

KARTA PRZEDMIOTU

I. Informacje ogólne

1) Nazwa przedmiotu:

Podstawy projektowania

2) Prowadzący przedmiot:

dr Robert Jarzec, ad.

3) Kod przedmiotu:

G_GA – forma – tryb – nazwa przedmiotu – rodzaj zajęć – semestr/y ...

G_GA – ST – J – Pod_Pro – ĆW – 1,2

4) Kierunek, zakres:

GRAFIKA, Grafika artystyczna

5) Wydział:

Wydział Grafiki i Komunikacji Wizualnej

6) Forma (*stacjonarne ST, niestacjonarne NST*):

stacjonarne

7) Profil (*ogólnoakademicki / praktyczny*):

ogólnoakademicki

8) Tryb (*I stopnia licencjackie, II stopnia magisterskie, jednolite magisterskie, III stopnia doktoranckie, podyplomowe*)

jednolite magisterskie

9) Nazwa jednostki uczelnianej realizującej przedmiot (wydział / zakład języków obcych):

Wydział Grafiki i Komunikacji Wizualnej

II. Informacje o przedmiocie

1) Semestr/y

1,2

2) Liczba punktów ECTS

4

3) Poziom przedmiotu (podstawowy / średniozaawansowany / zaawansowany)

podstawowy

4) Grupa treści, do której należy przedmiot (ogólnouczelniane teoretyczne główne / ogólnouczelniane teoretyczne uzupełniające / ogólnouczelniane praktyczne główne / ogólnouczelniane praktyczne uzupełniające / kierunkowe teoretyczne główne / kierunkowe teoretyczne uzupełniające / kierunkowe praktyczne główne / kierunkowe praktyczne uzupełniające):

przedmioty kierunkowe praktyczne główne

5) Typ przedmiotu (obowiązkowy, fakultatywny, nadobowiązkowy)

obowiązkowy

6) Język/i wykładowy/e

polski

III. Forma zajęć

1) Forma zajęć

ćwiczenia ĆW

2) Liczba godzin w semestrze *(rozpisać wszystkie semestry w cyklu kształcenia)*

1 – 30 godz.

2 – 30 godz.

3) Liczba godzin w tygodniu *(rozpisać wszystkie semestry w cyklu kształcenia)*

1 – 2 godz.

2 – 2 godz.

IV. Wymagania wstępne

1. Zdanie egzaminu kwalifikacyjnego na dany kierunek
2. Podstawowa wiedza z zakresu grafiki artystycznej oraz projektowania graficznego
3. Kreatywność, niezależne myślenie i samodzielność w podejmowaniu decyzji projektowych
4. Podstawowa znajomość programów graficznych

V. Cele, treści merytoryczne, metody dydaktyczne, efekty uczenia się i ich weryfikacja

1) Cel przedmiotu *(odpowiadający uzyskiwanym przedmiotowym efektom uczenia się):*

KOD CELU PRZEDMIOTOWEGO	TREŚĆ	KOD SPEŁNIANEGO EFEKTU PRZEDMIOTOWEGO
C_01	Zapoznanie z wiedzą z zakresu podstawowej terminologii poligraficznej, teorii znaku, podstaw semiotyki, psychologii postaci, zasad syntezy formalnej, operowania skrótem myślowym oraz sposobów budowania narracji	P_W01
C_02	Przekazanie umiejętności praktycznych związanych z procesem projektowania znaków graficznych, ilustracji o charakterze informacyjnym, kaligrafii i budowania form litericznych	P_U01 P_U02

C_03	Przekazanie podstawowych kompetencji w zakresie świadomego, konstruowania i analizowania komunikatów wizualnych oraz definiowania swoich decyzji projektowych przez osadzenie ich w szerszym kontekście	P_K01
------	---	-------

2) Treści merytoryczne przedmiotu:

Wiedza z zakresu podstawowej terminologii poligraficznej, teorii znaku, podstaw semiotyki, psychologii postaci, zasad syntezy formalnej, operowania skrótem myślowym oraz sposobów budowania narracji. Zdobycie umiejętności praktycznych związanych z procesem projektowania znaków graficznych, ilustracji o charakterze informacyjnym, kaligrafii i budowania form literackich.

