

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: stacjonarna/niestacjonarna

Rok: 2

Semestr: 3, 4

Formy zajęć i liczba godzin:

Forma stacjonarna

wykłady – 20 (10 + 10);

ćwiczenia – 80 (45 + 35);

Forma niestacjonarna

wykłady – 12 (6 + 6);

ćwiczenia – 55 (30 + 25);

Zajęcia prowadzone są w języku polskim.

Liczba punktów ECTS: 7 (4 + 3)

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 rysunkowych: tradycyjnych, cyfrowych oraz wspomaganych AI. Rysunek jako baza ilustracji, infografiki, projektowaniu dla multimediów, wykonywania projektów dla różnych branż z uwzględnieniem ich specyfiki: 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 poprzez odwzorowanie i z uwzględnieniem kontekstu metaforycznego. 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, warsztat rysunkowy,
 - narzędzia i materiały,
- techniki użyteczność tradycyjnych technik graficznych
- cyfrowe narzędzia rysunkowe (digital painting).
- AI jako opcja wstępnej wizualizacji
- ilustracja w historii sztuki i sztuk użytkowych
 - ilustracja współcześnie, rodzaje ilustracji,
 - zastosowanie ilustracji dla dzieci
- rysunkowe postacie w książkach, filmie, reklamie
- karykatura, rysunek satyryczny - deformacja
- collage, łączenie technik
- plakat - graficzny obraz
- 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:**

- 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. Zeegen L., *Twórcze ilustrowanie*. Warszawa: PWN, 2008.
2. Grunewald Simone *Sketch Every Day*. Worchester, 3dtotal Publishing 2019
3. Gray Peter *Kurs rysunku i ilustracji* Warszawa, Wydawnictwo K.E. Liber 2021
4. Praca zbiorowa *Master the Art of Speed Painting: Digital Painting Techniques* Worchester, 3dtotal Publishing 2016
5. Mogilnicki P., *Nówka sztuka. Młoda polska ilustracja*. Kraków: Karakter, 2022.
6. Simon M., *Storyboard - ruch w sztuce filmowej*. Warszawa: Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2010.

- **Wykaz literatury uzupełniającej:**

1. Foster J., *New Master's of Poster Design*. Beverly: Rockport Publishers, 2008.
2. Schubert Z., *Mistrzowie plakatu i ich uczniowie*. Warszawa: Rzeczpospolita, 2008.
3. Arnheim R., *Sztuka i percepcja wzrokowa*. Łódź: Oficyna, 2013.
4. Barber B., *Rysowanie postaci ludzkiej*. Warszawa: Delta W-Z, 2010.

b) **Ćwiczenia**

- **Treści programowe:**

- Od studium do interpretacji
- Flat Design
- Postać/portret – cztery interpretacje graficzne
 - Projekt rysunkowy postaci
 - Ilustracja do tekstu literackiego
 - Ilustracja do artykułu
 - Minikomiks

- **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. *Marvel by design*. Ed. R. Klanten, A. Servert. Berlin: Gestalten Verlag GmbH, 2021.
2. Grunewald Simone *Sketch Every Day*. Wrochester, 3dtotal Publishing 2019
3. Gray Peter *Kurs rysunku i ilustracji* Warszawa, Wydawnictwo K.E. Liber 2021
4. Praca zbiorowa *Master the Art of Speed Painting: Digital Painting Techniques* Wrochester, 3dtotal Publishing 2016
5. *Książka po okładce. O współczesnym polskim projektowaniu okładek książkowych*. Kraków: Karakter, 2021.
6. *Młody plakat polski*. Red. K. Kulpińska. Toruń: Wydawnictwo Adam Marszałek, 2012.

- **Wykaz literatury uzupełniającej:**

1. Airey D., *Logo design love. Tworzenie genialnych logotypów*. Gliwice: Helion, 2018
2. Read H., *O pochodzeniu formy w sztuce*. Warszawa: PIW, 1973.
3. Hornung D., *Kolor. Kurs dla artystów i projektantów*. Kraków: Universitas, 2009.
4. Carter D. E., *Creating Logo Families*. North Night Books, 2000.

5. Metheney B., *100 stworzeń i postaci ze świata fantasy. Rysuj jak artysta*. Poznań: Publicat, 2023.

6. Leong S. *Manga. Podręcznik rysowania*. Warszawa: Arkady, 2023.

4. Opis sposobu wyznaczania punktów ECTS

a. forma stacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	20
	Czytanie wskazanej literatury	15
	Przygotowanie do zaliczenia	15
Ćwiczenia	Kontakt z nauczycielem	80
	Realizacja zadań kursowych - projekty indywidualne na bieżąco korygowane przez nauczyciela	10
	Realizacja zadań domowych - prowadzenie szkicownika	13
	Przygotowanie do przeglądu zaliczeniowego	10
Konsultacje	Kontakt z nauczycielem	6
Zal./Egzamin	Kontakt z nauczycielem	6

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

b. forma niestacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	12
	Czytanie wskazanej literatury	15
	Przygotowanie do zaliczenia	23
Ćwiczenia	Kontakt z nauczycielem	55
	Realizacja zadań kursowych - projekty indywidualne na bieżąco korygowane przez nauczyciela	20
	Realizacja zadań domowych - prowadzenie szkicownika	24
	Przygotowanie do przeglądu zaliczeniowego	14
Konsultacje	Kontakt z nauczycielem	6

Zal./Egzamin	Kontakt z nauczycielem	6
---------------------	------------------------	---

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

5. Wskaźniki sumaryczne

a. forma stacjonarna

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

- Liczba godzin kontaktowych – 112
Liczba punktów ECTS – 4,5

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

- Liczba godzin kontaktowych – 80
Liczba punktów ECTS – 4,5

b. forma niestacjonarna

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

Liczba godzin kontaktowych – 79
Liczba punktów ECTS – 3,2

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

Liczba godzin kontaktowych – 55
Liczba punktów ECTS – 4,5

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	K_U01

	(malarstwa, rysunku, rzeźby) oraz potrafi przetransponować je na język rysunku użytkowego i ilustracji wykorzystując je na potrzeby projektu	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, K_U20
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_K05 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 przedmiotowy (Symbol)	Forma zajęć		Sposób sprawdzenia osiągnięcia efektu
	Wykład	Ćwiczenia	
GS_15_W1	<i>x</i>		Zaliczenie
GS_15_W2	<i>x</i>	<i>x</i>	Zaliczenie, Przegląd prac projektowych
GS_15_U1		<i>x</i>	Przegląd prac projektowych
GS_15_U2		<i>x</i>	Przegląd prac projektowych
GS_15_U3		<i>x</i>	Przegląd prac projektowych
GS_15_K1		<i>x</i>	Przegląd prac projektowych
GS_15_K2		<i>x</i>	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.