracy twórczej jako bezpośrednie źródło inspiracji; adaptuje, powiązuje naśladuje i gromadzi elementy transformacji świata i języka obrazowego w sposób symboliczny, metaforyczny o znaczeniu informacyjnym	K6_U09 K6_U10	P6S_UW P6S_UU
Potrafi przedstawić zamysł, ideę projektową w sposób oryginalny i twórczy i zrozumiały dla otoczenia	K6_U13	P6S_UK
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: absolwent jest gotów do		
Rozumie potrzebę i zna możliwości ciągłego doksztalcania się, podnoszenia kompetencji zawodowych, osobistych i społecznych w zakresie specjalności grafika projektowa oraz szerzej w kontekście kierunku Grafika. Zbiera i analizuje samodzielnie potrzebne informacje powiązane ściśle z kierunkiem Grafika.	K6_K01 K6_K02	P6S_UU P6S_KR
Realizuje własne koncepcje i działania artystyczne z zakresu podstaw grafiki projektowej oparte na zróżnicowanej stylistyce, wynikającej z wykorzystania wyobraźni, ekspresji, intuicji	K6_K05	P6S_KR P6S_KK
Jest zdolny do efektywnego wykorzystania wyobraźni, samodzielnego wykorzystywania podstawowych procesów i mechanizmów projektowych w odniesieniu do upraszczania skomplikowanych treści wizualnych. Jest elastyczny w zakresie pracy projektowej – zmiennych występujących w procesie twórczym	K6_K07 K6_K08	P6S_KR P6S_KK
Umiejętnie komunikuje się w obrębie własnego środowiska i społeczności (szczególnie w zakresie specjalności grafika projektowa)	K6_K12	P6S_KO P6S_KR
Umie posługiwać się fachową terminologią z zakresu działań z pola grafiki projektowej a w szczególności zagadnieniami dotyczącymi teorii znaków i piktogramów w ujęciu socjologicznym i techniczno-formalnym. Umie ją wykorzystać podczas publicznych wystąpień czy prezentacji.	K6_K14 K6_K15	P6S_KO P6S_KR
Uznaje znaczenie wiedzy i doświadczenia w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych oraz korzysta z pomocy ekspertów z zakresu	K6_K17	P6S_KK

projektowania graficznego (komunikacji wizualnej, logo, znak itd.), kiedy ma trudności w samodzielnym rozwiązywaniu problemu		
--	--	--

D1. Treści programowe					
wykład			ćwiczenia		
semestr I					
typ	temat	liczba godz	typ	temat	Liczba godz
Wd	Proces projektowania znaku — od myśli, szkicu do znaku — omówienie poszczególnych etapów pracy nad znakiem geometrycznych (abstrakcyjnym)	1	Ćws	Projektowanie abstrakcyjnych znaków statycznych, dynamicznych, z iluzją optyczną, znaków literowych na siatkach modularnych. Techniki tradycyjne i eksperymentalne.	42
	Komunikacja wizualna — przeszłość i terażniejszość w skutecznych formach wizualnej komunikacji „nadawcy” z potencjalnym „odbiorcą”	1		Kontrast — budowanie kompozycji o dużym kontraście wielkości i przetwarzanie jej za pomocą tekstu w wersje rastrowe czy fakturowe.	
	Punkt, linia, płaszczyzna — podstawowe elementy projektowania graficznego	1		Punkt, linia, płaszczyzna, faktura w naturze — foto/grafia. Omawianie historycznych i współczesnych przykładów grafiki projektowej — referaty i prezentacje.	
semestr II					
typ	temat	liczba godz	typ	temat	Liczba godz
Wk	Piktogramy — funkcja piktogramów, zasady ich projektowania i zastosowania w codziennym życiu. Omówienie na wybranych przykładach. Identyfikacja wizualna — omówienie elementów identyfikacji wizualnej na wybranych przykładach; omówienie budowy księgi znaku na wybranych przykładach	2 1	Ćws	Piktogramy — Stopniowe przekształcanie wybranego wizerunku realistycznego, a następnie doprowadzenie go do typowego dla grafiki projektowej skrótu graficznego jakim jest symbol. Przekształcenie symbolu w znak obrazowy — piktogram za pomocą siatki modularnej. Linearne, płaszczyznowe i rastrowe wersje znaków. Metodologie w projektowaniu — ćwiczenia praktyczne Referaty i prezentacje.	42

D2. Powiązanie z badaniami naukowymi/artystycznymi
Temat zadania badawczego/nazwa projektu:

