

# KARTA PRZEDMIOTU

## I. Informacje ogólne

**1) Nazwa przedmiotu:**

GRAFIKA PROJEKTOWA

**2) Prowadzący przedmiot:**

mgr Mateusz Janik, asyst.

**3) Kod przedmiotu:** EawZSP/S/L/GP/ĆW.W./3-4

schemat: *kierunek – forma – tryb – nazwa przedmiotu – rodzaj zajęć – semestr/y*

**4) Kierunek, zakres:**

Edukacja artystyczna w zakresie sztuk plastycznych

Zakresy:

Sztuka interdyscyplinarna i promocja kultury

Sztuka interdyscyplinarna i edukacja kulturowa

**5) Wydział:**

Wydział Edukacji Artystycznej i Kuratorstwa

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

stacjonarne – ST

**7) Profil** (*ogólnoakademicki / praktyczny*):

ogólnoakademicki

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

I stopnia licencjackie – L

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

Wydział Edukacji Artystycznej i Kuratorstwa

## II. Informacje o przedmiocie

### 1) Semestr/y

III i IV

### 2) Liczba punktów ECTS

semestr 3 – 2 punkty ECTS

semestr 4 – 2 punkty ECTS

### 3) Poziom przedmiotu (*podstawowy / średniozaawansowany / zaawansowany*)

podstawowy

### 4) Grupa treści, do której należy przedmiot (*ogólnouczeniiane teoretyczne główne / ogólnouczeniiane teoretyczne uzupełniające / ogólnouczeniiane artystyczne główne / ogólnouczeniiane artystyczne uzupełniające / kierunkowe teoretyczne główne / kierunkowe teoretyczne uzupełniające / kierunkowe artystyczne główne / kierunkowe artystyczne uzupełniające*):

ogólnouczeniiane artystyczne uzupełniające

### 5) Typ przedmiotu (*obowiązkowy, fakultatywny, nadobowiązkowy*)

obowiązkowy

### 6) Język/i wykładowy/e

polski

## III. Forma zajęć

### 1) Forma zajęć

Ćwiczenia

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

semestr III – 30 godzin

semestr IV – 30 godzin

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

semestr III – 2 godziny

semestr IV – 2 godziny

#### IV. Wymagania wstępne

Uzyskanie przez osoby studiujące wymaganych zaliczeń i zaliczeń z oceną z przedmiotów artystycznych i teoretycznych oraz zdanie wymaganych egzaminów na pierwszym roku studiów licencjackich na kierunku Edukacja artystyczna w zakresie sztuk plastycznych (w ramach zakresu: Sztuka interdyscyplinarna i edukacja kulturowa lub Sztuka interdyscyplinarna i promocja kultury) oraz posiadanie odpowiednich związanych z tym zasobów: wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych (między innymi, np. w sferze dotyczącej sztuk plastycznych, umiejętności z obszaru: montażu filmowego, podstaw fotografii, malarstwa, rysunku z elementami anatomii, itp.). Określony zasób indywidualnych doświadczeń i zainteresowań twórczych. Gotowość do zdobywania wiedzy i umiejętności z zakresu grafiki projektowej.

#### 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
C01	Celem przedmiotu jest przekazywanie osobom studiującym wiedzy istotnej i koniecznej do realizowania profesjonalnych prac z obszaru grafiki projektowej.	P_W01
C02	Celem przedmiotu jest rozwijanie umiejętności osób studiujących, istotnych i koniecznych, do tworzenia profesjonalnych prac z obszaru grafiki projektowej, jak również zdolności świadomego wykorzystania tejże wiedzy – również w kontekście promowania zjawisk i wydarzeń artystycznych (w tym twórczości własnej ww. osób).	K_U01, K_U02, K_U03
C03	Celem przedmiotu jest rozwijanie u osób studiujących zdolności wnikliwej, także krytycznej, obserwacji rzeczywistości w odniesieniu do potencjalnego wykorzystania ww. kompetencji w przypadku realizacji prac w medium grafiki projektowej w kontekście działalności twórczej, edukacyjnej bądź promocyjnej dotyczącej przejawów świata sztuki i kultury.	P_K01
C04	Celem przedmiotu jest rozwijanie u osób studiujących gotowości do wypełniania zobowiązań społecznych, a także współorganizowania działalności na rzecz środowisk społecznych w kontekście aktywności artystycznych i edukacyjnych – także poprzez wykorzystywanie możliwości medium grafiki projektowej.	P_K02

