

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	Pracownia informacja i identyfikacji wizualnej
7. Kod zajęć	PG KW 06
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	16- 8/8 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
-	-	-	-	120 h 60/60	-	-

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.

C 5 - Weryfikacja osiągniętych w toku studiów, kluczowych efektów kształcenia, niezbędnych do realizacji

pracy dyplomowej, obrony oraz podjęcia studiów drugiego stopnia, jak też pracy zawodowej

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 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	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. cytata, 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	Potrafi samodzielnie zaprojektować najważniejsze formy publikacji służących informacji i identyfikacji wizualnej: infografikę, reklamę, piktogram, plakat, logotyp, akcydens firmowy.	K_U08
U_02	Opanował swój warsztat twórczy łącząc wiedzę z przedmiotów teoretycznych z praktyką podczas samodzielnych realizacji własnych koncepcji.	K_U10
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
U_04	Jest odpowiednio przygotowany do publicznej prezentacji własnych dokonań badawczych i twórczych, posiadając w tym zakresie kompetencje zarówno merytoryczne, jak i techniczne.	K_U20
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
K_03	Posiada umiejętność samooceny, konstruktywnej krytyki, podejmowania refleksji i dyskursu w obszarach społecznych i artystycznych; potrafi oceniać i poddaje się ocenie.	K_K08
K_04	W sposób świadomy i profesjonalny umie zaprezentować własną działalność artystyczną.	K_K12

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	Ćwiczenie kompleksowe wspólne dla całej grupy rozwijające, ewentualnie uzupełniające, już zdobytą przez studentów wiedzy i umiejętności z zakresu informacji i identyfikacji wizualnej. Tematyka ustalana przez prowadzącego w zależności od predyspozycji studentów i planowanych przez nich tematów prac dyplomowych. Możliwa jest tu praca zespołowa w podgrupach. Ćwiczenie łączy w	30 h

	sobie różne aspekty zadań wykonywanych na ukończonych przedmiotach, szczególnie na przedmiocie Informacja i identyfikacja wizualna. Zwraca się uwagę na sposób prezentacji pracy przez autorów i na konieczność uzasadnienia każdego wyboru – zarówno na etapie tworzenia, jak i gotowego dzieła.	
P 2	Ćwiczenie dobrane indywidualnie dla każdego studenta w zależności od jego predyspozycji i planowanego tematu pracy dyplomowej. Zadaniem ćwiczenia jest rozwinięcie, ewentualnie uzupełnienie, już zdobytej przez studenta wiedzy i umiejętności z zakresu informacji i identyfikacji wizualnej. Może to być np. projekt plakatu, projekt logo, na każdym etapie zaawansowania, poddawany jest on na bieżąco wnikliwej analizie pod względem znaczenia, przekazu, funkcjonalności, formy. Zwraca się uwagę na sposób prezentacji pracy przez autorów i na konieczność uzasadnienia każdego wyboru – zarówno na etapie tworzenia, jak i gotowego dzieła.	30 h
Razem		60 h
Lp.	Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych semestr VI	L. godzin
P 3	Przygotowanie i realizacja licencjackiej pracy dyplomowej. W trakcie zajęć indywidualnie omawia się ze studentem każdy etap przygotowań i realizacji jego pracy dyplomowej począwszy od pomysłu na temat pracy na technikach wydruku i prezentacji gotowej pracy.	60 h
Razem		60 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	Sprawozdanie	Inne
W_01	X			X			Rozmowa indywidualna
W_02	X			X			Rozmowa indywidualna
U_01	X			X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
U_02	X			X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
U_03	X			X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
U_04	X			X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
K_01	X			X			Obserwacja aktywności Przegląd prac
K_02	X			X			Obserwacja aktywności Przegląd prac
K_03	X			X			. Obserwacja aktywności
K_04	X			X			. Obserwacja aktywności

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.
N 3	Praca dyplomowa, obrona dyplomu na podstawie prezentacji pracy projektowej (przeglądu), pracy pisemnej i rozmowy w formie egzaminu.