Sposób zapewnienia udziału studentów w prowadzonych badaniach:
--

E1. Literatura obowiązkowa

1. Elena Gonzalez-Miranda, Tania Quindós, *Projektowanie ikon i piktogramów*, Kraków, d2d.pl, 2016, ISBN:978-83-940306-5-0
2. Adrian Frutiger, *Człowiek i jego znaki*, Kraków, d2d.pl, ISBN 978-83-927308-3-5
3. Richard Poulin, *Język projektowania graficznego*, TMC, 2011, ISBN 978-83-925890-6-8
4. Patryk Hardziej, Rene Wawrzekiewicz, *Ogólnopolskie Wystawy Znaków Graficznych*, Kraków, 2016, ISBN: 978-83-65271-09-9
5. *Błądzić jest rzeczą*, Tarnów, BWA Tarnów, 2014, ISBN 978-83-938677-3-8
6. Dębowski Przemek, Mrowczyk Jacek (redaktorzy), *Widzieć. Wiedzieć. Wybór najważniejszych tekstów o dizajnie*, Kraków 2011, ISBN: 978-83-62376-04-9
7. Hochuli Jost, Detal w typografii. *Litery, światła międzyliterowe, wyrazy, odstępy międzywyrazowe, wiersze, interlinia, łamy*, Kraków 2009, ISBN: 978-83-927308-2-8
8. Kolesar Zdeno, Mrowczyk Jacek, *Historia projektowania graficznego*, red. Mariusz Sobczyński, Kraków 2018, ISBN: 978-83-65271-76-1
9. Papanek Victor, *Dizajn dla realnego świata*, przekł. Joanna Holzman, Łódź 2012, ISBN: 978-83-930270-0-2

E2. Literatura uzupełniająca

1. Kwartalnik **2+3D**, Kraków (wersja cyfrowa, www, wydawnictwa archiwalne)
2. *Karol Śliwka*, Gdynia, Muzeum Miasta Gdyni, 2018, 978-83-949989-2-9
3. Shaughnessy Adrian, *Jak zostać dizajnerem i nie stracić duszy*, przekł. Dariusz Żukowski, Kraków 2012, ISBN: 978-83-62376-13-1
4. Szydłowska Agata, *Miliard rzeczy dookoła. Rozmowy z polskimi projektantami graficznymi*, Kraków 2013, ISBN: 978-83-62376-18-6
5. Szydłowska Agata, *Od solidarycy do TypoPolu. Typografia a tożsamości zbiorowe w Polsce po roku 1989*, Wrocław 2018, ISBN: 978-83-65588-24-1
6. Tschichold Jan, *Nowa Typografia. Podręcznik dla twórców w duchu współczesności*, Łódź 2011, ISBN: 978-83-930270-7-1

F. Forma i warunki zaliczenia przedmiotu

Warunki zaliczenia	Warunki egzaminu
<p>Semestr 1 i 2</p> <ul style="list-style-type: none"> – aktywność – referat – wykonanie i wydrukowanie wszystkich ćwiczeń semestralnych – zapis elektroniczny projektów na dysku/płycie cd <p>zaliczenie na ocenę:</p> <ul style="list-style-type: none"> – projekty semestralne (50% oceny końcowej) – wiedza teoretyczna (30% oceny końcowej) – postępy w procesie kształcenia (10% oceny końcowej) – autoprezentacja (10% oceny końcowej) 	<p>kryteria dopuszczenia do egzaminu:</p> <ul style="list-style-type: none"> – terminowa realizacja ćwiczenia semestralnego, – aktywność na zajęciach, – postęp w procesie kształcenia, – obecność na zajęciach i kontakt z nauczycielem
Inne: uczestnictwo w wystawach, warsztatach, wydarzeniach artystycznych i projektowych	

<i>ocena celująca</i>	<i>ocena bardzo dobra</i>	<i>ocena dobra plus</i>				
Wybitne osiągnięcia oraz wybitna poziom zrealizowanej pracy semestralnej	Bardzo dobre osiągnięcia, bardzo dobrze opracowana praca semestralna oraz aktywność na zajęciach	Praca semestralna powyżej standardowego o poziomu – z dopuszczalnymi, nielicznymi błędami, standardowa aktywność	ocena dobra	ocena dostateczna plus	ocena dostateczna	ocena niedostateczna
			Standardowa aktywność oraz osiągnięcia z zauważalnymi błędami	Praca i aktywność zadowalająca ale ze znacznymi błędami	Minimalna aktywność, spełniająca minimalne kryteria	Aktywność oraz poziom pracy semestralnej poniżej minimalnych, dopuszczalnych kryteriów

G. Nakład pracy studenta

Forma aktywności	średnia liczba godzin
godziny kontaktowe z nauczycielem	45+45
przygotowanie do zajęć	15+15
opracowanie materiału po zajęciach	7+7
konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/przesłuchanie	4+4
przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania	4+4
suma godzin	75+75
liczba punktów ECTS	3+3



.....
Podpis Autora treści sylabusu



.....
Podpis Osób odpowiedzialnych dydaktycznie

20.09.2020

.....
Podpis Przewodniczącego Rady Programowej

.....
Data sporządzenia sylabusu