

KARTA PRZEDMIOTU

I. Informacje ogólne

1) Nazwa przedmiotu:

Podstawy projektowania

2) Prowadzący przedmiot:

mgr Kamila Lukaszczyk

3) Kod przedmiotu:

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

G_GA – NST – 1ST – Pod_pro – ĆW – 1,2

4) Kierunek, zakres:

GRAFIKA, Grafika artystyczna

5) Wydział:

Wydział Grafiki i Komunikacji Wizualnej

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

niestacjonarne

7) Profil (*ogólnoakademicki / praktyczny*):

ogólnoakademicki

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

I stopnia licencjackie

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 uzupełniające

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 – 24 godz.

2 – 24 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. Kreatywność, niezależne myślenie

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 podstawową wiedzą dotyczącą zasad realizacji prac graficznych projektowych niezbędnych do formułowania i rozwiązywania złożonych zagadnień kierunkowych oraz podstawowych w odniesieniu do pokrewnych dyscyplin artystycznych.	P_W01
C_02	Przekazanie podstawowych umiejętności w zakresie właściwego posługiwania się narzędziami tradycyjnymi jak i komputerowymi w procesie tworzenia pracy graficznej oraz przygotowania jej do realizacji.	P_U01
C_03	Przekazanie podstawowej wiedzy z zakresu efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji i zdolności twórczego myślenia do rozwiązywania napotkanych problemów, odpowiedzialnego konstruowania treści i formy komunikatu wizualnego zgodnie z rolą społeczną absolwenta kierunku	P_K01

	Grafika, prezentowania zadań w przystępnej formie w celu skutecznego przekazywania informacji dotyczących założonego projektu	
--	---	--

2) Treści merytoryczne przedmiotu:

Studenci uzyskują podstawowe umiejętności związane z projektowaniem i tworzeniem materiałów graficznych. Na praktycznych przykładach uczą się stosować zasady projektowania graficznego związane z kolorystyką, typografią i kompozycją. Poznają wybrane specjalistyczne aplikacje komputerowe służące do projektowania i edycji różnych typów komunikatów wizualnych. Uzyskują dodatkową wiedzę dotyczącą zasad realizacji prac graficznych, projektowych, niezbędnych do formułowania i rozwiązywania złożonych zagadnień kierunkowych oraz podstawowych w odniesieniu do pokrewnych dyscyplin artystycznych, poszerzają wiedzę z dziedziny historii grafiki (plakat, ilustracja itp.).

3) Metody dydaktyczne:

Na metody dydaktyczne składają się ćwiczenia warsztatowe, wykłady, pokazy, plenery, 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	podstawowe zasady realizacji prac graficznych niezbędne do formułowania i rozwiązywania zagadnień kierunkowych oraz podstawowych w odniesieniu do pokrewnych dyscyplin artystycznych	X	X								
UMIEJĘTNOŚCI potrafi:											
K_U03	tworzyć prace graficzne zgodnie z własną koncepcją oraz dysponuje umiejętnościami potrzebnymi do ich wyrażenia	X	X								
K_U13	właściwie posługiwać się narzędziami tradycyjnymi i cyfrowymi w procesie tworzenia koncepcji graficznej oraz przygotowanie jej do realizacji	X	X								

KOMPETENCJE SPOŁECZNE jest gotów do:											
K_K03	efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji i zdolności twórczego myślenia do rozwiązywania napotkanych problemów	X	X								
K_K09	odpowiedzialnego konstruowania treści i formy komunikatu wizualnego zgodnie z rolą społeczną absolwenta kierunku Grafika	X	X								
K_K11	prezentowania zadań w przystępnej formie w celu skutecznego przekazywania informacji dotyczących założonego projektu	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	podstawowe zasady realizacji prac graficznych niezbędnych do formułowania i rozwiązywania zagadnień kierunkowych oraz podstawowych w odniesieniu do pokrewnych dyscyplin artystycznych	K_W03	X	X								
UMIEJĘTNOŚCI potrafi:												
P_U01	tworzyć prace graficzne zgodnie z własną koncepcją oraz dysponuje umiejętnościami potrzebnymi do ich wyrażenia, oraz właściwie posługiwać się narzędziami tradycyjnymi i cyfrowymi w procesie tworzenia koncepcji graficznej oraz przygotowanie jej do realizacji	K_U03	X	X								
KOMPETENCJE SPOŁECZNE jest gotów do:												
P_K01	efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji i zdolności twórczego myślenia do	K_K03 K_K09 K_K11	X	X								

	rozwiązywania napotkanych problemów, odpowiedzialnego konstruowania treści i formy komunikatu wizualnego zgodnie z rolą społeczną absolwenta kierunku Grafika, prezentowania zadań w przystępnej formie w celu skutecznego przekazywania informacji dotyczących założonego projektu																			
--	---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

