

NAZWA PRZEDMIOTU/MODUŁU KSZTAŁCENIA:

Rysunek użytkowy

Kod przedmiotu: GS_15

Rodzaj przedmiotu: kierunkowy

Wydział: Informatyki

Kierunek: Grafika

Poziom studiów: pierwszego stopnia – VI poziom PRK

Profil studiów: praktyczny

Forma studiów: stacjonarne

Rok: 1, 2

Semestr: 2, 3

Formy zajęć i liczba godzin:

wykłady – 17 (9 + 8);

ćwiczenia - 98 (45 + 50);

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

Liczba punktów ECTS: 9 (4 +5)

Osoby prowadzące:

wykład:

ćwiczenia:

1. Założenia i cele przedmiotu:

Celem przedmiotu jest poznanie różnych form zastosowań rysunku jako medium wspierającego projektowanie, autonomicznej dziedziny projektowania graficznego oraz kreacji artystycznej. Poznanie warsztatu: technik i narzędzi używanych w ilustracji, infografice, projektowaniu dla filmu animowanego i multimediiów, wykonywania storyboardów, rysunków mody, komiksów, rysunków satyrycznych. Poznanie historycznie ukształtowanego miejsca rysunku użytkowego w kreacji plastycznej i projektowaniu. Rozwijanie umiejętności analizowania i interpretowania w formie rysunkowej zjawisk wizualnych. Kształtowanie umiejętności dostosowania sposobów kreacji rysunkowej do problemu projektowego. Badanie relacji pomiędzy zawartym w realizacji projektowej komunikatem tekstowym, a komunikatem wizualnym. Rozwijanie świadomości plastycznej i potencjału indywidualnej kreatywności.

2. Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymaganiami wstępnymi:

Przedmioty wprowadzające to: Podstawowy kurs rysunku, Kompozycja, praktyczna znajomość graficznych programów komputerowych.

3. Opis form zajęć

a) Wykłady

• Treści programowe:

- rysunek użytkowy, zakres pojęcia, zastosowania
- ilustracja w historii sztuki i sztuk użytkowych
- ilustracja współcześnie, rodzaje ilustracji, zastosowanie
- ilustracja dla dzieci
- rysunkowe postacie w książkach, filmie, reklamie
- litera jako obraz
- techniki rysunkowe
- karykatura, rysunek satyryczny - deformacja
- fotografia jako grafika
- collage, łączenie technik
- plakat - graficzny obraz
- użyteczność tradycyjnych technik graficznych
- komiks i storyboard

• Metody dydaktyczne:

- Wykład prowadzony metodą tradycyjną z wykorzystaniem rzutnika multimedialnego i prezentacją.
- Prezentacja przypadków na podstawie przykładów drukowanych publikacji.
- Wykład jest wprowadzeniem do zajęć praktycznych.

• Forma i warunki zaliczenia:

- Warunkiem zaliczenia wykładu jest zaliczenie ustne.

• Wykaz literatury podstawowej:

1. Lawrence Zegen Crush Twórcze ilustrowanie Wydawnictwa Naukowo Techniczne, 2008
2. Barrington B.: Rysowanie postaci ludzkiej. Kurs dla artystów i amatorów. Warszawa: Oficyna Wydawnicza DELTA, 2011
3. Mark Simon, Storyboard Ruch W Sztuce Filmowej, Wojciech Marzec 2010,

• Wykaz literatury uzupełniającej:

1. Terisio Pignatti Historia rysunku. Od Altamiry do Picassa, Arkady, 2006
2. Rudolf Arnheim, Sztuka i postrzeżenie wzrokowe, . słowo/obraz, terytoria, Gdańsk 2004
3. Foster John New Master's of Poster Design Rockport Publishers, 2008
4. pisma o projektowaniu: 2+3D, Eye, Print, Typo, Computer Arts.,
5. bieżąca prasa,
6. portale internetowe

b) Ćwiczenia

• Treści programowe:

- Rysunek zwierzęcia - różne techniki rysunkowe
- Karykatura postaci, zjawiska

- Projekt rysunkowy postaci
- Komiks, storyboard
- Foto-collage "na temat"
- Ilustracja do tekstu literackiego
- Ilustracja do artykułu
- Projekt rodziny znaków graficznych
- Projekt plakatu
- **Metody dydaktyczne:**
 - Proces dydaktyczny oparty jest głównie na ćwiczeniach pracownianych, realizowanych w ramach samodzielnej pracy studenta podczas zajęć oraz wykonywaniu zaleconych prac w ramach pracy własnej. Rezultaty są korygowane na bieżąco przez prowadzącego.
- **Forma i warunki zaliczenia:**
 - Przedmiot kończy się zaliczeniem z oceną. Aby uzyskać zaliczenie należy wykazać się aktywnym uczestnictwem w zajęciach oraz pozytywnie ocenionymi zadaniami wykonanymi w ramach ćwiczeń oraz pracy własnej osobiście zaprezentowanymi na przeglądzie zaliczeniowym
- **Wykaz literatury podstawowej:**
 1. David Hornung, Kolor. Kurs dla artystów i projektantów, 2009, Universitas
- **Wykaz literatury uzupełniającej:**
 1. H. Read, O pochodzeniu formy w sztuce, PIW, Warszawa 1973
 2. Stanisław Popek Barwy i psychika, Lublin 1999
 3. David E. Carter, CREATING LOGO FAMILIES. HBI 2000
 4. Sarah Simblet Anatomia dla artystów Arkady , 2003
 5. Owens Jones, Ornament, Arkady 2008
 6. Sztuka świata, Arkady, Warszawa 1999

