

## KARTA ZAJĘĆ (SYLABUS)

### I. Zajęcia i ich usytuowanie w harmonogramie realizacji programu

1. Jednostka prowadząca kierunek studiów	Instytut Sztuk Projektowych
2. Nazwa kierunku studiów	<b>Projektowanie Graficzne</b>
3. Forma prowadzenia studiów	stacjonarne
4. Profil studiów	praktyczny
5. Poziom kształcenia	studia I stopnia
6. Nazwa zajęć	<b>Informacja i identyfikacja wizualna</b>
7. Kod zajęć	<b>PG K11</b>
8. Poziom/kategoria zajęć	Zajęcia kształcenia kierunkowego (zkk)
9. Status przedmiotu	Obowiązkowy
10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć	Semestr III,IV
11. Język wykładowy	Polski, angielski
12. Liczba punktów ECTS	4- 2/2 pt. ECTS
13. Koordynator zajęć	Dr hab. Andrej Haszczak
14. Odpowiedzialny za realizację zajęć	Dr hab. Andrej Haszczak

### 2. Formy zajęć dydaktycznych i ich wymiar w harmonogramie realizacji programu studiów.

Wykład W	Ćwiczenia C	Konwersatorium K	Laboratorium L	Projekt P	Praktyka PZ	Inne
-	-	-	-	60 30/30	-	-

### 3. Cele zajęć

**C 1-** Pojęcia komunikacji wizualnej i identyfikacji wizualnej obejmują większość obszaru projektowania graficznego. Przed przystąpieniem do pracy przyszły grafik projektant powinien mieć świadomość, czy poprzez projekt będzie się z odbiorcą komunikował na drodze wizualnej, czy też dzieło służyć ma raczej identyfikacji określonego podmiotu.

**C 2-** Przygotowanie studenta do funkcji świadomego, odpowiedzialnego i kreatywnego, wykonującego zlecone prace na wysokim poziomie estetycznym i funkcjonalnym, grafika projektanta.

**C 3 -** Student dowiaduje się, jak zaprojektować: infografiki, różne formy reklamowe, piktogramy, plakaty, logotypy, akcydensy.

**C 4-** Student nabywa teoretyczną wiedzę i praktyczne umiejętności potrzebne w przyszłej pracy zawodowej czy to jako pracownik zespołu w firmie czy jako indywidualny grafik projektant.

#### 4. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i innych kompetencji.

Wiedza z zakresu historii sztuki oraz historii i współczesnego projektowania graficznego; praktyczne opanowanie umiejętności posługiwania się rastrowymi, a przede wszystkim wektorowymi (Adobe Illustrator, Corel Draw) edytorami obrazu; umiejętność ręcznego sporządzania niektórych projektów graficznych, podstawowa wiedza na temat technik druku i publikacji w mediach elektronicznych.

#### 5. Efekty kształcenia dla zajęć, wraz z odniesieniem do kierunkowych efektów uczenia się.

Lp.	Opis efektów uczenia się dla zajęć	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się - identyfikator kierunkowych efektów uczenia się
W_01	Wie, w jakim celu i w jaki sposób można i należy zastosować dzieło fotograficzne, bądź reprodukcję dzieła malarskiego, czy warsztatowo-graficznego w projekcie graficznym. Zdaje sobie sprawę z różnic między użyciem dzieła oryginalnego, stworzonego w celu zastosowania w konkretnym projekcie, a zastosowaniem już uprzednio istniejącego i funkcjonującego dzieła (np. cytat, pastisz).	K_W15
W_02	Zna zasady kreatywnego, logicznego i celowego projektowania całych systemów oraz poszczególnych składników informacji i identyfikacji wizualnej, w tym szczególnie znaków graficznych: piktogramów.	K_W16
U_01	Umie przekazać swoje koncepcje projektowe dzięki znajomości obsługi programów komputerowych, Corel Draw / Adobe Illustrator, czy programy pomocnicze Adobe Photoshop, Adobe Acrobat.	K_U03
U_02	Potrafi samodzielnie zaprojektować najważniejsze formy publikacji służących informacji i identyfikacji wizualnej: infografikę, reklamę, piktogram, plakat, logotyp, akcydens firmowy.	K_U08
U_03	Potrafi znaleźć dla każdego projektu odpowiednią formę, świadomie i celowo zastosować bądź złamać przyjętą konwencję i stylizację uwzględniając przy tym specyfikę tematu, jak i oczekiwania zleceniodawcy.	K_U15
K_01	Jest świadomy konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności, szczególnie w świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego.	K_K01
K_02	Samodzielnie podejmuje niezależne prace, wykazując się umiejętnościami zbierania, analizowania i interpretowania informacji, oraz rozwijania idei.	K_K03

