

KARTA ZAJĘĆ (SYLABUS)

I. Zajęcia i ich usytuowanie w harmonogramie realizacji programu

1. Jednostka prowadząca kierunek studiów	Instytut Sztuk Projektowych
2. Nazwa kierunku studiów	Projektowanie Graficzne
3. Forma prowadzenia studiów	stacjonarne
4. Profil studiów	praktyczny
5. Poziom kształcenia	studia I stopnia
6. Nazwa zajęć	Warsztaty projektowe
7. Kod zajęć	PG K12
8. Poziom/kategoria zajęć	Zajęcia kształcenia kierunkowego (zkk)
9. Status przedmiotu	Obowiązkowy
10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć	Semestr V,VI
11. Język wykładowy	polski
12. Liczba punktów ECTS	6- 3/3 pt. ECTS
13. Koordynator zajęć	Prof. Tadeusz Błoński
14. Odpowiedzialny za realizację zajęć	Prof. Tadeusz Błoński

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 h 30/30	-	-

3. Cele zajęć

C 1 Celem zajęć Warsztaty projektowe jest postawienie studenta w roli grafika projektanta, który staje przed prawdziwym zamówieniem na projekt graficzny. Student styka się, być może po raz pierwszy, nie z zadaniem wymyślonym przez prowadzącego, lecz z realnym problemem projektowym.

C 2 - Współpraca z podmiotami zewnętrznymi – instytucjami samorządowymi, państwowymi, firmami, które potrzebują profesjonalnie przygotowanego projektu graficznego, lub/i wykonanie projektu na ogłoszony oficjalnie konkurs projektowo-graficzny.

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

Wiedza z zakresu historii i współczesnych tendencji w projektowaniu graficznym, wiedza na temat technik druku i publikacji w mediach elektronicznych; swobodne posługiwanie się komputerowymi edytorami

obrazu; umiejętności manualne; wiedza i umiejętności nabyte w szczególności na przedmiotach kierunkowych Edytorstwo oraz Informacja i identyfikacja wizualna.

5. Efekty uczenia się 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	Posiada wiedzę dotyczącą projektowania książek, broszur, czasopism, plakatów, opakowań; zdaje sobie sprawę z roli pomysłu autorskiego i możliwości rezygnacji z przyjętych zasad, jeśli tylko jest to niezbędne.	K_W15
W_02	Ma świadomość wagi zagadnień etycznych w projektowaniu graficznym, w tym zwłaszcza w reklamie, zdaje sobie sprawę z odpowiedzialności moralnej, jaka spoczywa na grafiku projektancie.	K_W17
U_01	Posiada umiejętność samodzielnego przygotowania materiałów do publikacji na różnych nośnikach i w różnych mediach; potrafi zaprojektować najważniejsze formy publikacji służących informacji i identyfikacji wizualnej: infografikę, reklamę, piktogram, plakat, logotyp, akcydens firmowy.	K_U06
U_02	Potrafi stosować w praktyce różne konwencje, w zależności od charakteru wykonywanego zadania / zlecenia, z uwzględnieniem specyfiki tematu, jak i oczekiwań zleceniodawcy.	K_U15
K_01	Jest świadomy konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności i pozyskiwania przydatnych źródeł informacji, metod i technik i ich wykorzystania w pracy projektowej.	K_K01
K_02	Posiada umiejętność adaptowania się do nowych zmiennych okoliczności, które mogą występować podczas wykonywania pracy zawodowej lub twórczej;	K_K04
K_03	Zna i stosuje mechanizmy decyzyjne (m.in. sytuacyjne, behawioralne i organizacyjne);	K_K06
K_04	Potrafi inspirować do działań zarówno twórczych jak i animacyjnych dbając o własną indywidualność artystyczną,	K_K10
K_05	Posiada umiejętność współpracy i integracji podczas realizacji zespołowych prac projektowych, organizacyjnych i artystycznych.	K_K11

