

KARTA PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	0212.2.EDUP1.B.PGP	
Nazwa przedmiotu w języku	polskim	<i>Podstawy grafiki projektowej</i> <i>Graphic design basics</i>
	angielskim	

1. USYTUOWANIE PRZEDMIOTU W SYSTEMIE STUDIÓW

1.1. Kierunek studiów	Sztuki plastyczne
1.2. Forma studiów	Stacjonarne
1.3. Poziom studiów	Licencjackie
1.4. Profil studiów*	Ogólnoakademicki
1.5. Osoba przygotowująca kartę przedmiotu	dr Marek Osman
1.6. Kontakt	marek.osman@ujk.edu.pl

2. OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

2.1. Język wykładowy	polski
2.2. Wymagania wstępne*	

3. SZCZEGÓŁOWA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

3.1. Forma zajęć	wykłady, ćwiczenia	
3.2. Miejsce realizacji zajęć	zajęcia tradycyjne w pomieszczeniu dydaktycznym UJK	
3.3. Forma zaliczenia zajęć	Zaliczenie z oceną (semestr 1) Egzamin (semestr 2)	
3.4. Metody dydaktyczne	metody podające: wykład, instruktaż metody eksponujące: pokaz, prezentacja, prezentacja multimedialna, wystawa metody problemowe: dyskusja, pogadanka, korekty indywidualne i grupowe metody praktyczne: ćwiczenia przedmiotowe	
3.5. Wykaz literatury	podstawowa	1. Newark, Quentin. <u>Co to jest projektowanie graficzne?</u> . Warszawa, Wydawnictwo Arkady, 2021 2. <u>Symbols in graphic design</u> , Hong Kong: SendPoints, cop. 2016 3. Schubert, Zdzisław. <u>Polska szkoła plakatu</u> . Olszanica, BOSZ, Poznań, Uniwersytet Artystyczny im. Magdaleny Abakanowicz w Poznaniu, 2024 4. Lester, Paul Martin. <u>Visual communication: images with messages</u> / Dallas, WritingForTextbooks, © 2018 5. <u>Książka po okładce: o współczesnym polskim projektowaniu okładek książkowych</u> / . Kraków, Wydawnictwo Karakter, 2021 6. 5. Kolesár, Zdeno. Historia projektowania graficznego / Kraków, Wydawnictwo Karakter, 2018 7. Karol Śliwka / Gdynia, Muzeum Miasta Gdyni, 2019
	uzupełniająca	1. Rypson, Piotr. Nie gęsi: polskie projektowanie graficzne 1919-1949. Kraków, Wydawnictwo Karakter, 2017 2. Heller, Steven. Anatomia projektu: współczesne projektowanie graficzne - wpływy i inspiracje. Warszawa, ABE Dom Wydawniczy, 2008 3. Zeegen, Lawrence. Twórcze ilustrowanie / Warszawa, Wydawnictwo Naukowe PWN, 2008

4. CELE, TREŚCI I EFEKTY UCZENIA SIĘ

4.1. Cele przedmiotu (z uwzględnieniem formy zajęć) <i>C1. Dostarczenie wiedzy z obszaru grafiki projektowej oraz zasad jej prawidłowego użycia w projektowaniu.</i> <i>C2. Wykształcenie umiejętności posługiwania się podstawowymi środkami plastycznymi i stosowania ich w przekazywaniu określonych treści w projektowaniu graficznym. Nabycie umiejętności samodzielnego komponowania obrazu i tekstu na płaszczyźnie. Przygotowanie do samodzielnego rozwiązywania podstawowych zadań projektowych.</i> <i>C3. Kształcenie umiejętności pracy własnej zgodnie z wymogami grafiki projektowej.</i> ...
4.2. Treści programowe (z uwzględnieniem formy zajęć) Wprowadzenie w obszar literatury, projektowania typograficznego z uwzględnieniem ćwiczeń z zakresu stosowania krojów pism narzędziowych, konstruowanych, w tym jednoelementowych i dwuelementowych, szeryfowych i bezszeryfowych. Wprowadzenie w obszar projektowania znaków, opartego na syntezie formy plastycznej i treści, w odniesieniu do podstaw percepcji wzrokowej oraz semiotyki. Konstrukcja i architektura medium plakatu. Tworzenie własnych rozwiązań plastycznych obszarze plakatu typograficznego i ilustracyjnego. Komponowanie płaszczyzny: projektowanie układów graficzno-tekstowych. Synteza kształtów – ćwiczenia z upraszczania kształtów i ich czytelności w skali. Projekt podstawowych elementów identyfikacji wizualnej. Użycie znaku w systemie identyfikacji wizualnej (wizytówki, papiery firmowe, oznakowanie samochodów firmowych i innych elementów adekwatnych do profilu firmy). Kodowanie informacji za pomocą obrazu – indywidualizm i ekspresja wypowiedzi: znak, symbol, alegoria, metafora.

