

KARTA PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	0213.2.GRAF.E.PGR	
Nazwa przedmiotu w języku	polskim	Pracownia dyplomowa II: Pracownia grafiki reklamowej 2nd Diploma Studio: Graphic Advertising Studio
	angielskim	

1. USYTUOWANIE PRZEDMIOTU W SYSTEMIE STUDIÓW

1.1. Kierunek studiów	Grafika
1.2. Forma studiów	stacjonarne
1.3. Poziom studiów	studia jednolite magisterskie
1.4. Profil studiów	ogólnoakademicki
1.5. Osoba przygotowująca kartę przedmiotu	dr hab. Paweł Opaliński, prof. UJK
1.6. Kontakt	pawel.opalinski@ujk.edu.pl

2. OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

2.1. Język wykładowy	polski
2.2. Wymagania wstępne	Pracownia grafiki reklamowej (LS)

3. SZCZEGÓŁOWA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

3.1. Forma zajęć		Laboratorium specjalistyczne (LS)
3.2. Miejsce realizacji zajęć		Instytut Sztuk Wizualnych
3.3. Forma zaliczenia zajęć		zaliczenie z oceną w VIII, IX, X sem.
3.4. Metody dydaktyczne		objaśnienie, wykład informacyjny, dyskusja typu brain storming, analiza przypadków
3.5. Wykaz literatury	podstawowa	1. Fletcher Winston, Reklama , Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, 2018, ISBN 9788380887565 2. Doliński Dariusz, Psychologiczne mechanizmy reklamy , wyd. GWP 2003, ISBN 83-89120-66-6 3. Pete Barry, Pomysł w reklamie. Idee, strategie i kampanie , wyd. PWN, 2010, ISBN 9788301162283 4. Bogucki Piotr, Sapiens na zakupach. O tym, jak i dlaczego wybieramy, oceniamy, kupujemy , wyd. PWN, 2022, ISBN 9788301223243
	uzupełniająca	1. Barska Aneta, Reklama wczoraj i dziś , wyd. Difin, 2016 ISBN 9788379309085 2. Ogilvy David, Ogilvy o reklamie , wyd. Animi2, 2020, ISBN 978-83-6 3. Young Miles, Ogilvy o reklamie w epoce cyfrowej , wyd. Arkady 2018, ISBN 978-83-213-5066-0 4. Grzybczyk Katarzyna, Ilustrowane prawo reklamy , wyd. Wolters Kluwer, 2020, ISBN 978-83-8223-675-0

4. CELE, TREŚCI I EFEKTY UCZENIA SIĘ

4.1. Cele przedmiotu
C1- Pogłębianie i doskonalenie wiedzy, umiejętności i kompetencji studenta z zakresu projektowania graficznego na rzecz rynku reklamy.
C2- Pogłębianie i doskonalenie szeroko pojętych umiejętności tworzenia oryginalnych rozwiązań graficznych na potrzeby reklamy. Rozwijanie umiejętności przygotowywania dokumentacji projektowych i prezentacji publicznych zrealizowanych zadań.
C3- Kształcenie zdolności samodzielnej organizacji warsztatu projektowego, gotowości do krytycznej oceny projektu na każdym etapie jego powstawania, wreszcie gotowości do publicznej prezentacji powstałej koncepcji.
4.2. Treści programowe
Badanie rynku i określanie protoperson grupy docelowej, Określanie narzędzi i środków formalnych. Analiza czynników technicznych i ekonomicznych. Prototypowanie wstępne (szkice, wizualizacje, concept-art). Badania fokusowe prototypów. Weryfikacja wstępnych założeń projektowych pracy dyplomowej. Modyfikacja koncepcji i ostateczny brief projektowy. Właściwa realizacja i produkcja pracy dyplomowej. Dokumentacja i prezentacja procesu projektowego. Wykonanie prototypów właściwych. Przygotowanie do publicznej prezentacji (speech mawiający główne założenia, aspekty techniczne i formalne pracy

dypłomowej oraz przebieg procesu projektowego).