3) Metody dydaktyczne:

Na metody dydaktyczne składają się ćwiczenia warsztatowe, pokazy, plenery, wykłady, konsultacje oraz korekty indywidualne dotyczące realizowanych ćwiczeń i prac.

4) Kierunkowe efekty uczenia się (KEU) (spełniane przez przedmiot, należy uzupełnić tabelę dla semestrów, w których występuje przedmiot):

KOD KEU	OPIS KIERUNKOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ	ODNIESIENIE DO SEMESTRÓW (ZAZNACZYĆ X)									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
WIEDZA zna i rozumie:											
K_W03	szczegółowe zasady realizacji prac graficznych niezbędne do formułowania i rozwiązywania złożonych zagadnień kierunkowych oraz podstawowych w odniesieniu do pokrewnych dyscyplin artystycznych	x	x								
UMIEJĘTNOŚCI potrafi:											
K_U02	precyzyjnie dobierać, stosować lub tworzyć odpowiednie metody i narzędzia graficzne do obrazowanych treści także z wykorzystaniem zaawansowanych technik informacyjno-komunikacyjnych		x								
K_U14	właściwie posługiwać się narzędziami tradycyjnymi i cyfrowymi w procesie tworzenia pracy graficznej oraz przygotowania jej do realizacji	x	x								

KOMPETENCJE SPOŁECZNE jest gotów do:											
K_K02	uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu zaawansowanych problemów warsztatowych i teoretycznych oraz współpracy i krytycznej dyskusji z ekspertami w dziedzinie sztuki	x	x								

5) Przedmiotowe efekty uczenia się (PEU) i metody ich weryfikacji:

KOD PEU	OPIS PRZEDMIOTOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ	ODNIESIE NIE DO KIERUNKOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ	ODNIESIENIE DO SEMESTRÓW (ZAZNACZYĆ X)									
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
WIEDZA zna i rozumie:												
P_W01	podstawową terminologię, zdobytą wiedzę na temat teorii znaku, podstaw semiotyki, psychologii postaci, zasad syntezy formalnej, operowania skrótem myślowym oraz sposobów budowania narracji	K_W03	x	x								
UMIEJĘTNOŚCI potrafi:												
P_U01	precyzyjnie dobierać, stosować lub tworzyć zasady konstruowania i odbioru komunikatów wizualnych oraz metodyki pracy z wykorzystaniem zaawansowanych technik informacyjno-komunikacyjnych	K_U02		x								
P_U02	właściwie posługiwać się narzędziami tradycyjnymi i cyfrowymi w procesie tworzenia znaków graficznych, ilustracji o charakterze informacyjnym, kaligrafii i budowaniu form literniczych oraz przygotowania ich do realizacji	K_U14	x	x								
KOMPETENCJE SPOŁECZNE jest gotów do:												

P_K01	uzasadniania swoich decyzji projektowych, osadzania ich w szerszym kontekście oraz dokonywania oceny efektów swojej pracy	K_K02	x	x										
-------	---	-------	---	---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

KOD PEU	SZCZEGÓŁOWE KRYTERIA OCENY	METODA WERYFIKACJI
P_W01	Ocenie podlegają wiedza z zakresu podstawowej terminologii poligraficznej, zdobyta wiedza na temat teorii znaku, podstaw semiotyki, psychologii postaci, zasad syntezy formalnej, operowania skrótem myślowym oraz sposobów budowania narracji	ćwiczenia/konsultacje w pracowni
P_U01 P_U02	Ocenie podlega praktyczna znajomość zagadnień związanych z procesem projektowania znaków graficznych, ilustracji o charakterze informacyjnym, kaligrafii i budowaniu form liter niczych	ćwiczenia/weryfikacja zadań domowych
P_K01	Ocenie podlega świadome, poparte własnym doświadczeniem konstruowanie i odbiór komunikatów wizualnych oraz uzasadnianie swoich decyzji projektowych przez osadzenie ich w szerszym kontekście	przegląd, prezentacja

VI. Forma i warunki zaliczenia, kryteria oceny

1. Forma zaliczenia:

semestr 1; zaliczenie

semestr 2; zaliczenie

2. Warunki zaliczenia wg skali stosowanej na UAP

zaliczenie (ZAL) – Obecność studenta na 80% zajęciach, aktywność na zajęciach, rozumienie i realizacja zadań, jakość prac i ćwiczeń prezentowanych podczas śródsesestralnych i końcowosessesestralnych przeglądów prac;

brak zaliczenia (NZAL) – nieobecność studenta na 20% zajęć lub niedostateczna aktywność na zajęciach, brak rozumienia i realizacji zadań, niedostateczna jakość prac i ćwiczeń prezentowanych podczas śródsesestralnych i końcowosessesestralnych przeglądów prac.

