

KARTA PRZEDMIOTU (SYLABUS)

Opis przedmiotu

Kod przedmiotu		Nazwa przedmiotu	Grafika projektowa		
UTH/Gr/O/Mgr/S/B1/7			Design graphics		
Język wykładowy		polski			
Rok akademicki		2021/2022			
Kierunek w zakresie		Grafika			
Poziom studiów		jednolite studia magisterskie			
Profil studiów		ogólnoakademicki			
Forma studiów		studia niestacjonarne			
Semestr / semestry		III, IV, V, VI			
Przynależność do grupy zajęć		Grupa zajęć kierunkowych			
Status przedmiotu		obowiązkowe			
Formy realizacji zajęć dydaktycznych, wymiar, punkty ECTS		Forma zajęć	Liczba godzin zajęć dydaktycznych	Liczba punktów ECTS	
	 [h]	9 ECTS	
	 [h]		
		Pracownia artystyczna	80 [h]		
Powiązanie przedmiotu	z profilem studiów	ogólnoakademicki - związany z prowadzoną działalnością naukową w dyscyplinie do której przyporządkowany jest kierunek studiów			3,5 ECTS
	z uprawnieniami	Służy zdobywaniu przez studenta umiejętności i kompetencji projektanta grafiki użytkowej, uprawnień do wykonywania zawodu nauczyciela.			3,5 ECTS
	z dyscypliną	sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki			3,5 ECTS
Forma nauczania		Forma tradycyjna: zajęcia zorganizowane w Uczelni; zajęcia realizowane z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość			
Wymagania wstępne		Podstawowe dotyczące wiedzy i umiejętności studentów kierunku Grafika wpisanych na w/w semestry			
Jednostka prowadząca		Katedra Grafiki i Projektowania			
Koordynator		Prof. Jan Trojan			
Adres strony internetowej pjo		www.ws.uniwersytetradom.pl			
Adres e-mail, telefon koordynatora		jtrojan.ws@uthrad.pl ; 48 361 78 79			

**EFEKTY UCZENIA SIĘ, TREŚCI PROGRAMOWE, REALIZACJA ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH,
WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ**

Cel kształcenia:	<p>Uzyskanie wiedzy o przedmiocie grafiki projektowej. Poznanie przez studentów zasad projektowania graficznego. Rozwijanie wrażliwości i świadomości artystycznej u studentów. Uczenie i utrwalanie umiejętności warsztatowych poprzez stosowanie technik tradycyjnych i komputerowych w procesie projektowania i realizacji projektów.</p>
Treści programowe:	<p>Treści programowe są zgodne z efektami uczenia się oraz uwzględniają aktualny stan wiedzy i metodyki badań w dyscyplinie lub dyscyplinach, do których przyporządkowany jest kierunek. Program przedmiotu dotyczy złożonej problematyki formalnej i semantycznej komunikatu wizualnego.</p>
Metody dydaktyczne (kształcenia):	<p>Metody kształcenia są zorientowane na studentów i motywują do aktywnego udziału w procesie nauczania i uczenia się. Umożliwiają studentom osiągnięcie efektów uczenia się, w tym przygotowanie do prowadzenia działalności naukowej lub udziału w tej działalności. Metody dydaktyczne umożliwiają rozpoznawanie i zaspokajanie indywidualnych potrzeb studentów (w tym studentów niepełnosprawnych) oraz indywidualizację toku studiów poprzez metody podające: wykład informacyjny, prelekcja, dyskusja dydaktyczna; metody eksponujące: film, ekspozycja, pokaz, metody programowane: wykorzystanie komputera; metody praktyczne: pokaz.</p>
Rygor zaliczenia, kryteria oceny osiągniętych efektów uczenia się, sposób obliczania oceny końcowej:	<p>Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest osiągnięcie wszystkich wymaganych efektów uczenia się określonych dla danego przedmiotu. Uzyskanie pozytywnych ocen ze wszystkich form zajęć wchodzących w skład danego przedmiotu jest równoznaczne z jego zaliczeniem i zdobyciem przez studenta liczby punktów ECTS przyporządkowanej temu przedmiotowi. Sposób obliczenia oceny końcowej z przedmiotu określa regulamin studiów. Podstawą zaliczenia przedmiotu jest poprawność realizacji zadań semestralnych pod względem kreatywnym i technicznym. Oceną końcową jest średnia z ocen uzyskanych przez studenta za wykonane projekty graficzne określone w tematach ćwiczeń. Składnikiem tej oceny jest także: obecność i aktywność na zajęciach (30%), inicjatywa i samodzielność w działaniach projektowych (70%).</p>