4.3. Przedmiotowe efekty uczenia się

Efekt	Student, który zaliczył przedmiot	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
w zakresie WIEDZY:		
W01	ma szczegółową wiedzę dotyczącą technik, technologii graficznych oraz fotograficznych stosowanych w obszarze działalności projektowej - ze szczególnym uwzględnieniem projektowania grafiki reklamowej, wspomagających technik plastycznych	GRAF_W02 GRAF_W04
W02	zna zasady tworzenia prac projektowych w obszarze grafiki z wykorzystaniem podstawowych mediów sztuk plastycznych, kreowania działań charakteryzujących się wysokim stopniem oryginalności w odniesieniu do wiedzy o przemianach stylistycznych, związanych z nimi tradycjach twórczych i odtwórczych oraz problematyką związaną z technologiami stosowanymi w grafice reklamowej	GRAF_W07
W03	wykazuje zrozumienie wzajemnych relacji pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami sztuk plastycznych, ze szczególnym uwzględnieniem obszaru grafiki reklamowej oraz wykorzystuje tę wiedzę do dalszego rozwoju	GRAF_W10
W04	zna i rozumie wzorce leżące u podstaw twórczości projektowej w obszarze grafiki reklamowej, umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej	GRAF_W09 GRAF_W12
w zakresie UMIEJĘTNOŚCI:		
U01	wykorzystuje wysoce rozwiniętą osobowość artystyczną do tworzenia, realizowania, wyrażania własnych oryginalnych koncepcji plastycznych ze szczególnym wskazaniem obszarów grafiki reklamowej.	GRAF_U01 GRAF_U04
U02	tworzy samodzielne realizacje w obszarze grafiki reklamowej, odnoszące się również do innych mediów sztuk plastycznych, ze szczególnym wskazaniem rysunku i malarstwa zgodnie z własnymi predyspozycjami, zainteresowaniami, motywacjami.	GRAF_U02 GRAF_U05
U03	samodzielnie podejmuje decyzje odnośnie tworzenia koncepcji i realizacji zaawansowanych prac projektowych wykorzystując wzorce ogólnoplastyczne.	GRAF_U03
U04	potrafi przewidzieć efekty projektowanych i realizowanych prac projektowych w aspekcie estetycznym, społecznym, prawnym	GRAF_U06
U05	współpracuje z innymi osobami w ramach podejmowanych działań zespołowych i potrafi im przewodzić	GRAF_U07
U06	korzysta z umiejętności warsztatowych w stopniu niezbędnym do realizacji własnych prac projektowych w obszarze grafiki reklamowej oraz stosować efektywne techniki ćwiczenia tych umiejętności, umożliwiające ciągły rozwój przez samodzielną pracę	GRAF_U08
U07	wykorzystuje wzorce leżące u podstaw kreacji twórczej, umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi projektowych	GRAF_U09
U08	w sposób odpowiedzialny podchodzi do publicznych wystąpień związanych z prezentacjami prac projektowych, w tym realizuje i samodzielnie organizuje różnorodne projekty jak: wystawy, warsztaty i inne, wykazując się umiejętnością nawiązywania kontaktu z publicznością	GRAF_U12
w zakresie KOMPETENCJI SPOŁECZNYCH:		
K01	rozumie potrzebę uczenia się przez całe życie, rozwijania i doskonalenia wiedzy, umiejętności i kompetencji projektowych w obszarze grafiki reklamowej własnych i innych osób	GRAF_K01
K02	samodzielnie integruje nabytą wiedzę oraz podejmuje w zorganizowany sposób nowe i kompleksowe działania projektowe, także w warunkach ograniczonego dostępu do informacji	GRAF_K02

K03	potrafi w sposób świadomy oraz poparty doświadczeniem wykorzystywać w różnorodnych sytuacjach mechanizmy psychologiczne wspomagające pracę projektanta grafiki reklamowej	GRAF_K03
K04	posiada umiejętność samooceny również konstruktywnej krytyki w stosunku do działań twórczych innych osób	GRAF_K04
K05	wypełnia rolę społeczną artysty – projektanta grafiki reklamowej, podejmuje refleksję na temat społecznych, kulturowych, naukowych i etycznych aspektów pracy twórczej, efektywnie komunikując się i inicjując działania w społeczeństwie, prezentując skomplikowane formalnie i ideowo działania w przystępnej formie, w tym z zastosowaniem współczesnych środków technologii informacyjnych	GRAF_K05
K06	zna i rozumie podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego oraz konieczność zarządzania zasobami własności intelektualnej	GRAF_K06

4.4 Sposoby weryfikacji osiągnięcia przedmiotowych efektów uczenia się					
Efekty przedmiotowe (symbol)	Sposób weryfikacji (+/-)				
	Projekt	Aktywność na zajęciach	Praca własna	Praca w grupie	Udział w wystawach, konkursach, prezentacjach
	Forma zajęć	Forma zajęć	Forma zajęć	Forma zajęć	Forma zajęć
	LS	LS	LS	LS	LS
W01	x	x	x	x	
W02	x	x	x	x	
W03	x	x	x	x	x
W04	x	x		x	x
U01	x	x	x	x	x
U02	x	x	x		x
U03	x	x	x		x
U04	x	x	x	x	x
U05	x	x		x	x
U06	x	x	x		
U07	x	x	x		
U08	x	x	x	x	x
K01	x	x	x	x	x
K02	x	x	x		
K03	x	x	x	x	x
K04	x	x	x	x	x
K05	x	x	x	x	x
K06	x	x	x		

