

**NAZWA PRZEDMIOTU/MODUŁU KSZTAŁCENIA:**

**Podstawy grafiki użytkowej**

**Kod przedmiotu: GS\_18**

**Rodzaj przedmiotu: podstawowy**

**Wydział: Informatyki**

**Kierunek: Grafika**

**Poziom studiów: pierwszego stopnia – VI poziom PRK**

**Profil studiów: praktyczny**

**Forma studiów: niestacjonarne**

**Rok: 2**

**Semestr: 3, 4**

**Formy zajęć i liczba godzin:**

    wykłady – 14 ( 6 + 8 );

    laboratorium – 40 ( 20 + 20 );

**Język/i, w którym/ch realizowane są zajęcia: język polski.**

**Liczba punktów ECTS: 7 ( 3 + 4 )**

**Osoby prowadzące:**

    wykład:

    laboratorium:

**1. Założenia i cele przedmiotu:**

Celem przedmiotu jest:

- kształtowanie świadomości plastycznej, umiejętności celowego, odpowiedniego dla tematu posługiwania się elementami graficznymi, plastyczna interpretacja pojęć;
- budowanie zasobu doświadczeń kreacyjnych dotyczących posługiwania się środkami odpowiednimi do tworzonego komunikatu wizualnego;
- przyswojenie wiedzy z zakresu podstawowych form projektowych oraz technik realizacyjnych niezbędnych dla rozwiązywania zagadnień projektowych;
- przygotowanie do dalszej edukacji projektowej w ramach pracowni kierunkowych i specjalistycznych.

**2. Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymaganiami wstępnymi:**

Przedmioty wprowadzające to: Rysunek, Rysunek użytkowy, Kompozycja, Malarstwo, Liternictwo i typografia, Fotografia.

Wymagana jest podstawowa znajomość komputerowych programów graficznych.

**3. Opis form zajęć**

a) *Wykłady*

- **Treści programowe:**

Obraz jako medium komunikowania. Elementy formy dzieła współtworzące komunikat. Tekst i obraz jako nośnik informacji, Układ typograficzny jako kompozycja graficzna. Połączenie funkcji estetycznej i informacyjnej w obszarze formy użytkowej.

Wykaz tematów wykładów:

1. kompozycja graficzna jako komunikat wizualny
  2. znaczenie i wrażenie
  3. kompozycja – wzajemne relacje elementów
  4. „pusta” przestrzeń
  5. projektowanie graficzne – zadania projektanta
  6. dziedziny projektowania
  7. elementy stylu, styl w projektowaniu
  8. wpływ technologii na formę
  9. grafika, fotografia, collage
  10. historia znaku
  11. znak, symbol, logotyp, znak firmowy
  12. piktogram – systemy informacji wizualnej
  13. psychologiczny i kulturowy odbiór koloru
  14. historia pisma
  15. tekst jako kompozycja graficzna
  16. layout, szkielet kompozycyjny publikacji
  17. relacje między tekstem, a obrazem
- **Metody dydaktyczne:**
    - Wykład prowadzony metodą tradycyjną z wykorzystaniem rzutnika multimedialnego i prezentacji multimedialnych.
    - Wykłady o charakterze informacyjnym, problemowym i konwersatoryjnym.
  - **Forma i warunki zaliczenia :**
    - Warunkiem zaliczenia przedstawienie pracy własnej na przeglądzie zaliczeniowym
  - **Wykaz literatury podstawowej:**
    1. Rudolf Arnheim, Sztuka i percepcja wzrokowa, słowo/obraz, terytoria, Łódź 2013
    2. Gombrich E.H. Zmysł porządku O psychologii sztuki dekoracyjnej, Universitas, 2009
    3. Ambrose Gavin , Harris Paul, Layout - zasady, kompozycja, zastosowanie, PWN, 2008
    4. Zeegen Lawrence, Twórcze ilustrowanie, Wydawnictwo Naukowe PWN 2008
  - **Wykaz literatury uzupełniającej:**
    1. John Berger, Sposoby Widzenia, Aletheia, 2009
    2. R. L. Gregory, Oko i mózg. Psychologia widzenia PWN 1971
    3. Albert T. Hall Ukryty wymiar Muza S.A.. Warszawa 1997
    4. Adams Sean & Morioka Noreen, LOGO DESIGN WORKBOOK, Rockport 2004
    5. pisma o projektowaniu: 2+3D, Typo, Print, Eye, Komunikation Art.
    6. <http://www.smashingmagazine.com>

**b) Laboratorium**

• **Treści programowe:**

1. pojęcia przeciwstawne
2. tło - obiekt
3. synteza formy - piktogram
4. ekspresja obiektu – ekspresja przedstawienia
5. tekst jako grafika
6. ilustracja jako interpretacja
7. metafora - plakat
8. znak graficzny i tekst – logotyp, znak firmowy
9. 4 strony – projekt artykułu

• **Metody dydaktyczne:**

- Realizacja samodzielnych prac podczas zajęć, których rezultaty będą korygowane na bieżąco przez prowadzącego,
- Prezentacje przypadków,
- Dyskusja.