##### 2) Treści merytoryczne przedmiotu:

Zajęcia w ramach przedmiotu **GRAFIKA PROJEKTOWA** prowadzone są zarówno w formie wykładów na temat teorii i praktyki projektowania graficznego, jak i odpowiednich ćwiczeń, dzięki którym osoby studiujące wykorzystują zdobytą wiedzę w praktyce. Zajęcia dotyczą podstaw projektowania graficznego: od szkicu – poprzez realizację koncepcji za pomocą odpowiedniego oprogramowania – do gotowego projektu (w formie pliku do druku). Zajęcia dają osobom studiującym możliwość poznawania i doświadczania procesów twórczych oraz specyfiki warsztatu koncepcyjno-realizacyjnego z dziedziny grafiki projektowej. Na zajęciach przedstawiane są również osobom studiującym programy graficzne pakietu Adobe, takie jak:

Photoshop, Illustrator i InDesign. Osoby studiujące poznają specyfikę każdego z wyżej wymienionych programów oraz ich przeznaczenie i potencjał technologiczno-projektowy. Po zajęciach osoby studiujące są w stanie obsługiwać ww. programy na poziomie podstawowym na potrzeby realizacji wybranych zadań popularyzacyjno-promocyjnych dotyczących zjawisk i wydarzeń artystycznych (w tym także twórczości własnej). W ramach zajęć podejmowane są również koletywne dyskusje z osobami studiującymi dotyczące między innymi, takich rudymentalnych zagadnień jak: wykorzystanie możliwości grafiki projektowej w celu promowania zjawisk i wydarzeń artystyczno-kulturowych, potencjał społeczny wybranych form wizualnych grafiki projektowej oraz możliwość komentowania za pomocą ww. form przejawów i zjawisk współczesnej rzeczywistości.

### 3) Metody dydaktyczne:

Realizacja zadań z obszaru grafiki projektowej, korekty indywidualne tychże zadań, prezentacje, wykłady, dyskusje.

### 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
<b>WIEDZA zna i rozumie:</b>											
K_W02	Zna i rozumie różne formy, metody pracy i podstawowy warsztat wypowiedzi artystycznej oraz posiada wiedzę o technologiach różnorodnych dyscyplin sztuk wizualnych, rozumiejąc złożone zależności między ww. obszarami.			X	X						
<b>UMIĘJĘTNOŚCI potrafi:</b>											
K_U01	Potrafi tworzyć własne wizje artystyczne oraz umie wyrażać swoje koncepcje w różnorodnych językach wypowiedzi plastycznej, również w kontekście interdyscyplinarnym.			X	X						
K_U02	Umie w sposób świadomy wykorzystywać posiadaną wiedzę o sztuce i adekwatne narzędzia warsztatu artystycznego w różnorodnych obszarach działalności plastycznej, trafnie podejmując decyzje co do wyboru techniki realizacji konkretnego zamysłu twórczego.			X	X						
K_U13	Potrafi wykorzystać umiejętności z dziedziny grafiki projektowej w kontekście promowania zjawisk i wydarzeń artystycznych (w tym także twórczości własnej).			X	X						

KOMPETENCJE SPOŁECZNE jest gotów do:										
K_K02	Posiada zdolność wnikliwej, także krytycznej, obserwacji rzeczywistości pozwalającej na usytuowanie się we współczesnym świecie jako jednostka twórcza i kreatywna oraz potrafiąca przystosować się do nowych i zmieniających się okoliczności artystyczno-społecznych.			X	X					
K_K04	Jest osobą gotową do wypełniania zobowiązań społecznych, a także współorganizowania działalności na rzecz środowisk społecznych w kontekście aktywności artystycznych i edukacyjnych.			X	X					

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

KOD PEU	OPIS PRZEDMIOTOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ	ODNIESIENIE DO KIERUNKOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ	ODNIESIENIE DO SEMESTRÓW (ZAZNACZYĆ X)									
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<b>WIEDZA zna i rozumie:</b>												
P_W01	Zna i rozumie różne formy, metody pracy i podstawowy warsztat wypowiedzi artystycznej z obszaru grafiki projektowej oraz posiada wiedzę o wybranych możliwościach technologicznych grafiki projektowej (np. związanych z wykorzystaniem programów graficznych pakietu Adobe, takich jak: Photoshop, Illustrator i InDesign), rozumiejąc złożone zależności między ww. obszarami.	K_W02			X	X						
<b>UMIĘTNOŚCI potrafi:</b>												
P_U01	Potrafi tworzyć własne wizje artystyczne oraz umie wyrażać swoje koncepcje w różnorodnych ujęciach wypowiedzi plastycznej, potencjalnie również w kontekście interdyscyplinarnym – w przypadku realizacji prac z obszaru grafiki projektowej.	K_U01			X	X						
P_U02	Umie w sposób świadomy wykorzystywać posiadaną wiedzę oraz adekwatne	K_U02			X	X						