Efekty uczenia się dla przedmiotu w odniesieniu do efektów kierunkowych i formy zajęć				Metody weryfikacji efektów uczenia się	
Numer efektu uczenia się	Opis efektów uczenia się dla przedmiotu (PEU) Student, który zaliczył przedmiot (W) zna i rozumie/ (U) potrafi /(K) jest gotów do:	Kierunkowy efekt uczenia się (KEU)	Forma zajęć	Forma weryfikacji (zaliczeń)	Metody sprawdzania i oceny
W1 W2	Zna i rozumie reguły komunikacji wizualnej i graficznej interpretacji pojęć oraz wykorzystuje gruntowną wiedzę dotyczącą budowy urządzeń, narzędzi, materiałów oraz ich konserwację i naprawę umożliwiającą mu dalszy artystyczny rozwój. Zna i rozumie rozwój technologiczny w obrębie sztuk graficznych oraz współczesne tendencje w projektowaniu graficznym i grafice.	K_WG01 K_WG06	Pracownia artystyczna	zaliczenie z oceną, egzamin	realizacja projektu, rozmowa
U1 U2	Potrafi posługiwać się warsztatem grafiki projektowej i multimedialnej w środowisku programów komputerowych oraz urządzeń peryferyjnych. Potrafi i umie podejmować samodzielne decyzje odnośnie projektowania i realizacji tworzonych przez siebie prac plastycznych ze szczególnym uwzględnieniem grafiki.	K_U05 K_U07	Pracownia artystyczna	zaliczenie z oceną, egzamin	realizacja projektu, rozmowa
K1	Jest gotów uznawać znaczenie wiedzy i opinii ekspertów w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązywaniem problemu poznawczych i praktycznych oraz być krytycznym wobec posiadanej wiedzy i odbieranych treści a także do formułowania i argumentowania krytycznej oceny dokonań twórców i zjawisk z obszaru kultury i sztuki.	K_KK01	Pracownia artystyczna	zaliczenie z oceną, egzamin	realizacja projektu, rozmowa

Literatura i pomoce naukowe
<p>Literatura podstawowa:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. „Człowiek i jego znaki” - Adrian Frutiger - ogólna teoria tworzenia graficznego znaku komunikacyjnego. 2. "Punkt, linia a płaszczyzna" - Wasył Kandyński - teoria budowy obrazu malarskiego 3. „Typografia od podstaw. Projekty z klasą” - Robin Williams - o zasadach stosowania elementów typografii w projektowaniu graficznym dla poligrafii i Internetu. <p>Literatura uzupełniająca:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. „2+3D”-czasopismo z zakresu projektowania graficznego i wzornictwa przemysłowego. 2. Strony internetowe związane z typografią i projektowaniem graficznym. 3. Katalogi „Międzynarodowe Biennale Plakatu „(wszystkie edycje). 4. Katalogi „Biennale Plakatu Polskiego” (wszystkie edycje). 5. Katalogi „Typo@konstrukcja”(wszystkie edycje). 6. „PGR. Projektowanie graficzne w Polsce” – Michał Warda, Jacek Mrowczyk – o kondycji projektowania graficznego w Polsce. 7. "Ciemne typki"- Keith Houston – historia znaków typograficznych

Nakład pracy studenta potrzebny do osiągnięcia zakładanych efektów uczenia się – bilans punktów ECTS			
Udział w zajęciach, aktywność	Obciążenie studenta [h]		
	Inne godz. kontaktowe (IGK)	Zajęcia bez nauczyciela-praca własna studenta (ZBN)	Zajęcia dydaktyczne
Udział w <i>wykładach</i>	X	X	80 [h]
Udział w konsultacjach	40 [h]	X	X
Przygotowanie do <i>wykładów</i> Przygotowanie do <i>zaliczenia</i>	X	105 [h]	X
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	40[h] 2 ECTS	105 [h] 4 ECTS	80 [h] 4 ECTS
Punkty ECTS za przedmiot	225 h 10 ECTS		
Informacje dodatkowe, uwagi			
Zajęcia odbywają się na Wydziale Sztuki Radom, ul. Malczewskiego22			