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 V	L. godzin
P 1	Zamówienie na projekt graficzny. Temat zadania ustalony zostanie w porozumieniu z Instytucją, która wyrazi chęć współpracy z Uczelnią w celu uzyskania potrzebnego projektu graficznego. W trakcie warsztatów, które mają charakter praktyczny, student powinien się wykazać wiedzą i umiejętnościami zdobytymi na wszystkich dotychczasowych przedmiotach, przygotowaniem do samodzielnej i zespołowej pracy nad wszelkimi zadaniami projektowo-graficznymi. Najpierw następuje zaznajomienie studentów z tematem pracy, jaką będą mieli wykonać. Przewiduje się udział w zajęciach (zwłaszcza pierwszych i ostatnich) przedstawiciela instytucji dającej zlecenie. Dalej następuje etap przygotowawczy polegający na zbieraniu wszelkich potrzebnych materiałów, studiowaniu literatury, wizycie w instytucji współpracującej w warsztatach. W zależności od rodzaju zamówienia może być ono realizowane w mniejszych lub większych zespołach, bądź też indywidualnie. Następnie studenci sporządzają szkice koncepcyjne i przystępują do wykonywania projektów. Które na każdym etapie korygowane są przez prowadzącego zajęcia. Warsztaty kończą się wyborem najlepszej pracy, która – o ile to możliwe – zostanie wykorzystana i wdrożona przez zleceniodawcę. Przewiduje się, iż zlecenia dotyczyć będą takich obszarów projektowania graficznego, jak szata graficzna różnego rodzaju publikacji, systemy informacji wizualnej (np. dla budynków użyteczności publicznej, parków, miast), systemy	30 h

	identyfikacji wizualnej (corporate identity) w oparciu o znak graficzny, kampanie reklamowe, a także zadań bardziej wycinkowych, jak plakaty, piktogramy czy logotypy wraz z ich podstawowym zastosowaniem. Ze względu na to, iż dopiero porozumienie ze zleceniodawcą ukazać może rozmiar zadania, nie można a priori przyjąć, ile zadań zostanie zrealizowanych w ciągu semestru, czy nawet roku.	
Razem		30 h
Lp.	Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych semestr VI	L. godzin
P2	Udział w konkursie/konkursach. W trakcie warsztatów studenci realizują zadanie będące odpowiedzią na aktualny konkurs (lub konkursy) z zakresu projektowania graficznego. Zwykle dostępne są liczne konkursy na plakaty lub na znaki graficzne, są też konkursy towarzyszące np. biennale czy triennale plakatu, w których mogą brać udział studenci. Student wykonuje badania wstępne i przygotowuje się teoretycznie do udziału w konkursie. Następnie sporządza szkice koncepcyjne, będące wyrazem pomysłu autorskiego. Wreszcie przystępuje do wykonania projektu, który na bieżąco korygowany jest przez prowadzącego zajęcia. Projekty spełniające warunki dobrego projektu graficznego (pomysł, forma plastyczna, jakość wykonania) wysyłane są do organizatorów zgodnie z regulaminem konkursu.	30 h
Razem		30 h

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	Obserwacja aktywności	Inne Przegląd
W_01						X	
W_02						X	
U_01				X		X	X
U_02				X		X	X
K_01						X	
K_02						X	
K_03						X	
K_04						X	
K_05						X	

8. Narzędzia dydaktyczne

Symbol	Rodzaj zajęć
N 1	Projekt artystyczny połączony z korektą i rozmową indywidualną. Konsultacje w trakcie realizacji pracy, indywidualne omówienie zadania po zakończeniu projektu;
N 2	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. V
F2	Ocena za realizację projektu 2 w sem. VI

