



UNIWERSYTET
IM. ADAMA MICKIEWICZA
W POZNANIU

Projektowanie graficzne (II Pracownia artystyczna - wspomagająca) Sylabus zajęć

Informacje podstawowe

Kierunek studiów Edukacja artystyczna w zakresie sztuk plastycznych		Cykl dydaktyczny 2023/24	
Specjalność -		Kod zajęć 13EAPS.130K.01316.23	
Jednostka organizacyjna Wydział Pedagogiczno-Artystyczny w Kaliszu		Języki wykładowe polski	
Poziom studiów studia pierwszego stopnia		Obligatoryjność Fakultatywny	
Forma studiów studia stacjonarne		Blok zajęciowy Przedmioty kierunkowe	
Profil studiów profil praktyczny			
Koordynator zajęć	Agnieszka Godszling, Jolanta Wdowczyk		
Prowadzący zajęcia	Jolanta Wdowczyk		
Okres Semestr 5	Forma zajęć / liczba godzin / forma zaliczenia • Ćwiczenia: 30, Zaliczenie z oceną		Liczba punktów ECTS 3
Okres Semestr 6	Forma zajęć / liczba godzin / forma zaliczenia • Ćwiczenia: 30, Zaliczenie z oceną		Liczba punktów ECTS 3

Cele kształcenia dla zajęć

Kod	Cel
C1	Doskonalenie wiedzy z zakresu projektowania graficznego.
C2	Wypożyczenie studenta w umiejętność, komentowania i interpretowania otaczającego nas świata – poszukiwanie nowych, unikatowych rozwiązań projektowych.
C3	Wprowadzenie do zadań elementów aktywizujących proces twórczy.
C4	Doskonalenie umiejętności posługiwania się różnorodnymi technikami i narzędziami (w tym komputerem) niezbędnymi do wykonania projektów graficznych.
C5	Przygotowanie studenta do samodzielnych działań w zakresie rozwiązań projektowych (w tym, rozwiązań przestrzennych).
C6	Wyrobienie nawyku korzystania z najnowszej literatury z dziedziny projektowej (pozycje stałe i źródła elektroniczne).
C7	Tworzenie zestawu prac, które mogą być częścią kolekcji dyplomowej (wspomagające).
C8	Przygotowanie procesów zespołowego współdziałania.
C9	Kształtowanie twórczej postawy w życiu zawodowym i społecznym, organizacja wystaw, warsztatów oraz innych projektów artystycznych z zakresu projektowania graficznego.

Wymagania wstępne

Znajomość programów graficznych : Adobe Photoshop CS5, Adobe Illustrator CS5,, Adobe Indesign CS5, CorelDRAW (opanowane przynajmniej dwa programy graficzne).

Efekty uczenia się dla zajęć

Kod	Efekty uczenia się dla zajęć w zakresie	Efekty uczenia się dla kierunku	Metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się dla zajęć
Wiedzy - Student/ka:			
W1	wykazuje znajomość zagadnień z zakresu projektowania graficznego i pokrewnych dyscyplin artystycznych na dobrym poziomie pozwalającym na opisywanie i interpretowanie zjawisk otaczającego nas świata, za pomocą wybranego warsztatu plastycznego.	EAP_K1_W01, EAP_K1_W04	Projekt, Zaliczenie praktyczne (analiza wykonawstwa), Prezentacja pracy artystycznej
Umiejętności - Student/ka:			
U1	stosuje techniki i narzędzia właściwe dla projektowania graficznego oraz posiada umiejętność świadomego wyboru technik w trakcie realizacji.	EAP_K1_U02, EAP_K1_U04	Projekt, Zaliczenie praktyczne (analiza wykonawstwa)
U2	wykonuje zaawansowane projekty pod kierunkiem opiekuna (przedstawia własne koncepcje i analizuje różne proponowane rozwiązania oraz uczestniczy w podejmowaniu rozstrzygnięć w tym zakresie).	EAP_K1_U04, EAP_K1_U05	Projekt, Zaliczenie praktyczne (analiza wykonawstwa)
U3	zna różne formy współczesnej kultury i sztuki, współdziała z innymi w ramach realizacji projektów artystycznych wykorzystując graficzne projektowanie	EAP_K1_U07, EAP_K1_U08, EAP_K1_U09	Zaliczenie praktyczne (analiza wykonawstwa), Prezentacja pracy artystycznej