4.3. Przedmiotowe efekty uczenia się

Efekt	Student, który zaliczył przedmiot	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
w zakresie WIEDZY:		
W01	ma podstawową wiedzę dotyczącą wybranych obszarów sztuk plastycznych z zakresu wybranych mediów grafiki projektowej, dotyczącą realizacji prac projektowych oraz stosowanych w ich obrębie środków ekspresji i umiejętności warsztatowych	EDUP1A_W01
W02	zna określony zakres problematyki związanej z zastosowaniem i użyciem technologii w wybranych obszarach grafiki projektowej, w tym najnowszych rozwiązań i jest świadomy ich rozwoju	EDUP1A_W04
w zakresie UMIEJĘTNOŚCI:		
U01	wykorzystuje rozwiniętą osobowość artystyczną do tworzenia i realizowania własnych oryginalnych koncepcji plastycznych w obszarze grafiki projektowej	
U02	świadomie stosuje i dobiera do realizowanej koncepcji artystycznej i projektowej stosowne techniki, technologie plastyczne	EDUP1A_U03
w zakresie KOMPETENCJI SPOŁECZNYCH:		
K01	samodzielnie podejmuje niezależne prace, wykazując się umiejętnością zbierania, analizowania i interpretowania informacji, rozwijania idei i formułowania krytycznej argumentacji oraz wewnętrzną motywacją i umiejętnością organizacji pracy twórczej	EDUP1A_K01
K02	efektywnie wykorzystuje wyobraźnię, intuicję, emocjonalność, zdolność do twórczego myślenia i twórczej pracy w trakcie rozwiązywania problemów, elastycznego myślenia, adaptowania się do nowych i zmieniających się okoliczności	EDUP1A_K02

4.4. Sposoby weryfikacji osiągnięcia przedmiotowych efektów uczenia się																					
Efekty przedmiotowe (symbol)	Sposób weryfikacji (+/-)																				
	Egzamin ustny/pisemny*			Kolokwium*			Projekt*			Aktywność na zajęciach*			Praca własna*			Praca w grupie*			Inne (jakie?)* np. test - stosowany w e-learningu		
	Forma zajęć			Forma zajęć			Forma zajęć			Forma zajęć			Forma zajęć			Forma zajęć			Forma zajęć		
	W	C	...	W	C	...	W	C	...	W	C	...	W	C	...	W	C	...	W	C	...
W01							+			+			+								
W02							+			+			+								
U01							+			+			+								
U02							+			+			+								
K01							+			+			+								
K02							+			+			+								

*niepotrzebne usunąć

4.5. Kryteria oceny stopnia osiągnięcia efektów uczenia się		
Forma zajęć	Ocena	Kryterium oceny
ćwiczenia (C)* (w tym e-learning)	3	Niski poziom wiedzy z zakresu grafiki projektowej, konieczny do jego zaliczenia. Realizacja programu przedmiotu o niewielkim stopniu trudności.
	3,5	Wiedza z zakresu grafiki projektowej na poziomie podstawowym. Realizacja programu przedmiotu o zadowalającym stopniu trudności.
	4	Wiedza z zakresu grafiki projektowej na poziomie nie w pełni opanowanym. Realizacja programu przedmiotu z zastosowaniem zdobytej wiedzy o dobrym stopniu trudności.
	4,5	Wiedza na poziomie w pełni opanowanym z zakresu grafiki projektowej. Realizacja zadań przedmiotu o średnio-zaawansowanym stopniu trudności.
	5	Wiedza na poziomie wykraczającym poza ramy studiowanego przedmiotu. Realizacja zadań grafiki projektowej o zaawansowanym stopniu trudności.

5. BILANS PUNKTÓW ECTS – NAKŁAD PRACY STUDENTA

Kategoria	Obciążenie studenta	
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne
LICZBA GODZIN REALIZOWANYCH PRZY BEZPOŚREDNIM UDZIALE	80	

<i>NAUCZYCIELA /GODZINY KONTAKTOWE/</i>		
<i>Udział w wykładach*</i>	20	
<i>Udział w ćwiczeniach, konwersatoriach, laboratoriach*</i>	60	
<i>Udział w egzaminie/kolokwium zaliczeniowym*</i>		
<i>Inne (należy wskazać jakie? np. e-learning)*</i>		
<i>SAMODZIELNA PRACA STUDENTA /GODZINY NIEKONTAKTOWE/</i>	100	
<i>Przygotowanie do wykładu*</i>		
<i>Przygotowanie do ćwiczeń, konwersatorium, laboratorium*</i>		
<i>Przygotowanie do egzaminu/kolokwium*</i>		
<i>Zebranie materiałów do projektu, kwerenda internetowa*</i>		
<i>Opracowanie prezentacji multimedialnej*</i>		
<i>Inne (jakie?)*</i>		
<i>ŁĄCZNA LICZBA GODZIN</i>	180	
PUNKTY ECTS za przedmiot	6	

**niepotrzebne usunąć*