KOD PEU	SZCZEGÓŁOWE KRYTERIA OCENY	METODA WERYFIKACJI
P_W01	Ocenie podlega wiedza dotycząca zasad realizacji prac graficznych niezbędnych do formułowania i rozwiązywania złożonych zagadnień kierunkowych oraz podstawowych w odniesieniu do pokrewnych dyscyplin artystycznych	ćwiczenia, realizacja prac, przegląd, konsultacje w pracowni, weryfikacja zadań domowych, konsultacje online, przeglądy online
P_U01	Ocenie podlega umiejętność właściwego posługiwania się narzędziami tradycyjnymi i cyfrowymi w procesie tworzenia pracy graficznej oraz przygotowania jej do realizacji	ćwiczenia, realizacja prac, przegląd, konsultacje w pracowni, weryfikacja zadań domowych, konsultacje online, przeglądy online
P_K01	Ocenie podlega wiedza dotycząca efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji i zdolności twórczego myślenia do rozwiązywania napotkanych problemów, odpowiedzialnego konstruowania treści i formy komunikatu wizualnego zgodnie z rolą społeczną absolwenta kierunku Grafika, prezentowania zadań w przystępnej formie w celu skutecznego przekazywania informacji dotyczących założonego projektu	ćwiczenia, realizacja prac, przegląd, konsultacje w pracowni, weryfikacja zadań domowych, konsultacje online, przeglądy online

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 śródsesemestralnych i końcowosemiesystralnych 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 śródsesemestralnych i końcowosemestralnych 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)	24	24									48
samodzielna praca studenta (poza udziałem w zajęciach)	30	30									60
razem	54	54									108

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

- Frutiger A., *Człowiek i jego znaki*, Warszawa 2003.
- Gavin A., Harris P., *Typografia*, Wydawnictwo Naukowe PWN, 2008.
- Kimberly E., *Siatki, czyli zasady kompozycji typograficznej*, Wydawnictwo d2d, 2019.
- Kolesar Z. Mrowczyk J., *Historia projektowania graficznego*, Wydawnictwo Karakter 2018.

2) Wykaz lektur uzupełniających

- Bhaskaran L., *Czym jest projektowanie publikacji?*, ABE Dom Wydawniczy, 2007.
- Detjen K., *Światy zewnętrzne. O projektowaniu okładek*, Wydawnictwo d2d, 20218.
- Felici J., *Kompletny przewodnik po typografii*, Wydawnictwo Czysty Warsztat, 2009.
- Folga-Januszewska D., Majewski, *OTO Sztuka Polskiego Plakatu*, Bosz, 2016.
- French N., *Indesign i tekst. profesjonalna typografia w Adobe InDesign*, APN Promise, 2010.
- Gawryluk B., *Ilustrorki, ilustratorzy, Motylki z okładki i smoki bez wąsów*, Marginesy 2019.
- Müller-Brockmann J., *Systemy siatek w projektowaniu graficznym*, Wydawnictwo d2d, 2020.
- Napiórska A., *Szczęśliwe przypadki Józefa Wilkonía*, Marginesy 2018.
- Shaughnessy A., *Jak zostać dizajnerem i nie stracić duszy*, Karakter, 2012.
- Strzemiński W., *Teoria widzenia*, Muzeum Sztuki w Łodzi, 2016.
- Szewczyk A., *Henryk Tomaszewski*, Bosz, 2014.
- Szelegajd J., *Odkłamywanie mitów? Plakaty kubańskie lat 60. i 70. XX wieku na tle twórczości plakatów w Polsce i Czechosłowacji*, Muzeum Plakatu w Wilanowie, 2019.
- Ulysses Voelker J., *Porządek w projektowaniu*, Wydawnictwo d2d, 2020.
- Willberg H. P., Forssman F., *Pierwsza pomoc w typografii*, Słowo/obraz terytoria, 2011.
- Wincencjusz-Patyna A., *Admirałowie wyobraźni. 100 lat polskiej ilustracji w książkach dla dzieci*, Dwie Siostry, 2020.
- 100 lat polskiej sztuki plakatu*, BWA Kraków 1993.

AUTOR OPRACOWANIA
mgr Kamila Łukaszczyk