

KARTA ZAJĘĆ (SYLABUS)

I. Zajęcia i ich usytuowanie w harmonogramie realizacji programu

1. Jednostka prowadząca kierunek studiów	Instytut Sztuk Projektowych
2. Nazwa kierunku studiów	Architektura wnętrz
3. Forma prowadzenia studiów	stacjonarne
4. Profil studiów	praktyczny
5. Poziom kształcenia	studia I stopnia
6. Nazwa zajęć	Projektowanie graficzne
7. Kod zajęć	AW P07
8. Poziom/kategoria zajęć	zajęcia: kształcenia podstawowego
9. Status zajęć	Obowiązkowy
10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć	Semestr III, IV, V,
11. Język wykładowy	polski
12. Liczba punktów ECTS	8 - 3/2/3
13. Koordynator zajęć	dr Anna Kałamarz- Kucz
14. Odpowiedzialny za realizację zajęć	dr Anna Kałamarz- Kucz e-mail:annakucz@wp.pl

2. Formy zajęć dydaktycznych i ich wymiar w harmonogramie realizacji programu studiów

Wykład W	Ćwiczenia C	Konwersatorium K	Laboratorium L	Projekt P	Praktyka PZ	Inne
-	-	-	-	90 30/30/30	-	-

3. Cele zajęć

C 1 - student nabywa wiedzę z zakresu teoretycznych i praktycznych zagadnień związanych z wykorzystaniem we współczesnym projektowaniu technik cyfrowych, obróbki obrazu, zasad projektowania graficznego, zasady typografii, liternictwa oraz zna programy graficzne do projektowania 2D.

C 2 - student potrafi zrealizować prace projektowe w zakresie projektowania graficznego: sygnety logotypy, monogramy, akcydensy, plakaty, plansze. Stosuje odpowiednie środki plastyczne i graficzne, tworzy swój własny język i styl wypowiedzi twórczej. Posługuje się programami do grafiki 2D.

C 3 - student zdobywa umiejętności formułowania i analizowania doświadczeń twórczych i projektowych z zakresu projektowania graficznego, realizowania prac projektowych podejmujących ważne tematy społeczne i kulturowe, a także umiejętność opracowania i prezentacji swoich koncepcji projektowych, zamysłu, idei.

4. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i innych kompetencji

Podstawowa znajomość kompozycji, edycji tekstu, elementarna znajomość obsługi programów graficznych.

5. Efekty uczenia się dla zajęć, wraz z odniesieniem do kierunkowych efektów uczenia się

<i>Lp.</i>	<i>Opis efektów uczenia się dla zajęć</i>	<i>Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się - identyfikator kierunkowych efektów uczenia się</i>
W_01	Zna teoretyczne i praktyczne zagadnienia związane z wykorzystaniem we współczesnym projektowaniu technik cyfrowych, obróbki obrazu, zasad projektowania graficznego oraz zna programy graficzne do ich przeprowadzenia.	K_ W04
W_02	Zna i rozumie zasady typografii, liternictwa, oraz zna publikacje związane z zagadnieniami metodologii projektowania graficznego.	K_ W09
W_03	Dysponuje wiedzą o środkach warsztatowych z zakresu projektowania graficznego, która umożliwia świadomą realizację projektową. Poglębia wiedzę warsztatową poszukując nowych sposobów, metod w celu realizacji zamierzonej koncepcji projektowej.	K_ W17
W_04	Zna i rozumie zakres problematyki i zagadnień związanych z projektowaniem graficznym, umożliwiające swobodną wypowiedź artystyczną.	K_ W18
U_01	Dysponuje umiejętnościami wykorzystywania i łączenia doświadczeń z dziedziny rysunku i malarstwa w projektowaniu graficznym. Jest świadomy związków indywidualnej ekspresji plastycznej z trafnością i siłą komunikatu, wykorzystując ją w swoich projektach, graficznych.	K_ U01
U_02	Realizuje prace projektowe w zakresie projektowania graficznego w oparciu o indywidualne twórcze inspiracje z zachowaniem profesjonalizmu warsztatowego i artystycznego.	K_ U02
U_03	Stosuje dostępne techniki i programy graficzne, łącząc różne środki plastyczne aby osiągnąć zamierzony cel projektowy.	K_ U04
U_04	Opanowanie programów graficznych na poziomie zawodowym w stopniu umożliwiającym realizację własnych koncepcji projektowych, zamysłu, idei.	K_ U07
K_01	Jest gotów do analizowania zdobytych doświadczeń warsztatowych z zakresu projektowania graficznego.	K_ K01
K_02	Jest gotów do realizowania prac projektowych podejmujących ważne tematy społeczne i kulturowe.	K_ K11

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych
(W- wykład, K- konwersatorium, L- laboratorium, P- projekt, PZ- praktyka zawodowa)