• **Forma i warunki zaliczenia:**

- Przedmiot kończy się zaliczeniem z oceną. Aby uzyskać zaliczenie należy wykazać się aktywnym uczestnictwem w zajęciach oraz pozytywnie ocenionymi projektami wykonanymi w ramach ćwiczeń oraz pracy własnej osobiście zaprezentowanymi na przeglądzie zaliczeniowym.

• **Wykaz literatury podstawowej:**

- Jak dla wykładu.

**4. Opis sposobu wyznaczania punktów ECTS**

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	14
	Czytanie wskazanej literatury	20
	Przygotowanie do zaliczenia	20
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	40
	Projekt indywidualny	40
	Przygotowanie do pracy zaliczeniowej	41

<b>Całkowita ilość godzin aktywności studenta</b>	<b>175</b>
<b>Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu</b>	<b>7</b>

**5. Wskaźniki sumaryczne**

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
- Liczba godzin kontaktowych – 54
  - Liczba punktów ECTS – 2,2

b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.

- Liczba godzin kontaktowych – 40
- Liczba punktów ECTS – 4,8

#### 6. Zakładane efekty kształcenia

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekty kształcenia dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów kształcenia
GS_18_W1	Zna współczesne tendencje w grafice użytkowej oraz zjawiska kształtujące współczesną grafikę użytkową	K_W01
GS_18_W2	Posiada wiedzę z zakresu podstawowych form projektowych oraz technik realizacyjnych niezbędnych dla rozwiązywania zagadnień projektowych	K_W01, K_W02
GS_18_W3	Opanował wiedzę pozwalającą na plastyczną interpretację pojęć	K_W01, K_W03, K_U09
GS_18_U1	Posiada umiejętność celowego, odpowiedniego dla tematu posługiwania się elementami graficznymi	K_W01, K_W03, K_U01, K_U03, K_U08, K_U10, K_K04
GS_18_U2	Potrafi posługiwać się środkami odpowiednimi do stworzonego komunikatu wizualnego	K_W01, K_W02, K_U01, K_U03, K_U08, K_U10
GS_18_K1	Jest przygotowany do dalszej edukacji projektowej w ramach pracowni kierunkowych i specjalistycznych	K_U01, K_U03, K_U08, K_K04
GS_18_K2	Rozumie konieczność stałego rozwoju oraz dbałość o zachowanie etycznych i prawnych standardów	K_K07

#### 7. Odniesienie efektów kształcenia do form zajęć i sposób oceny osiągnięcia przez studenta efektów kształcenia.

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Forma zajęć		Sposób sprawdzenia osiągnięcia efektu
	Wykład	Laboratorium	
GS_18_W1	v		Przegląd zaliczeniowy
GS_18_W2	v	v	Aktywność na zajęciach i ocena prac projektowych, przegląd zaliczeniowy
GS_18_W3	v	v	Aktywność na zajęciach i ocena prac projektowych, przegląd zaliczeniowy
GS_18_U1	v	v	Aktywność na zajęciach i ocena prac projektowych, przegląd zaliczeniowy
GS_18_U2		v	Aktywność na zajęciach i ocena prac projektowych, przegląd zaliczeniowy
GS_18_K1	v	v	Aktywność na zajęciach i ocena prac projektowych, przegląd zaliczeniowy
GS_18_K2	v	v	Aktywność na zajęciach i ocena prac projektowych, przegląd zaliczeniowy

**8. Kryteria uznania osiągnięcia przez studenta efektów kształcenia.**

<b>Efekt przedmiotowy (Symbol)</b>	<b>Efekt jest uznawany za osiągnięty, gdy:</b>
GS_18_W1	Poprawnie wykorzystuje zdobytą wiedzę w realizowanych projektach. Poprawnie argumentuje podejmowane decyzje projektowe.
GS_18_W2	Poprawnie wykorzystuje zdobytą wiedzę w realizowanych projektach. Poprawnie argumentuje podejmowane decyzje projektowe.
GS_18_W3	Poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć. Poprawnie dobiera środki plastyczne do podejmowanych zagadnień projektowych.
GS_18_U1	Poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć. Poprawnie dobiera środki plastyczne do podejmowanych zagadnień projektowych.
GS_18_U2	Poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć. Poprawnie dobiera środki plastyczne do podejmowanych zagadnień projektowych.
GS_18_K1	Poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć. Poprawnie dobiera środki plastyczne do podejmowanych zagadnień projektowych.
GS_18_K2	Poprawnie argumentuje podejmowane decyzje projektowe.