	narzędzia warsztatu artystycznego w przypadku tworzenia prac z obszaru grafiki projektowej, trafnie podejmując decyzje co do wyboru techniki realizacji w ww. medium konkretnego zamysłu twórczego.																	
P_U03	Potrafi wykorzystać umiejętności z dziedziny grafiki projektowej w kontekście promowania zjawisk i wydarzeń artystycznych (w tym także twórczości własnej).	K_U13			X	X												
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b> jest gotów do:																		
P_K01	Posiada zdolność wnikliwej, także krytycznej, obserwacji rzeczywistości pozwalającej na usytuowanie się we współczesnym świecie jako jednostka twórcza i kreatywna oraz potrafiąca przystosować się do nowych i zmieniających się okoliczności artystyczno-społecznych – także w odniesieniu do potencjalnego wykorzystania w działalności twórczej, edukacyjnej i promocyjnej medium grafiki projektowej.	K_K02			X	X												
P_K02	Jest osobą gotową do wypełniania zobowiązań społecznych, a także współorganizowania działalności na rzecz środowisk społecznych w kontekście aktywności artystycznych i edukacyjnych – także poprzez wykorzystywanie możliwości medium grafiki projektowej.	K_K04			X	X												

KOD PEU	SZCZEGÓŁOWE KRYTERIA OCENY	METODA WERYFIKACJI
W01	Ocenie podlega znajomość i zrozumienie różnych form, metod pracy i podstawowego warsztatu wypowiedzi artystycznej z obszaru grafiki projektowej oraz wiedza o wybranych możliwościach technologicznych grafiki projektowej (np. związanych z wykorzystaniem programów graficznych pakietu Adobe, takich jak: Photoshop, Illustrator i InDesign), jak również stopień świadomości złożonych zależności między ww. obszarami.	Korekty koncepcji i konsultacje realizowanych prac studenckich.
U01	Ocenie podlega umiejętność tworzenia własnych	Korekty i konsultacje prac studenckich,

	wizji artystycznych oraz wyrażania indywidualnych koncepcji w różnorodnych ujęciach wypowiedzi plastycznej, potencjalnie również w kontekście interdyscyplinarnym – w przypadku realizacji prac z obszaru grafiki projektowej.	przeeglądy: semestralny oraz końcoworoczny.
U02	Ocenie podlega umiejętność świadomego wykorzystywania posiadanej wiedzy oraz adekwatnych narzędzi warsztatu artystycznego w przypadku tworzenia prac z obszaru grafiki projektowej oraz trafność podejmowania decyzji co do wyboru techniki realizacji w ww. medium konkretnego zamysłu twórczego.	Korekty i konsultacje prac studenckich, przeeglądy: semestralny oraz końcoworoczny.
U03	Ocenie podlega zdolność wykorzystania umiejętności z dziedziny grafiki projektowej w kontekście promowania zjawisk i wydarzeń artystycznych (w tym także twórczości własnej).	Korekty i konsultacje prac studenckich, przeeglądy: semestralny oraz końcoworoczny.
K01	Ocenie podlega zdolność/gotowość osoby studiującej do wnikliwej, także krytycznej, obserwacji rzeczywistości pozwalającej na usytuowanie się we współczesnym świecie jako jednostka twórcza i kreatywna oraz potrafiąca przystosować się do nowych i zmieniających się okoliczności artystyczno-społecznych – także w odniesieniu do potencjalnego wykorzystania w działalności twórczej, edukacyjnej i promocyjnej medium grafiki projektowej.	Dyskusje z osobami studiującymi, ewentualnie także: korekty i konsultacje prac studenckich, przeeglądy: semestralny oraz końcoworoczny.
K02	Ocenie podlega gotowość osób studiujących do wypełniania zobowiązań społecznych, a także współorganizowania działalności na rzecz środowisk społecznych w kontekście aktywności artystycznych i edukacyjnych – także poprzez wykorzystywanie możliwości medium grafiki projektowej.	Dyskusje z osobami studiującymi, itp.