Ocena podsumowująca

P1	Zaliczenie z oceną za V semestr na podstawie oceny zadań semestralnych F1 (średnia zwykła)
P2	Oceną z egzaminu za VI semestr na podstawie oceny F2 (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 zakresu wiedzy o technikach projektowania do druku czy dla mediów elektronicznych. Student uczęszcza na zajęcia, rozumie przekazywane treści i wykonuje polecenia zgodnie z zaleceniami. Realizuje do końca wszystkie zadania.	Osiągnięcie zakładanych efektów uczenia się z pominięciem niektórych istotnych aspektów z zakresu wiedzy o środkach warsztatowych z zakresu grafiki projektowej. Posiada wiedzę w posługiwaniu się programami Adobe In Design i Corel Draw w stopniu podstawowym i wie które z nich nadają się do przygotowywania, realizacji i materiałów dla różnych mediów.	Osiągnięcie zakładanych efektów uczenia się z pominięciem niektórych mniej istotnych aspektów z zakresu wiedzy o środkach warsztatowych i formalnych umożliwiających świadomą kreację artystyczną. Student ma poszerzoną wiedzę z zakresu znajomości graficznych programów komputerowych.	Osiągnięcie zakładanych efektów uczenia się obejmujących wszystkie istotne aspekty z pewnymi nieścisłościami z zakresu wiedzy o środkach warsztatowych i formalnych umożliwiających świadomą kreację artystyczną. Posiada wiedzę w posługiwaniu się programami Adobe In Design i Corel Draw i wie które z nich nadają się do przygotowywania i materiałów do druku czy dla mediów elektronicznych.	Osiągnięcie zakładanych efektów uczenia się obejmujących wszystkie istotne aspekty z zakresu wiedzy o środkach warsztatowych w projektowaniu graficznym. Zna zasady kreatywnego, logicznego i celowego projektowania całych systemów oraz poszczególnych składników informacji wizualnej. Zna i wykorzystuje zalecaną literaturę, posługuje się internetem i, świadomie korzysta z jego zasobów.
U_01, U_02	Student osiągnął elementarne umiejętności z zakresu ocenianego efektu. Opanował warsztat komputerowy niezbędny do realizacji zadań z przedmiotu według przyjętych założeń na poziomie elementarnym. Obecność na zajęciach i realizacja wszystkich zadań będących podstawą oceny.	Student osiągnął umiejętności z zakresu ocenianego efektu i dyscypliny. na poziomie podstawowym. Spełnienie wymagań (jak przy ocenie dostatecznej). Znajomość zalecanej literatury, aktywność podczas zajęć. Ogólna sprawność manualna i warsztatowa przy realizacjach tematycznych. Student uczęszcza na zajęcia, rozumie przekazywane treści i wykonuje polecenia związane z projektem, realizuje do końca wszystkie zadania zgodnie z ustalonym tematem.	Student osiągnął umiejętności z zakresu ocenianego efektu. Umiejętność korzystania z warsztatu komputerowego i programów graficznych na poziomie zadowalającym. Łączy wiedzę z przedmiotów teoretycznych z praktyką. Aktywnie uczestniczy w zajęciach. Zdecydowanie wyróżniająca się w grupie realizacja zadań problemowych. Realizuje prace w oparciu o indywidualne twórcze inspiracje. Bierze się pod uwagę zarówno ocenę osiągniętego poziomu, jak i rozwój (inwencja i umiejętność i zaangażowanie).	Student osiągnął umiejętności z zakresu ocenianego efektu. Aktywny udział w zajęciach, zaangażowanie, poczynione postępy i systematyczna praca. Bierze się pod uwagę zarówno ocenę osiągniętego poziomu, jak i rozwój. Zaawansowanie warsztatowe i właściwy dobór środków artystycznych do wyrażenia własnej artystycznej wizji. Realizacje charakteryzuje staranność wykonania i pomysłowość. Zadania wykazują umiejętność znalezienia adekwatnej graficznej wypowiedzi do podejmowanego zagadnienia projektowego.	Student osiągnął w stopniu zaawansowanym umiejętności w posługiwaniu się narzędziami warsztatu artystycznego takimi jak sprzęt fotograficzny, kamera filmowa komputer. Zaawansowanie warsztatowe i właściwy dobór środków artystycznych do wyrażenia własnej artystycznej wizji. Opanował warsztat twórczy, łącząc wiedzę z przedmiotów teoretycznych z praktyką podczas samodzielnych realizacji. Wyróżnia się oryginalnością rozwiązań, aktywnie uczestniczy w zajęciach, zna i wykorzystuje zalecaną lekturę przedmiotu.