#### 6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych (W- wykład, K- konwersatorium, L- laboratorium, P- projekt, PZ- praktyka zawodowa)

##### P-projekt

Lp.	Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych semestr III	L. godzin
P 1	Projekt piktogramu. Zadanie polega na zaprojektowaniu znaku graficznego pełniącego funkcję czysto informacyjną (np. znaku drogowego) w sposób jak najbardziej czytelny i estetyczny. Należy zadbać o odpowiednie uproszczenie przedstawionego motywu i taką jego stylizację, by zapewnić błyskawiczną czytelność przekazu we wszystkich możliwych warunkach, w jakich znak może funkcjonować. Narzędzia: projekt wstępny – narzędzia rysunkowe (ołówki, pisak, papier), projekt końcowy – Corel Draw / Adobe Illustrator. Forma końcowa pracy: plansza A4 z piktogramem w formacie (forma cyfrowa: wydruk na formacie A4)	7 h
P 2	Projekt grafiki informacyjnej na zadany temat. Student projektuje grafikę, której zasadniczymi atrybutami powinny być czytelność przekazu i estetyka. Temat grafiki wzięty jest z życia codziennego, ma jednak przekazać odbiorcy konkretne dane w sposób absolutnie jasny i jednoznaczny. Narzędzia: projekt wstępny – narzędzia rysunkowe (ołówki, pisak, papier), projekt końcowy – Corel Draw / Adobe Illustrator, programy pomocnicze Adobe Photoshop, Adobe Acrobat. Forma końcowa pracy: plansza w formacie A4 z infografiką (forma cyfrowa: Cdr / ai / pdf / tiff / eps, wydruk na formacie A4)	7 h

P 3	Projekt sygnatów/logotypów. Należy zaprojektować znaki graficzne dwóch firm różnej wielkości, o różnym zasięgu, ukierunkowanych na potrzeby różnych klientów. Uwzględnić należy zróżnicowane podejście do obu projektów: stopnia ich możliwej komplikacji, kolorystyki, czytelności, atrakcyjności, dosłowności. Narzędzia: projekt wstępny – narzędzia rysunkowe (ołówki, pisak, papier), projekt końcowy – Corel Draw / Adobe Illustrator. Forma końcowa pracy: plansza A4 z piktogramem w formacie (forma cyfrowa: cdr, ai, pdf, jpg, tiff, wydruk na formacie A4, przy czym same znaki powinny mieć powierzchnię odpowiadającą kwadratowi o boku 10 cm).	8 h
P 4	Projekt wizytówek i papieru firmowego z zastosowaniem wcześniej zaprojektowanych sygnatów/logotypów. Student ma za zadanie zastosować uprzednio zaprojektowane znaki graficzne na najbardziej popularnych akcydensach. Jest to zarazem jedno z kryteriów sprawdzających poprawne zaprojektowanie znaków. Powinno się wziąć pod uwagę specyfikę obu instytucji w celu zróżnicowania formy i charakteru akcydensów.	8 h
<b>Razem</b>		<b>30 h</b>
<b>Lp.</b>	<b>Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych semestr IV</b>	
P 5	Projekt piktogramu. Zadanie polega na zaprojektowaniu znaku graficznego pełniącego funkcję czysto informacyjną (np. znaku drogowego) w sposób jak najbardziej czytelny i estetyczny. Należy zadbać o odpowiednie uproszczenie przedstawionego motywu i taką jego stylizację, by zapewnić błyskawiczną czytelność przekazu we wszystkich możliwych warunkach, w jakich znak może funkcjonować. Narzędzia: projekt wstępny – narzędzia rysunkowe (ołówki, pisak, papier), projekt końcowy – Corel Draw / Adobe Illustrator. Forma końcowa pracy: plansza A4 z piktogramem w formacie (forma cyfrowa: cdr, ai, pdf, jpg, tiff, wydruk na formacie A4)	8 h
P 6	Projekt grafiki informacyjnej na zadany temat. Student projektuje grafikę, której zasadniczymi atrybutami powinny być czytelność przekazu i estetyka. Temat grafiki wzięty jest z życia codziennego, ma jednak przekazać odbiorcy konkretne dane w sposób absolutnie jasny i jednoznaczny. Narzędzia: projekt wstępny – narzędzia rysunkowe (ołówki, pisak, papier), projekt końcowy – Corel Draw / Adobe Illustrator, programy pomocnicze Adobe Photoshop, Adobe Acrobat. Forma końcowa pracy: plansza w formacie A4 z infografiką (forma cyfrowa: Cdr / ai / pdf / tiff / eps, wydruk na formacie A4)	7 h
P 7	Projekt sygnatów/logotypów. Należy zaprojektować znaki graficzne dwóch firm różnej wielkości, o różnym zasięgu, ukierunkowanych na potrzeby różnych klientów. Uwzględnić należy zróżnicowane podejście do obu projektów: stopnia ich możliwej komplikacji, kolorystyki, czytelności, atrakcyjności, dosłowności. Narzędzia: projekt wstępny – narzędzia rysunkowe (ołówki, pisak, papier), projekt końcowy – Corel Draw / Adobe Illustrator. Forma końcowa pracy: plansza A4 z piktogramem w formacie (forma cyfrowa: cdr, ai, pdf, jpg, tiff, wydruk na formacie A4, przy czym same znaki powinny mieć powierzchnię odpowiadającą kwadratowi o boku 10 cm).	8 h
P 8	Projekt wizytówek i papieru firmowego z zastosowaniem wcześniej zaprojektowanych sygnatów/logotypów. Student ma za zadanie zastosować uprzednio zaprojektowane znaki graficzne na najbardziej popularnych akcydensach. Jest to zarazem jedno z kryteriów sprawdzających poprawne zaprojektowanie znaków. Powinno się wziąć pod uwagę specyfikę obu instytucji w celu zróżnicowania formy i charakteru akcydensów.	7 h
<b>Razem</b>		<b>30 h</b>