## VI. Forma i warunki zaliczenia, kryteria oceny

### 1) Forma zaliczenia:

semestr 3 – zaliczenie z oceną  
semestr 4 – zaliczenie z oceną

### 2) a. Warunki zaliczenia – jeśli przedmiot jest na zaliczenie: nie dotyczy

**b. Warunki zaliczenia z oceną wg skali stosowanej na UAP – jeśli przedmiot jest na zaliczenie z oceną:**

**ocena celujący (5,5)** – obecność studenta na zajęciach oraz wzorowa aktywność (aktywność na zajęciach, rozumienie i realizacja zadań, jakość prac i ćwiczeń prezentowanych podczas śródsemestralnych i końcowosemestralnych przeeglądów prac;

**ocena bardzo dobry (5,0)** – obecność studenta na zajęciach oraz bardzo dobra aktywność (aktywność na zajęciach, realizacja i rozumienie zadań, śródsemestralne i końcowosemestralne przeeglądy prac,;

**ocena dobry plus (4,5)** – obecność studenta na zajęciach oraz dobra aktywność (aktywność na zajęciach, rozumienie i realizacja zadań, jakość prac i ćwiczeń prezentowanych podczas śródsesemestralnych i końcowosesemestralnych przeglądów prac;

**ocena dobry (4,0)** – obecność studenta na zajęciach, zadowalająca aktywność (aktywność na zajęciach, rozumienie i realizacja zadań, jakość prac i ćwiczeń prezentowanych podczas śródsesemestralnych i końcowosesemestralnych przeglądów prac;

**ocena dostateczny plus (3,5)** – obecność studenta na zajęciach i przeciętna aktywność (aktywność na zajęciach, rozumienie i realizacja zadań, jakość prac i ćwiczeń prezentowanych podczas śródsesemestralnych i końcowosesemestralnych przeglądów prac;

**ocena dostateczny (3,0)** – obecność studenta na zajęciach i niska aktywność (aktywność na zajęciach, rozumienie i realizacja zadań, jakość prac i ćwiczeń prezentowanych podczas śródsesemestralnych i końcowosesemestralnych przeglądów prac;

**ocena niedostateczny (2,0)** – nieobecność studenta na 20 % zajęć lub niedostateczna aktywność (aktywność na zajęciach, rozumienie i realizacja zadań, jakość prac i ćwiczeń prezentowanych podczas śródsesemestralnych i końcowosesemestralnych przeglądów prac.

3) **Kryteria oceniania wg skali stosowanej na UAP – jeśli przedmiot jest na ocenę: w tym przypadku – nie dotyczy**

**ocena celująca (5,5)** – obecność studenta na zajęciach oraz wzorowe zaliczenie egzaminu końcowego;

**ocena bardzo dobra (5,0)** – obecność studenta na zajęciach oraz bardzo dobre zaliczenie egzaminu końcowego;

**ocena dobry plus (4,5)** – obecność studenta na zajęciach oraz dobre rezultaty egzaminu końcowego;

**ocena dobry (4,0)** – obecność studenta na zajęciach, zadowalające rezultaty egzaminu końcowego;

**ocena dostateczny plus (3,5)** – obecność studenta na zajęciach i przeciętny poziom zaliczenia egzaminu końcowego;

**ocena dostateczny (3,0)** – obecność studenta na zajęciach i niski poziom zaliczenia egzaminu końcowego;

**ocena niedostateczny (2,0)** – nieobecność studenta na 20 % zajęć lub niedostateczny poziom egzaminu końcowego.

## 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)			30	30							60



zgodnie z planem)											
samodzielna praca studenta (poza udziałem w zajęciach)			25	25							50
<b>razem</b>			55	55							110
<b>B. punkty ECTS*</b>	<b>sem I</b>	<b>sem II</b>	<b>sem III</b>	<b>sem IV</b>	<b>sem V</b>	<b>sem VI</b>	<b>sem VII</b>	<b>sem VIII</b>	<b>sem IX</b>	<b>sem X</b>	<b>razem ECTS</b>
zajęcia z udziałem nauczyciela akademickiego			1	1							2
zajęcia bez udziału nauczyciela akademickiego			1	1							2
<b>razem</b>			2	2							4

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

## VIII. Spis zalecanych lektur

### 1) Wykaz lektur podstawowych

Quentin Newark, *Co to jest projektowanie graficzne?*

### 2) Wykaz lektur uzupełniających (do ewentualnego wyboru)

- 1) Hans Rudolf Bosshard, *Reguły i intuicja. O rozwadze w projektowaniu*;
- 2) Zdeno Kolesar / Jacek Mrowczyk, *Historia projektowania graficznego*;
- 3) Nigel French / Hugh D'Andrade, *Zrób projekt typy*;
- 4) Quentin Newark, *Design i grafika dzisiaj. Podręcznik grafiki użytkowej*;
- 5) Jean Ulysses Voelker, *Porządek w projektowaniu*.

AUTOR OPRACOWANIA  
Rada Programowa ds. Kierunku  
Edukacja artystyczna w zakresie sztuk plastycznych