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. V
F3	Ocena za realizację pracy dyplomowej 4 w sem. VI

Ocena podsumowująca

P1	Zaliczenie z oceną za V semestr na podstawie oceny zadań semestralnych F1,F2 (średnia zwykła)
P2	Ocena z egzaminu dyplomowego za semestr VI na podstawie oceny pracy dyplomowej F3 (ocena promotora, recenzenta oraz komisji dyplomowej). (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. Posiada wiedzę z zakresu wykorzystania graficznych programów w projektowaniu i wie które nadają się do projektowania a które do druku.	Osiągnięcie zakładanych efektów uczenia się z pominięciem niektórych istotnych aspektów i zagadnień związanych i wiedzą o dokonaniach z obszaru sztuk wizualnych i 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. Student ma poszerzoną wiedzę z zakresu znajomości graficznych programów komputerowych. Ma wiedzę dotyczącą posługiwania się narzędziami warsztatu artystycznego takimi jak sprzęt fotograficzny, kamera filmowa.	Osiągnięcie zakładanych efektów uczenia się obejmujących wszystkie istotne aspekty z pewnymi nieścisłościami lub błędami w zakresie wiedzy z obszaru komunikacji i identyfikacji wizualnej. Zna różnice pomiędzy cytatem a pastiszem. Student ma wiedzę z zakresu znajomości graficznych programów komputerowych oraz. wiedzę o środkach warsztatowych i formalnych umożliwiających świadomą kreację artystyczną w projektowaniu identyfikacji wizualnej.	Osiągnięcie zakładanych efektów uczenia się obejmujących wszystkie istotne aspekty związane z dokonaniami i aktualnymi trendami w sztukach wizualnych. Student ma poszerzoną wiedzę z zakresu znajomości graficznych programów komputerowych. Zna zasady kreatywnego, logicznego i celowego projektowania całych systemów oraz poszczególnych składników informacji i identyfikacji wizualnej.

U_01, U_02, U_03, U_04,	<p>Student osiągnął elementarne umiejętności z zakresu ocenianego efektu z obszaru sztuk wizualnych. Realizuje zadania z przedmiotu na poziomie podstawowym. Posiada elementarną umiejętność dotyczącą wykorzystania graficznych programów komputerowych. Posiada umiejętności warsztatowe na poziomie elementarnym z obszaru informacji i identyfikacji wizualnej. Zaliczenie wszystkich zadań, opanowanie materiału na poziomie podstawowym.</p>	<p>Student osiągnął umiejętności na poziomie podstawowym z zakresu ocenianego efektu. Posiada umiejętność rozwiązywania zagadnień projektowych przy wykorzystaniu technologii informacyjnej i komunikacyjnej. Zaliczenie wszystkich zadań, Student potrafi realizować zadanie projektowe spełniając podstawowe wymagania. Ogólna sprawność manualna i warsztatowa.</p>	<p>Student osiągnął umiejętności z zakresu ocenianego efektu. Wykazuje się zaangażowaniem i zdolnościami w projektowaniu informacji i identyfikacji wizualnej. Sprawnie i celowo posługuje się graficznymi programami i posiada umiejętność świadomego ich wykorzystania w trakcie realizowanych zadaniach.</p>	<p>Student osiągnął umiejętności z zakresu ocenianego efektu. Umiejętnie korzysta z dostępnych warsztatowych rozwiązań z obszaru projektowo-graficznego umożliwiającą świadomą kreację artystyczną w obrębie proponowanych tematów. Przy realizacji prac graficznych, wykazuje się dojrzałością artystyczną.</p>	<p>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 środków wyrazu z zakresu grafiki projektowej. Umiejętność poszukiwania nowych rozwiązań w obrębie „szerokiego” graficznego warsztatu do budowania własnego graficznego przekazu.</p>
K_01, K_02, K_03, K_04	<p>Student posiada w stopniu elementarnym świadomości w zakresie ocenianego efektu obejmującego kompetencje zawodowe i społeczne i powinien być świadomy konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości. Podejmuje prace, wykazując się elementarnymi umiejętnościami zbierania, analizowania i interpretowania informacji.</p>		<p>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. Posiada umiejętność samooceny, konstruktywnej krytyki, podejmowania refleksji i dyskursu w obszarach społecznych i artystycznych.</p>		<p>Student posiada ponad przeciętną świadomość w zakresie ocenianego efektu obejmującego kompetencje zawodowe i społeczne w świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego i jest zdolny do samodzielnych zadań. W sposób świadomy i profesjonalny umie zaprezentować własną działalność artystyczną, potrafi oceniać i poddaje się ocenie.</p>

