

KARTA PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	0213.2.GRAF.D.PGR	
Nazwa przedmiotu w języku	polskim	Pracownia grafiki reklamowej <i>(pracownia grafiki projektowej do wyboru dwie z sześciu)</i> Advertising graphics studio
	angielskim	

1. USYTUOWANIE PRZEDMIOTU W SYSTEMIE STUDIÓW

1.1. Kierunek studiów	Grafika
1.2. Forma studiów	Stacjonarne
1.3. Poziom studiów	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	znajomość pojęć, terminologii, techniki i technologii sztuk plastycznych, zaliczenie bloku przedmiotów kierunkowych

3. SZCZEGÓŁOWA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

3.1. Forma zajęć	Laboratorium specjalistyczne (Is)	
3.2. Miejsce realizacji zajęć	Instytut Sztuk Wizualnych	
3.3. Forma zaliczenia zajęć	z.o, egz po VII	
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 (z uwzględnieniem formy zajęć) Laboratorium specjalistyczne C1. Zapoznanie studentów z narzędziami i nośnikami reklamy w celu przygotowania do opracowania oryginalnych rozwiązań projektowych C2. Zapoznanie studentów z zagadnieniami teoretycznymi umożliwiającymi poszukiwanie ścieżek rozwiązań projektowych C3. Rozwijanie umiejętności studentów tworzenia koncepcji i projektów w obszarze grafiki reklamowej
4.2. Treści programowe (z uwzględnieniem formy zajęć) Pracownia grafiki reklamowej Podstawy projektowe: podstawowe narzędzia reklamy, podstawowe nośniki reklamy (druk - materiały i techniki poligraficzne, radio, tv, media cyfrowe, media mobilne), stylistyczne gatunki reklamy, formułowanie założeń projektowych. Zagadnienia teoretyczne: konstrukcja komunikatu reklamowego

(tekst, obraz, kanały komunikacji), język reklamy (informacja, perswazja, manipulacja, kreacja), psychologiczne aspekty reklamy (przyciąganie uwagi, budowanie wiarygodności nadawcy i przekazu, uświadomienie potrzeby zakupu, motywowanie do szybkiej decyzji, skłonienie do działania). Retoryka komunikatu reklamowego: inwencja: dobór środków argumentacyjnych; topika: wybór argumentacji dostosowanej do potrzeb audytorium; dyspozycja: układ całości i definiowanie funkcji poszczególnych faz komunikatu; elokucja: niejawne sensy wypowiedzi (metafora, metonimia, hiperbola, meiosis, metaplazmy i melapropizmy). Reklama w praktyce: uczestnicy rynku reklamowego, badania marketingowe, strategia reklamowa, planowanie mediów, aspekty prawne reklamy.

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 związanej z projektowaniem grafiki reklamowej, jak również podstawowych mediów ogólnoplastycznych, z uwzględnieniem rysunku, malarstwa i fotografii	GRAF_W02 GRAF_W04
W02	zna zasady tworzenia prac projektowych w obszarze grafiki reklamowej i podstawowych mediów sztuk plastycznych, kreowania działań twórczych przy użyciu wybranych technik grafiki 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 wybranych obszarach grafiki projektowej	GRAF_W07
W03	Zna metody upowszechniania sztuk wizualnych, w tym wystawienniczych uwzględniających stosowane w pracy projektowej medium	GRAF_W10
W04	zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji twórczej, umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi z uwzględnieniem zasad prawa autorskiego stosowanego w przemysłach kreatywnych	GRAF_W09 GRAF_W12
w zakresie UMIEJĘTNOŚCI :		
U01	wykorzystuje wysoce rozwiniętą osobowość twórczą do projektowania, realizowania, wyrażania własnych oryginalnych koncepcji projektowych ze szczególnym wskazaniem obszarów grafiki artystycznej i projektowej, fotografii	GRAF_U01 GRAF_U04
U02	tworzy złożone technicznie i technologicznie samodzielne realizacje w obszarze grafiki projektowej, odnoszące się do innych mediów sztuk plastycznych, zgodnie z własnymi predyspozycjami, zainteresowaniami, motywacjami podejmując samodzielne decyzje w procesie realizacji konkretnego projektu	GRAF_U02 GRAF_U05
U03	samodzielnie podejmuje decyzje odnośnie tworzenia koncepcji i realizacji różnorodnych prac projektowych wykorzystując wypracowane wzorce w ramach przygotowania ogólnoplastycznego	GRAF_U03
U04	potrafi przewidzieć efekty projektowanych i realizowanych prac artystycznych 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 wybranych obszarach 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 artystycznej	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, stosuje formy zachowań związane z publicznymi prezentacjami własnych dokonań.	GRAF_U12
w zakresie KOMPETENCJI SPOŁECZNYCH:		
K01	rozumie potrzebę uczenia się przez całe życie, potrafi inspirować i organizować proces rozwijania i doskonalenia umiejętności kreatywnych, ekspresji twórczej innych osób	GRAF_K01
K02	samodzielnie integruje nabytą wiedzę oraz podejmuje w zorganizowany sposób nowe i kompleksowe działania twórcze, także w warunkach ograniczonego dostępu do informacji	GRAF_K02
K03	potrafi w sposób świadomy oraz poparty doświadczeniem wykorzystywać w różnorodnych sytuacjach mechanizmy psychologiczne wspomagające podejmowane działania twórcze, w tym projekty i inicjatywy o charakterze kulturalno-artystycznym	GRAF_K03
K04	posiada umiejętność samooceny również konstruktywnej krytyki w stosunku do działań twórczych innych osób	GRAF_K04
K05	wypełnia rolę społeczną artysty plastyka – absolwenta studiów artystycznych, 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
	<i>Forma zajęć</i>	<i>Forma zajęć</i>	<i>Forma zajęć</i>
	C	C	C
W01	x	x	x
W02	x	x	x
W03	x	x	x
W04	x	x	x
U01	x	x	x
U02	x	x	x
U03	x	x	x
U04	x	x	x
U05	x	x	x
U06	x	x	x
U07	x	x	x
U08	x	x	x
K01	x	x	x
K02	x	x	x
K03	x	x	x
K04	x	x	x
K05	x	x	x
K06	x	x	x

4.5. Kryteria oceny stopnia osiągnięcia efektów uczenia się

Forma zajęć	Ocena	Kryterium oceny
Laboratorium specjalistyczne	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 (co najmniej 50% obecności), 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 (co najmniej 60% obecności), 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 (co najmniej 70% obecności), 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 (co najmniej 80% obecności), 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 (co najmniej 90% obecności), w sposób twórczy interpretuje i wykorzystuje uwagi wykładowcy dotyczące realizowanej pracy, dążąc do jej udoskonalenia i rozwoju własnego. Biegłe 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
LICZBA GODZIN REALIZOWANYCH PRZY BEZPOŚREDNIM UDZIALE NAUCZYCIELA /GODZINY KONTAKTOWE/	140
Udział w laboratoriach	138
Udział w egzaminie zaliczeniowym	2
SAMODZIELNA PRACA STUDENTA /GODZINY NIEKONTAKTOWE/	135
Przygotowanie do laboratorium	110
Przygotowanie do egzaminu	20
Zebrań materiałów do projektu, kwerenda internetowa	5
ŁĄCZNA LICZBA GODZIN	275
PUNKTY ECTS za przedmiot	11

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

.....