P- projekt

Lp.	Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych	Liczba godzin
	Semestr III	
P1	Kompozycja liternicza. Kompozycja liternicza z użyciem liter z własnego imienia i nazwiska. - wersja czarno-biała (pozytyw i negatyw), - wersja z jednym akcentem kolorystycznym, - wersja wielobarwna z różnymi rodzajami wypełnienia liter i tła -Wykorzystanie różnych krojów czcionek. Projekty wykonywane w programie Adobe Illustrator. Forma końcowa pracy: plansza A4 w- druk, forma cyfrowa: ai, pdf, jpg, tiff, wydruk na formacie A4.	10
P2	Projekt sygnetów/logotypów/monogramów Należy zaprojektować znaki graficzne dwóch firm różnej wielkości, o różnym zasięgu, ukierunkowanych na potrzeby różnych klientów. Uwzględnić należy zróżnicowane podejście do obu projektów: stopnia ich możliwej komplikacji, kolorystyki, czytelności, atrakcyjności, dosłowności. Narzędzia: projekt wstępny – narzędzia rysunkowe (ołówki, pisaki, papier), projekt końcowy – Adobe Illustrator. Forma końcowa pracy: plansza A4 z piktogramem w formacie (forma cyfrowa: ai, pdf, jpg, tiff, wydruk na formacie A4, przy czym same znaki powinny mieć powierzchnię odpowiadającą kwadratowi o boku 10 cm).	20
	Razem	30
	Semestr IV	
P3	Akcydensy. Projekt wizytówek i papieru firmowego oraz broszury informacyjnej z zastosowaniem wcześniej zaprojektowanych sygnetów /logotypów/ monogramów. Student ma za zadanie zastosować uprzednio zaprojektowane znaki graficzne na najbardziej popularnych akcydensach. Jest to zarazem jedno z kryteriów sprawdzających poprawne zaprojektowanie znaków. W broszurze informacyjnej należy wykorzystać również tekst oraz fotografie. Projekty wykonywane w programie Adobe Illustrator oraz Adobe Photoshop. Forma końcowa pracy: plansza A4-A3 - druk , forma cyfrowa: ai, pdf, jpg, tiff.	30
	Razem	30
	Semestr V	
P4	Plakat. Student ma za zadanie wykonać projekt plakatu społecznego. Używając środków plastycznych należy w syntetyczny sposób zobrazować wybrany problem społeczny. Plakat powinien być oparty na oryginalnym, „autorskim” pomysłem. Powinno się unikać używania w projekcie zbyt wielu elementów plastycznych i znaczeniowych. Należy zwrócić uwagę na prawidłowe, harmonijne użycie liternictwa. Projekt wykonywany w programie Adobe Illustrator oraz Adobe Photoshop.	15

	Pracę należy wydrukować w formacie B1 lub B2.	
P5	Plansza informacyjna/projektowa. Student ma za zadanie wykonać projekt planszy informacyjnej dotyczący wybranego zagadnienia architektonicznego projektowego. Używając środków plastycznych należy w syntetyczny sposób zobrazować wybrany problem/projekt / realizację. Plansza powinna być oparta na oryginalnym, „autorskim” pomysłem. Należy zwrócić uwagę na prawidłowe, harmonijne użycie literały proporcje tekstu i obrazu. Projekt wykonywany w programie Adobe Illustrator oraz Adobe Photoshop. Pracę należy wydrukować w formacie B1 lub B2.	15
	Razem	30

7. Metody weryfikacji efektów uczenia się /w odniesieniu do poszczególnych efektów/

Symbol efektu uczenia się	Forma weryfikacji						
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawdzian wejściowy	Sprawozdanie	Inne
W_01				X			Rozmowa indywidualna
W_02				X			Rozmowa indywidualna
W_03				X			Rozmowa indywidualna
W_04				X			Rozmowa indywidualna
U_01				X			Przegląd prac,
U_02				X			Przegląd prac,
U_03				X			Przegląd prac,
U_04				X			Przegląd prac,
K_01				X			Przegląd prac,
K_02				X			Przegląd prac

8. Narzędzia dydaktyczne

Symbol	Forma zajęć
N1	Rozmowa wprowadzająca połączony z prezentacją prac projektowych realizujących zagadnienia.
N2	Projekt kreatywny połączony z korektą i rozmową indywidualną

9. Ocena osiągniętych efektów uczenia się

9.1. Sposoby oceny

Ocena formująca

F1	-----
----	-------

Ocena podsumowująca

P1	Zaliczenie za III semestr na podstawie realizacji projektu P1, P2, rozmowy i obserwacji studenta podczas pracy oraz przeglądu prac.
P2	Zaliczenie za IV semestr na podstawie realizacji projektu P3, rozmowy i obserwacji studenta podczas pracy oraz przeglądu prac.
P3	Egzamin w V semestrze na podstawie realizacji projektu P4, P5, rozmowy i obserwacji studenta podczas pracy oraz przeglądu prac.