### 7. Metody weryfikacji efektów uczenia się /w odniesieniu do poszczególnych efektów/

Symbol efektu uczenia się	Forma weryfikacji						
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawdzian wejściowy	Sprawozdanie	Inne
W_01				X			Rozmowa indywidualna
W_02				X			Rozmowa indywidualna

U_01				X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
U_02				X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
U_03				X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
K_01				X			Przegląd prac
K_02				X			Przegląd prac Obserwacja aktywności

## 8. Narzędzia dydaktyczne

Symbol	Rodzaj zajęć
<b>N 1</b>	Wykład wprowadzający w zagadnienia dotyczące informacji i identyfikacji wizualnej. Pojęcia komunikacji wizualnej i identyfikacji wizualnej. Cele przedmiotu.
<b>N 2</b>	Projekt artystyczny połączony z korektą i rozmową indywidualną. Konsultacje w trakcie realizacji pracy, indywidualne omówienie zadania po zakończeniu projektu;
<b>N 3</b>	Całościowy przegląd dokonań / dyskusja stanowiąca podsumowanie etapu pracy, ustalany indywidualnie z każdym studentem i na każdym etapie realizacji zadania.

## 9. Ocena osiągniętych efektów uczenia się

### 9.1. Sposoby oceny

#### Ocena formująca

F1	Ocena za realizację projektu 1 w sem. III
F2	Ocena za realizację projektu 2 w sem. III
F3	Ocena za realizację projektu 3 w sem. III
F4	Ocena za realizację projektu 4 w sem. III
F5	Ocena za realizację projektu 5 w sem. IV
F6	Ocena za realizację projektu 6 w sem. IV
F7	Ocena za realizację projektu 7 w sem. IV
F8	Ocena za realizację projektu 8 w sem. IV

#### Ocena podsumowująca

P1	Zaliczenie z oceną za III semestr na podstawie oceny zadań semestralnych F1,F2, F3,F4 (średnia zwykła)
P2	Ocena z egzaminu za semestr IV na podstawie oceny F5, F6,F7,F8 (średnia zwykła)