4. Opis sposobu wyznaczania punktów ECTS

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	17
	Czytanie wskazanej literatury	12
	Przygotowanie do zaliczenia	11
Ćwiczenia	Kontakt z nauczycielem	98
	Czytanie wskazanej literatury	12
	Realizacja zadań kursowych - projekty indywidualne na bieżąco korygowane przez nauczyciela	35
	Realizacja zadań domowych - prowadzenie szkicownika	30
	Przygotowanie do przeglądu zaliczeniowego	10

Całkowita ilość godzin aktywności studenta	225
---	------------

Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu	9
--	----------

5. Wskaźniki sumaryczne

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
- Liczba godzin kontaktowych – 115
 - Liczba punktów ECTS – 4,6
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
- Liczba godzin kontaktowych – 98
 - Liczba punktów ECTS – 7,4

6. Zakładane efekty kształcenia

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekty kształcenia dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów kształcenia
GS_15_W1	Posiada wiedzę ogólnoplastyczną i wie jak wykorzystać ją w artystycznej kreacji graficznej oraz wie jak wykorzystać obraz w projektowaniu graficznym i multimedialnym.	K_W01 K_W03
GS_15_W2	Ma wiedzę na temat realizacji prac rysunkowych i ilustracyjnych, zna różne techniki rysunkowe oraz wie jak planować wykorzystanie rysunku w procesie projektowym	K_W01 K_W03
GS_15_U1	Umie tworzyć i realizować własne koncepcje artystyczne i projektowe w oparciu o rysunek i ilustrację oraz potrafi stosować środki realizacyjne adekwatne do treści projektu.	K_U01 K_U08 K_U13
GS_15_U2	Opanował/a podstawowe narzędzia technik klasycznych (malarstwa, rysunku, rzeźby) oraz potrafi przetransponować je na język rysunku użytkowego i ilustracji wykorzystując je na potrzeby projektu	K_U01 K_U08 K_U13
GS_15_U3	Posiada doświadczenie w realizowaniu własnych działań artystycznych opartych na zróżnicowanych koncepcjach wynikających ze swobodnego i niezależnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji i emocjonalności z uwzględnieniem potrzeb i poziomu percepcji odbiorcy.	K_U01 K_U08 K_U13
GS_15_K1	Jest zdolny/a do realizowania własnych koncepcji i działań artystycznych opartych na zdolności twórczego myślenia i twórczej pracy w trakcie rozwiązywania problemów, zdolności elastycznego myślenia, adaptowania się do nowych i zmieniających się okoliczności w indywidualnej stylistyce, wynikającej z wykorzystania wyobraźni, ekspresji i intuicji.	K_K04 K_K07
GS_15_K2	Posiada umiejętność samooceny, konstruktywnej krytyki w stosunku do działań innych osób, podjęcia refleksji na temat społecznych, naukowych i etycznych aspektów związanych z własną pracą.	K_K04 K_K07

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

Efekt	Forma zajęć	Sposób sprawdzenia osiągnięcia efektu
--------------	--------------------	--

przedmiotowy (Symbol)	Wykład	Ćwiczenia	
GS_15_W1	x		Zaliczenie
GS_15_W2	x	x	Zaliczenie, Przegląd prac projektowych
GS_15_U1		x	Przegląd prac projektowych
GS_15_U2		x	Przegląd prac projektowych
GS_15_U3		x	Przegląd prac projektowych
GS_15_K1		x	Przegląd prac projektowych
GS_15_K2		x	Przegląd prac projektowych

8. Kryteria uznania osiągnięcia przez studenta efektów kształcenia.

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekt jest uznawany za osiągnięty, gdy:
GS_15_W1	Poprawnie odpowiada na zaliczeniu na 50 % pytań Poprawnie wykorzystuje zdobytą wiedzę w realizowanych projektach. Poprawnie argumentuje podejmowane decyzje projektowe.
GS_15_W2	Poprawnie odpowiada na zaliczeniu na 50 % pytań Poprawnie wykorzystuje zdobytą wiedzę w realizowanych projektach. Poprawnie argumentuje podejmowane decyzje projektowe.
GS_15_U1	Poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć. Poprawnie dobiera środki plastyczne do podejmowanych zagadnień projektowych.
GS_15_U2	Poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć. Poprawnie dobiera środki plastyczne do podejmowanych zagadnień projektowych.
GS_15_U3	Poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć. Poprawnie dobiera środki plastyczne do podejmowanych zagadnień projektowych.
GS_15_K1	Poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć. Poprawnie dobiera środki plastyczne do podejmowanych zagadnień projektowych.
GS_15_K2	Poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć. Poprawnie dobiera środki plastyczne do podejmowanych zagadnień projektowych.