Kod	Efekty uczenia się dla zajęć w zakresie	Efekty uczenia się dla kierunku	Metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się dla zajęć
Kompetencji społecznych - Student/ka:			
K1	potrafi uzupełniać i doskonalić nabytą wiedzę i umiejętności, efektywnie ćwiczy techniki artystyczne. Wykazuje twórczą postawę w życiu zawodowym i społecznym (uczęszcza do muzeów i galerii, uczestniczy w konkursach i wystawach).	EAP_K1_K02, EAP_K1_K03	Zaliczenie praktyczne (analiza wykonawstwa), Prezentacja pracy artystycznej

Treści programowe dla zajęć

Lp.	Treści programowe dla zajęć	Efekty uczenia się dla zajęć	Formy zajęć
1.	Słowo i obraz w komunikatach plastycznych jako elementy kształtujące nasze otoczenie - elementy aranżacji wnętrz.	W1	Ćwiczenia
2.	System identyfikacji wizualnej - projektowanie systemu dla wybranych firm.	W1, U1, U2	Ćwiczenia
3.	Obrazy w projektach graficznych i ich obróbka (pre press), typografia, proofing, druk. Doskonalenie warsztatu projektanta.	U1, U2, K1	Ćwiczenia
4.	Grafika edytorska - projektowanie książek autorskich (książek dla dzieci), ilustracja książkowa.	W1, U1, U2	Ćwiczenia
5.	Słowo i obraz w komunikatach plastycznych jako elementy kształtujące nasze otoczenie - kolekcja plakatów na wybrany temat.	W1, U1, U2	Ćwiczenia
6.	Projekt artystyczny w oparciu o współdziałanie zespołowe. Stworzenie na podstawie własnych doświadczeń i posiadanej wiedzy z zakresu projektowania graficznego projektów artystycznych.	U3, K1	Ćwiczenia

Informacje dodatkowe

Semestr 5

Forma zajęć	Metody i formy prowadzenia zajęć
Ćwiczenia	Dyskusja, Metoda ćwiczeniowa, Metoda projektu, Pokaz i obserwacja, Praca w grupach, Korekta indywidualna

Forma zajęć	Warunki zaliczenia zajęć
Ćwiczenia	Przygotowanie autorskiej, kolekcji prac artystycznych, projektu artystycznego na określony, uzgodniony z prowadzącym Pracownię temat z zakresu projektowania graficznego. Może stanowić ideowe odniesienie do koncepcji artystycznej realizowanej w I Pracowni Artystycznej - dyplomowej lub wynikać z innych potrzeb, dyktowanych zainteresowaniami studenta.

Semestr 6

Forma zajęć	Metody i formy prowadzenia zajęć
Ćwiczenia	Dyskusja, Metoda ćwiczeniowa, Metoda projektu, Pokaz i obserwacja, Praca w grupach, Korekta indywidualna

Forma zajęć	Warunki zaliczenia zajęć
Ćwiczenia	Przygotowanie autorskiej, kolekcji prac artystycznych, projektu artystycznego na określony, uzgodniony z prowadzącym Pracownię temat z zakresu projektowania graficznego. Może stanowić ideowe odniesienie do koncepcji artystycznej realizowanej w I Pracowni Artystycznej - dyplomowej lub wynikać z innych potrzeb, dyktowanych zainteresowaniami studenta.