VII. Obciążenie pracą, punkty ECTS

rozpisać wszystkie semestry w cyklu kształcenia

A. obciążenie pracą	sem I h	sem II h	sem III h	sem IV h	sem V h	sem VI h	sem VII h	sem VIII h	sem IX h	sem X h	razem h
godziny kontaktowe (udział w zajęciach zgodnie z planem)	30	30									60
samodzielna praca studenta (poza udziałem w zajęciach)	30	30									60
razem	60	60									120

B. punkty ECTS*	sem I h	sem II h	sem III h	sem IV h	sem V h	sem VI h	sem VII h	sem VIII h	sem IX h	sem X h	razem h
zajęcia z udziałem nauczyciela akademickiego	1	1									2
zajęcia bez udziału nauczyciela akademickiego	1	1									2
razem	2	2									4

** 1 punkt ECTS odpowiada 25-30 godzinom pracy studenta*

VIII. Spis zalecanych lektur

1) Wykaz lektur podstawowych

1. Adrian Frutiger, „Człowiek i jego znaki”, d2d, Kraków 2010

2. H.P. Willberg, F. Forssman, „Pierwsza pomoc w typografii”, Słowo/Obraz Terytoria, Gdańsk 2008
2. Elena González-Miranda, Tania Quindós, „Projektowanie ikon i piktogramów”, d2d.pl, Kraków 2016
3. P. Dębowski, J. Mrowczyk (red.)m, „Widzieć/Wiedzieć. Wybór najważniejszych tekstów o dizajnie”, Karakter, Kraków 2011

2) Wykaz lektur uzupełniających

1. M. Byliniak, A. Wincencjusz-Patyna, E. Stiasny, „Admirałowie wyobraźni. 100 lat polskiej ilustracji w książkach dla dzieci”, Wydawnictwo Dwie Siostry, Warszawa 2020
2. P. Mogilnicki, „Nie ma się co obrażać. Nowa polska ilustracja”, Karakter, Kraków 2017
3. S. Frąckiewicz, „Ten łokieć źle się zgina. Rozmowy o ilustracji”, Wydawnictwo Czarne, Wołowiec 2017
4. K. Lenk, E. Satalecka, „Podaj dalej. Dizajn, nauczanie, życie”, Wydawnictwo Karakter, Kraków 2018
5. Jose Scaglione, Laura Meseguer, Christóbal Henestroza, „Jak projektować kroje pisma. Od szkicu do ekranu”, d2d, Kraków 2013
6. Robert Bringhurst, „Elementarz stylu w typografii”, d2d, Kraków 2013
7. Jost Hochuli, „Detal w typografii”, d2d, Kraków 2011
8. Ellen Lupton, „Thinking with type”, Princeton Architectural Press, New York 2004, 2010
9. Michael Mitchell, Susan Wightman, „Typografia książki. Podręcznik projektanta”, d2d, Kraków 2012
10. James Felici, „Kompletny przewodnik po typografii”, wydanie II, Czysty Warsztat, Gdańsk 2009
11. Johannes Itten, „Sztuka barwy”, d2d.pl, Kraków 2015
12. Gerrit Noordzij, „Kreska. Teoria pisma ”, d2d.pl, Kraków 2014
13. E. Landowska, B. Bodziony, „Piękna litera. Uncjała, italika”, Tyniec Wydawnictwo Benedyktynów, Kraków 2016
14. B. Bodziony, „Piękna litera. Minuskuła karolińska”, Tyniec Wydawnictwo Benedyktynów, Kraków 2018
15. Rudolf Arnheim, „Myślenie wzrokowe”, Słowo / Obraz Terytoria, Gdańsk 2011
16. Rudolf Arnheim, „Sztuka i percepcja wzrokowa”, Wydawnictwo Oficyna, Łódź 2013

AUTOR OPRACOWANIA
dr Robert Jarzec