## 9.2. Kryteria oceny

Symbol efektu uczenia się	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
W_01, W_02	Osiągnięcie zakładanych efektów uczenia się z pominięciem niektórych ważnych aspektów z obszaru grafiki użytkowej. Student uczęszcza na zajęcia, rozumie przekazywane treści i wykonuje polecenia związane z korektą pracy projektowej. Realizuje do końca wszystkie zadania.	Osiągnięcie zakładanych efektów uczenia się z pominięciem niektórych istotnych aspektów i zagadnień związanych i wiedzą o dokonaniach z obszaru sztuk wizualnych i wiedzą o możliwościach wykorzystania dzieła artystycznego w projekcie w graficznym. Posiada podstawową wiedzę o projektowaniu znaków graficznych-piktogramów, logotypów.	Osiągnięcie zakładanych efektów uczenia się z pominięciem niektórych mniej istotnych aspektów związanych ze aktualnymi tendencjami w zakresie grafiki użytkowej z obszaru komunikacji i identyfikacji wizualnej. Zna możliwości graficznych programów komputerowych umożliwiających świadomą kreację artystyczną w projektowaniu identyfikacji wizualnej.	Osiągnięcie zakładanych efektów uczenia się obejmujących wszystkie istotne aspekty z pewnymi nieścisłościami lub błędami w zakresie wiedzy z obszaru komunikacji i identyfikacji wizualnej. Ma wiedzę o środkach warsztatowych i formalnych z obszaru projektowo graficznego umożliwiających świadomą kreację artystyczną. Posiada wiedzę umożliwiającą swobodne posługiwanie się programami komputerowymi do tego celu przeznaczonymi.	Osiągnięcie zakładanych efektów uczenia się obejmujących wszystkie istotne aspekty związane z dokonaniem i aktualnymi trendami w sztukach wizualnych. Zna zasady kreatywnego, logicznego i celowego projektowania całych systemów oraz poszczególnych składników informacji i identyfikacji wizualnej.
U_01, U_02, U_03	Student osiągnął elementarne umiejętności z zakresu ocenianego efektu z obszaru sztuk wizualnych. Realizuje zadania z przedmiotu na poziomie elementarnym. Posiada umiejętność posługiwania się graficznymi programami komputerowymi i zna możliwości ich wykorzystania. Realizuje do końca wszystkie zadania: zgodnie z tematem uzyskując projekty możliwe do praktycznego zastosowania. Zaliczenie wszystkich zadań, opanowanie materiału na poziomie elementarnym.	Student osiągnął umiejętności na poziomie podstawowym z zakresu ocenianego efektu. Posiada umiejętność rozwiązywania zagadnień projektowych przy wykorzystaniu technologii informacyjnej i komunikacyjnej.	Student osiągnął umiejętności z zakresu ocenianego efektu. Wykazuje się zaangażowaniem i zdolnościami i innymi predyspozycjami do projektowania informacji i identyfikacji wizualnej. Sprawnie i celowo posługuje się graficznymi programami co świadczy o świadomym wykorzystaniu narzędzi komputerowych do realizacji określonych zadań.	Student osiągnął umiejętności z zakresu ocenianego efektu. Posiada umiejętności wykorzystania wiedzy o środkach warsztatowych i formalnych z obszaru projektowo graficznego umożliwiających świadomą kreację artystyczną. Umiejętność podejmowania samodzielnej decyzji przy realizacji prac graficznych, dojrzałość stawianych wyzwań.	Student osiągnął w stopniu zaawansowanym umiejętności związane z obszarem sztuki projektowej. Umiejętność podejmowania samodzielnej decyzji przy realizacji prac graficznych. Dojrzałość stawianych wyzwań, wynajdywanie i przyswajanie nowych innych środków wyrazu z zakresu grafiki projektowej. Poszukiwanie odpowiednich środków formalnych i warsztatowych do budowania własnego graficznego przekazu.

K_01, K_02	Student posiada w stopniu elementarnym świadomości w zakresie ocenianego efektu obejmującego kompetencje zawodowe i społeczne i powinien być świadomy konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości		Student posiada świadomość w zakresie ocenianego efektu obejmującego kompetencje zawodowe i społeczne i wie o konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności i rozwija ją w kreatywnym działaniu.		Student posiada ponad przeciętną świadomość w zakresie ocenianego efektu obejmującego kompetencje zawodowe i społeczne i świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego i jest zdolny do samodzielnych zadań.
------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## 10. Literatura podstawowa i uzupełniająca:

### Literatura podstawowa:

- K. Dydo, A. Dydo, *Polski plakat w 21 wieku*, Wyd. Galera Plakatu, Kraków 2008.
- P. Rypson, *Nie gęsi. Polskie projektowanie graficzne 1919-1949*, Wyd. Karakter, Kraków 2011.
- J. Mrowczyk, M. Warda, *PGR Projektowanie graficzne w Polsce*, Wyd. Karakter, Kraków 2010.