4.5. Kryteria oceny stopnia osiągnięcia efektów uczenia się		
Forma zajęć	Ocena	Kryterium oceny
Laboratorium specjalistyczne (LS)	3	realizuje zadania projektowe w stopniu podstawowym spełniające założenia określone przez wykładowcę, potrafi wykorzystywać wiedzę i narzędzia do uzyskania założonych efektów artystycznych, aktywnie uczestniczy w zajęciach, rozumie znaczenie dyskursu twórczego z wykładowcą i potrafi wykorzystywać go do doskonalenia pracy projektowej. Zna podstawowe terminy i pojęcia z zakresu sztuk plastycznych i projektowych, potrafi wykorzystywać je do przedstawienia założeń realizowanego projektu
	3,5	realizuje zadania projektowe spełniające wszystkie założenia określone przez wykładowcę, potrafi wykorzystywać wiedzę i narzędzia do uzyskania założonych efektów artystycznych, aktywnie uczestniczy w zajęciach, rozumie znaczenie dyskursu twórczego z wykładowcą i potrafi wykorzystywać go do doskonalenia pracy projektowej. Zna podstawowe terminy i pojęcia z zakresu sztuk plastycznych i projektowych, posługuje się nimi dyskutując o

		realizowanym projekcie
	4	realizuje zadania projektowe na dobrym poziomie artystycznym, świadomie wykorzystuje wiedzę i narzędzia do osiągnięcia zamierzonych celów artystycznych, aktywnie uczestniczy w zajęciach, świadomie uczestniczy w dyskursie artystycznym z wykładowcą i wykorzystuje uwagi do doskonalenia pracy projektowej i rozwoju własnego. Zna fachową terminologię i pojęcia z zakresu sztuk plastycznych i projektowych, posługuje się nimi dyskutując o realizowanym projekcie i obszarach pokrewnych.
	4,5	realizuje zadania projektowe na dobrym poziomie artystycznym, stosując oryginalne rozwiązania; swobodnie wykorzystuje wiedzę i narzędzia do osiągnięcia zamierzonych celów artystycznych; aktywnie uczestniczy w zajęciach, świadomie uczestniczy w dyskursie artystycznym z wykładowcą i wykorzystuje uwagi do doskonalenia pracy projektowej i rozwoju własnego. Swobodnie posługuje się fachową terminologią i pojęciami z zakresu sztuk plastycznych i projektowych, wykorzystując je w dyskusji na tematy związane z realizowanym projektem oraz obszarami pokrewnymi.
	5	realizuje zadania projektowe na wysokim poziomie artystycznym i o wysokim stopniu oryginalności, w sposób biegły wykorzystuje wiedzę i narzędzia do osiągnięcia zamierzonych celów artystycznych, aktywnie uczestniczy w zajęciach, w sposób twórczy interpretuje i wykorzystuje uwagi wykładowcy dotyczące realizowanej pracy, dążąc do jej udoskonalenia i rozwoju własnego. Biegle posługuje się fachową terminologią i pojęciami z zakresu sztuk plastycznych i projektowych, swobodnie dyskutuje na tematy związane z realizowanym projektem oraz obszarami pokrewnymi.

5. BILANS PUNKTÓW ECTS – NAKŁAD PRACY STUDENTA

Kategoria	Obciążenie studenta
	Studia stacjonarne
<i>LICZBA GODZIN REALIZOWANYCH PRZY BEZPOŚREDNIM UDZIALE NAUCZYCIELA /GODZINY KONTAKTOWE/</i>	200
<i>Udział w laboratoriach specjalistycznym</i>	180
<i>Przygotowanie dokumentacji i opisu projektu dyplomowego do obrony pod kierunkiem wykładowcy</i>	20
<i>SAMODZIELNA PRACA STUDENTA /GODZINY NIEKONTAKTOWE/</i>	275
<i>Zebranie materiałów do projektu, kwerenda internetowa</i>	40
<i>Realizacja projektu dyplomowego - przygotowanie do laboratorium specjalistycznego</i>	160
<i>Przygotowanie dokumentacji i opisu projektu dyplomowego do obrony</i>	60
<i>Przygotowanie ekspozycji dyplomowej</i>	15
ŁĄCZNA LICZBA GODZIN	475
PUNKTY ECTS za przedmiot	19

Przyjmuję do realizacji (data i czytelne podpisy osób prowadzących przedmiot w danym roku akademickim)

.....