Literatura

Obowiązkowa

1. Airey David, Logo design love : zaprojektuj genialny logotyp!, Wydaw. Helion, Gliwice 2010 (wybrane fragmenty)
2. Ambrose Gavin, Pre-press: poradnik dla grafików, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2010 (wybrane fragmenty)
3. Ambrose Gavin, Twórcze projektowanie, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2008 (wybrane fragmenty)
4. Heller Steven, Ilić Mirko, Anatomia projektu: współczesne projektowanie graficzne - wpływy i inspiracje, ABE Dom Wydawniczy, Warszawa 2008 (wybrane fragmenty)

Dodatkowa

1. Fiell Charlotte, Design : historia projektowania, Wydaw. Arkady, Warszawa 2015
2. Fiell Charlotte, Design XX wieku, TMC Art, Köln, Warszawa, 2002
3. Simmons Jason, Komputerowy warsztat projektanta, ABE Dom Wydawniczy, Warszawa 2008
4. Souter Nick, Newman Stuart, Plakat i reklama: przewodnik, Wydaw. Muza, Warszawa 2012
5. Twemlow Alice, Czemu służy grafika użytkowa?: podręcznik grafiki użytkowej, ABE Dom Wydawniczy, Warszawa 2006
6. Zeegen Lawrence, Twórcze ilustrowanie, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2008

Nakład pracy studenta i punkty ECTS

Semestr 5

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć
Ćwiczenia	30
Przygotowanie do zajęć	10
Czytanie wskazanej literatury	15
Przygotowanie projektu	15
Przygotowanie pracy semestralnej	15
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 85
Liczba punktów ECTS	ECTS 3

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Semestr 6

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć
Ćwiczenia	30
Przygotowanie do zajęć	10
Czytanie wskazanej literatury	15
Przygotowanie projektu	15
Przygotowanie pracy semestralnej	15
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 85
Liczba punktów ECTS	ECTS 3

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Efekty uczenia się dla kierunku

Kod	Treść
EAP_K1_K02	Absolwent/ka jest gotów/gotowa do właściwej organizacji pracy twórczej lub/i edukacyjnej, współdziałania z innymi osobami w realizacji projektów związanych z wybraną sferą działalności zawodowej.
EAP_K1_K03	Absolwent/ka jest gotów/gotowa do podejmowania samodzielnych decyzji o projektach własnych prac artystycznych i sposobach ich realizacji, rozwiązywania problemów artystycznych i elastycznego myślenia.
EAP_K1_U02	Absolwent/ka potrafi realizować własne koncepcje artystyczne, wykorzystując posiadane umiejętności warsztatowe z ukierunkowaniem na zastosowanie w wybranych sferach aktywności zawodowej.
EAP_K1_U04	Absolwent/ka potrafi świadomie posługiwać się warsztatem artystycznym i odpowiednimi narzędziami, dostosowując je do wybranych obszarów własnej działalności plastycznej i innej aktywności zawodowej, w tym edukacyjnej
EAP_K1_U05	Absolwent/ka potrafi wykorzystać sprawność manualną i praktyczne umiejętności w dyscyplinach plastycznych lub/i projektach edukacyjnych.
EAP_K1_U07	Absolwent/ka potrafi współtworzyć wystawy, projekty, prezentacje i akcje artystyczne, edukacyjne i społeczne - indywidualne i zbiorowe.
EAP_K1_U08	Absolwent/ka potrafi stosować różnorodne metody upowszechniania kultury wizualnej w społeczeństwie.
EAP_K1_U09	Absolwent/ka potrafi podejmować zadania zawodowe i współdziałać w ramach zespołów w instytucjach związanych z wybranym obszarem aktywności zawodowej, w tym edukacyjnej
EAP_K1_W01	Absolwent/ka zna i rozumie pojęcia i terminy związane z kierunkiem studiów w obszarze sztuk plastycznych.
EAP_K1_W04	Absolwent/ka zna i rozumie linie rozwojowe w dziejach poszczególnych dyscyplin artystycznych i publikacje na ten temat.