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 C 3,C 4	P 1, P2, P3	N1, N2	F1, F2, F3
W_02	K_W16	C 1, C 2 C 3,C 4	P 1, P2, P3	N1, N2	F1, F2, F3
U_01	K_U08	C 1, C 2 C 3,C 4	P 1, P2, P3	N1, N2	F1, F2, F3
U_02	K_U10	C 1, C 2 C 3,C 4	P 1, P2, P3	N1, N2, N3	F1, F2, F3
U_03	K_U15	C 1, C 2 C 3,C 4	P 1, P2, P3	N1, N2, N3	F1, F2, F3
U_04	K_U20	C 1, C 2 C 3,C 4	P 1, P2, P3	N1, N2, N3	F1, F2, F3
K_01	K_K01	C 1, C 2 C 3,C 4	P 1, P2, P3	N1, N2, N3	F1, F2, F3
K_02	K_K03	C 1, C 2 C 3,C 4,C 5	P 1, P2, P3	N1, N2, N3	F1, F2, F3
K_03	K_K08	C 1, C 2 C 3,C 4,C 5	P 1, P2, P 3	N1, N2, N3	F 3
K_04	K_K12	C 1, C 2 C 3,C 4,C 5	P 1, P2, P3	N1, N2, N3	F 3

12. Obciążenie pracą studenta

Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
UDZIAŁ W WYKŁADACH	/
UDZIAŁ W ĆWICZENIACH	/
UDZIAŁ W KONWERSATORIACH/LABOLATORIACH/ PROJEKTACH	60/60
UDZIAŁ W PRAKTYCE ZAWODOWEJ	/
UDZIAŁ NAUCZYCIELA AKADEMICKIEGO W EGZAMINIE (SEMESTRALNY PRZEGLĄD PRAC, EGZAMIN DYPLOMOWY)	2/2
UDZIAŁ W KONSULTACJACH	2/ 6
Suma godzin kontaktowych	64/68
SAMODZIELNE STUDIOWANIE TREŚCI ZAJĘĆ	/
PRACA WŁASNA (ZADANIA SEMESTRALNE) KSZTAŁTUJĄCYCA UMIEJETNOŚCI PRAKTYCZNE	169/156
PRZYGOTOWANIE DO KONSULTACJI	3/10
PRZYGOTOWANIE DO EGZAMINU I KOŁOKWIÓW (SEMESTRALNY PRZEGLĄD PRAC, EGZAMIN DYPLOMOWY)	4/6
Suma godzin pracy własnej studenta	176/172
Sumaryczne obciążenie studenta	240/240

LICZBA PUNKTÓW ECTS ZA PRZEDMIOT	8/8 pt. ECTS
OBCIĄŻENIE STUDENTA ZAJĘCIAMI KSZTAŁTUJACYMI UMIEJĘTNOŚCI PRAKTYCZNE	229/216
LICZBA PUNKTÓW ECTS ZA ZAJĘCIA KSZTAŁCUJĄCE UMIEJĘTNOŚCI PRAKTYCZNE	8/8 pt. ECTS

13. Zatwierdzenie karty zajęć do realizacji.

1. Odpowiedzialny za zajęcia:

Dyrektor Instytutu:

Przemyśl, dnia