9.2. Kryteria oceny

symbol efektu uczenia	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
W_01- W_04	Student osiągnął zakładane efekty uczenia się z pominięciem niektórych istotnych aspektów lub z istotnymi nieścisłościami	Student osiągnął zakładane efekty uczenia się z pominięciem niektórych mniej istotnych aspektów lub z mniej istotnymi nieścisłościami	Student osiągnął zakładane efekty uczenia się z pominięciem niektórych mało istotnych aspektów	Student osiągnął zakładane efekty uczenia się obejmujące wszystkie istotne aspekty z pewnymi błędami lub nieścisłościami	Student osiągnął zakładane efekty uczenia się obejmujących wszystkie istotne aspekty
U_01- U_04	Student osiągnął elementarne umiejętności z zakresu ocenianego efektu i dyscypliny nauki	Student osiągnął więcej niż elementarne umiejętności z zakresu ocenianego efektu i dyscypliny nauki	Student osiągnął umiejętności z zakresu ocenianego efektu i dyscypliny nauki na poziomie średnim	Student osiągnął umiejętności z zakresu ocenianego efektu i dyscypliny nauki na poziomie wyższym niż średni	Student osiągnął w stopniu zaawansowanym umiejętności z zakresu ocenianego efektu i dyscypliny nauki
K_01 K_02	Student posiada w stopniu elementarnym świadomość w zakresie ocenianego efektu obejmującego kompetencje zawodowe i społeczne	Student posiada w stopniu wyższym niż elementarny świadomość w zakresie ocenianego efektu obejmującego kompetencje zawodowe i społeczne	Student posiada świadomość w zakresie ocenianego efektu obejmującego kompetencje zawodowe i społeczne na poziomie średnim	Student posiada świadomość w zakresie ocenianego efektu obejmującego kompetencje zawodowe i społeczne na poziomie wyższym niż średni	Student posiada ponad przeciętną świadomość w zakresie ocenianego efektu obejmującego kompetencje zawodowe i społeczne

10. Literatura podstawowa i uzupełniająca

Literatura podstawowa:

1. K. Dydo, A. Dydo, *Polski plakat w 21 wieku*, Wyd. Galera Plakatu, Kraków 2008.
2. P. Rypson, *Nie gęsi. Polskie projektowanie graficzne 1919-1949*, Wyd. Karakter, Kraków 2011.
3. J. Mrowczyk, M. Warda, *PGR Projektowanie graficzne w Polsce*, Wyd. Karakter, Kraków 2010.

Literatura uzupełniająca:

1. Q. Newark, *Design i grafika dzisiaj. Podręcznik grafiki użytkowej*, ABE Dom Wydawniczy, Warszawa 2006.
2. K. Lenk, *Krótkie teksty o sztuce projektowania*, Wyd. Słowo/obraz/terytoria, 2011.
3. H. Biedermann, *Leksykon symboli*, Wyd. Muza S.A., Warszawa 2001.
4. A. Frutiger, *Człowiek i jego znaki*, Wyd. d2d.pl, Kraków 2005.
5. M. Evamy, *Logo. Przewodnik dla projektantów*, PWN, Warszawa 200

11. Macierz realizacji zajęć

Symbol efektu uczenia się	Odniesienie efektu do efektów zdefiniowanych dla programu	Cele zajęć	Treści programowe	Narzędzia dydaktyczne	Sposoby oceny
W_01	K_W04	C_01	P1, P2, P3, P4, P5,	N1, N2,	P1, P2, P3
W_02	K_W09	C_01	P1, P2, P3, P4, P5,	N1, N2,	P1, P2, P3
W_03	K_W17	C_01	P1, P2, P3, P4, P5	N1, N2,	P1, P2, P3
W_04	K_W18	C_01	P1, P2, P3, P4, P5	N1, N2,	P1, P2, P3
U_01	K_U01	C_02	P1, P2, P3, P4, P5	N1, N2,	P1, P2, P3
U_02	K_U02	C_02	P1, P2, P3, P4, P5	N1, N2,	P1, P2, P3
U_03	K_U04	C_02	P1, P2, P3, P4, P5	N1, N2,	P1, P2, P3
U_04	K_U07	C_02	P1, P2, P3, P4, P5	N1, N2,	P1, P2, P3
K_01	K_K01	C_03	P4, P5	N1, N2	P3
K_02	K_K11	C_03	P4, P5	N1, N2	P3

12. Obciążenie pracą studenta

Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Udział w wykładach	0
Udział w ćwiczeniach	0
Udział w konwersatoriach/laboratoriach/projektach	90 - 30/30/30
Udział w praktyce zawodowej	0
Udział nauczyciela akademickiego w egzaminie /przebiegu	6 - 2/2/2
Udział w konsultacjach	18 - 6/6/6
Suma godzin kontaktowych	114 - 38/38/38
Samodzielne studiowanie treści wykładów	0
Samodzielne przygotowanie do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	34/10/34
Przygotowanie do konsultacji	1/1/1
Przygotowanie do egzaminu i kolokwium	2/2/2
Suma godzin pracy własnej studenta	87 - 37/13/37
Sumaryczne obciążenie studenta	201 - 75/51/75

Liczba punktów ECTS za zajęcia	8 – 3/2/3
Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne	201 - 75/51/75
Liczba punktów ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	8 – 3/2/3

13. Zatwierdzenie karty zajęć do realizacji.

1. Odpowiedzialny za zajęcia:

Dyrektor Instytutu:

Przemyśl, dnia