### Literatura uzupełniająca:

- Q. Newark, *Design i grafika dzisiaj. Podręcznik grafiki użytkowej*, ABE Dom Wydawniczy, Warszawa 2006.
- K. Lenk, *Krótkie teksty o sztuce projektowania*, Wyd. Słowo/obraz/terytoria, 2011.
- H. Biedermann, *Leksykon symboli*, Wyd. Muza S.A., Warszawa 2001.
- A. Frutiger, *Człowiek i jego znaki*, Wyd. d2d.pl, Kraków 2005.
- M. Evamy, *Logo. Przewodnik dla projektantów*, PWN, Warszawa 2008.

## 11. Macierz realizacji zajęć

Symbol efektu uczenia się	Odniesienie efektu do efektów zdefiniowanych dla programu	Cele Przedmiotu	Treści programowe	Narzędzia dydaktyczne	Sposoby oceny
W_01	K_W15	C 1, C 2,	P1, P2, P3, P4, P5, P6, P7, P8	N1	F1, F2, F3, F4, F5, F6, F7, F8
W_02	K_W16	C 1, C 2,	P1, P2, P3, P4, P 5, P6	N1	F1, F2, F3, F4, F5 ,F6, F7, F8
U_01	K_U03	C 1, C 2, C 3	P1, P2, P3, P4, P5, P6, P7, P8	N2, N3, N4	F1, F2, F3, F4, F5 ,F6, F7, F8
U_02	K_U08	C 1, C 2, C 3	P1, P2, P3, P4, P5, P6, P7, P8	N2, N3, N4	F1, F2, F3, F4 F5 ,F6, F7, F8
U_03	K_U15	C 1, C 2, C 3	P1, P2, P3, P4, P5, P6, P7, P8	N2, N3, N4	F1, F2, F3, F4, F5, F6, F7, F8
K_01	K_K01	C 1, C 2, C 3	P1, P2, P3, P4, P5, P6, P7, P8	N2, N3, N4	F1, F2, F3, F4, F5, F6, F7, F8
K_02	K_K03	C 1, C 2, C 3	P1, P2, P3, P4, P5, P6, P7, P8	N2, N3, N4	F1, F2, F3, F4, F5 ,F6, F7, F8

## 12. Obciążenie pracą studenta

Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
UDZIAŁ W WYKŁADACH	/
UDZIAŁ W ĆWICZENIACH	/
UDZIAŁ W KONWERSATORIACH/LABOLATORIACH/ PROJEKTACH	<b>30/30</b>
UDZIAŁ W PRAKTYCE ZAWODOWEJ	/
UDZIAŁ NAUCZYCIELA AKADEMICKIEGO W EGZAMINIE (SEMESTRALNY PRZEGLĄD PRAC)	2/2
UDZIAŁ W KONSULTACJACH	2/2
<b>Suma godzin kontaktowych</b>	<b>34/34</b>
SAMODZIELNE STUDIOWANIE TREŚCI WYKŁADÓW	/
SAMODZIELNE PRZYGOTOWANIE DO ZAJĘĆ KSZTAŁTYJĄCYCH UMIEJĘTNOŚCI PRAKTYCZNE	22/22
PRZYGOTOWANIE DO KONSULTACJI	2/2
PRZYGOTOWANIE DO EGZAMINU I KOŁOKWIÓW (SEMESTRALNY PRZEGLĄD PRAC)	2/2
<b>Suma godzin pracy własnej studenta</b>	<b>26/26</b>
<b>Sumaryczne obciążenie studenta</b>	<b>60/60</b>
LICZBA PUNKTÓW ECTS ZA ZAJĘCIA	<b>2/2 pt. ECTS</b>
OBCIĄŻENIE STUDENTA ZAJĘCIAMI KSZTAŁTUJĄCYMI UMIEJĘTNOŚCI PRAKTYCZNE	<b>52/52</b>
LICZBA PUNKTÓW ECTS ZA ZAJĘCIA KSZTAŁCUJĄCE UMIEJĘTNOŚCI PRAKTYCZNE	<b>2/2 pt. ECTS</b>

## 13. Zatwierdzenie karty zajęć do realizacji.

1. Odpowiedzialny za zajęcia:

Dyrektor Instytutu:

Przemyśl, dnia .....