K_01, K_02, K_03 K_04, K_05	Student posiada w stopniu elementarnym świadomości w zakresie ocenianego efektu obejmującego kompetencje zawodowe i społeczne i powinien być świadomy konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości. Potrafi zaprezentować swoją pracę. Podejmuje prace, wykazując się elementarnymi umiejętnościami zbierania, analizowania i interpretowania informacji.		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 prawidłowo prezentuje swoją (lub zespołową) pracę. Posiada umiejętność samooceny, konstruktywnej krytyki, podejmowania refleksji i dyskursu w obszarach społecznych i artystycznych.		Student posiada ponad przeciętną świadomość w zakresie ocenianego efektu obejmującego kompetencje zawodowe i społeczne. W świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego jest zdolny do samodzielnych zadań wykorzystując aktualną wiedzę. Posiada umiejętność pracy zespołowej i aktywnie uczestniczy w jej pracach. W sposób świadomy i profesjonalny umie zaprezentować własną działalność artystyczną, potrafi oceniać i poddaje się ocenie. Wykazuje się umiejętnościami zbierania, analizowania i interpretowania informacji wykorzystując ją do swoich potrzeb. Podczas realizacji projektowych posiada umiejętność adaptowania się do nowych okoliczności.
--------------------------------	--	--	--	--	---

10. Literatura podstawowa i uzupełniająca:

Literatura podstawowa:

- K. Dydo, A. Dydo, *Polski plakat w 21 wieku*, Wyd. Galeria Plakatu, Kraków 2008.
- 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, W-wa 2006.
- K. Lenk, *Krótkie teksty o sztuce projektowania*, Wyd. Słowo/obraz/terytoria, 2011.
- 3. H. Biedermann, *Leksykon symboli*, Wyd. Muza S.A., Warszawa 2001.
- *Plakat z krakowskiej Akademii Sztuk Pięknych 1899-2003*, Kraków 2008.
- *Karol Śliwka*, Warszawa 2011.
- 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	P 1, P 2	N1, N2	F1, F2
W_02	K_W17	C 1, C 2	P 1, P 2	N1, N2	F1, F2

U_01	K_U06	C 1, C 2	P 1, P2	N1, N2	F1, F2
U_02	K_U15	C 1, C 2	P 1, P2	N1, N2	F1, F2
K_01	K_K01	C 1, C 2	P 1, P2	N1, N2	F1, F2
K_02	K_K04	C 1, C 2	P 1, P2	N1, N2	F1, F2
K_03	K_K06	C 1, C 2	P 1, P2	N1, N2	F1, F2
K_04	K_K09	C 1, C 2	P 1, P2	N1, N2	F1, F2
K_05	K_K10	C 1, C 2	P 1, P2	N1, N2	F1, F2

12. Obciążenie pracą studenta

Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
UDZIAŁ W WYKŁADACH	/
UDZIAŁ W ĆWICZENIACH	/
UDZIAŁ W KONWERSATORIACH/LABOLATORIACH/ PROJEKTACH	30/30
UDZIAŁ W PRAKTYCE ZAWODOWEJ	/
UDZIAŁ NAUCZYCIELA AKADEMICKIEGO W EGZAMINIE (SEMESTRALNY PRZEGLĄD PRAC)	2/2
UDZIAŁ W KONSULTACJACH	6/6
Suma godzin kontaktowych	38/38
SAMODZIELNE STUDIOWANIE TREŚCI WYKŁADÓW	/
SAMODZIELNE PRZYGOTOWANIE DO ZAJĘĆ KSZTAŁTYJĄCYCH UMIEJĘTNOŚCI PRAKTYCZNE	46/46
PRZYGOTOWANIE DO KONSULTACJI	4/4
PRZYGOTOWANIE DO EGZAMINU I KOŁOKWIÓW (SEMESTRALNY PRZEGLĄD PRAC)	2/2
Suma godzin pracy własnej studenta	52/52
Summaryczne obciążenie studenta	90/90
LICZBA PUNKTÓW ECTS ZA ZAJĘCIA	3/3 pt. ECTS
OBCIĄŻENIE STUDENTA ZAJĘCIAMI KSZTAŁTUJĄCYMI UMIEJĘTNOŚCI PRAKTYCZNE	76/76
LICZBA PUNKTÓW ECTS ZA ZAJĘCIA KSZTAŁCUJĄCE UMIEJĘTNOŚCI PRAKTYCZNE	3/3 pt. ECTS

13. Zatwierdzenie karty zajęć do realizacji.

1. Odpowiedzialny za zajęcia:

Dyrektor Instytutu:

Przemyśl, dnia

