

KARTA PRZEDMIOTU (SYLABUS)- WZÓR II

Opis przedmiotu

Kod przedmiotu		Nazwa przedm iotu	Projektowanie graficzne	
UTH/AW/ST/A1.4.			Design Graphic	
Język wykładowy		Język polski		
Rok akademicki		2019/2020		
Kierunek		Architektura Wnętrz		
w zakresie				
Poziom studiów		Studia pierwszego stopnia		
Profil studiów		Ogólnoakademicki		
Forma studiów		Studia stacjonarne		
Semestr / semestry		2.		
Przynależność do grupy zajęć		A. 4. Grupa zajęć podstawowych		
Status przedmiotu		obowiązkowy		
Formy realizacji zajęć dydaktycznych, wymiar, punkty ECTS		Forma zajęć	Liczba godzin zajęć dydaktycznych	Liczba punktów ECTS
		Wykład	0[h]	2 ECTS
		Ćwiczenia	0[h]	
		Pracownia artystyczna	45	
Powiązanie przedmiotu	z profilem studiów	Przedmiot związany jest z prowadzoną działalnością naukową w dyscyplinie do której przyporządkowany jest kierunek studiów: Sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki		1 ECTS
	z uprawnieniami			0ECTS
	z dyscypliną			1 ECTS
Forma nauczania		Forma tradycyjna- zajęcia zorganizowane w Uczelni; zajęcia realizowane z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość		
Wymagania wstępne		Studenci Architektury Wnętrz		
Jednostka prowadząca		Wydział Sztuki, Katedra Grafiki i Projektowania		
Koordynator		Prof. Jan Trojan		
Osoby prowadzące		Prof. Jan trojan		
Adres strony internetowej pjo		www.ws.uniwersytetradom.pl		
Adres e-mail, telefon koordynatora		j.trojan@uthrad.pl / trojanjan@wp.pl / tel: 48 361 78 79		

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

Cel kształcenia:		Uzyskanie wiedzy o przedmiocie grafiki użytkowej. 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.			
Treści programowe		Treści programowe są zgodne z efektami uczenia się oraz uwzględniają w szczególności aktualny stan wiedzy i metodyki badań w dyscyplinie lub dyscyplinach, do których przyporządkowany jest kierunek. Program przedmiotu obejmuje wybrane elementy grafiki projektowej: od zagadnień propedeutycznych do złożonych problemów graficznych o charakterze kreatywnym i funkcjonalnym. Ćwiczenie 1. Temat: Płaszczyzna. 1.Kompozycja płaszczyzny elementami dwóch liter zróżnicowanych pod względem wielkości, kształtu, koloru, waloru, kierunków. Płaszczyzna powinna być współaktywnym składnikiem kompozycji. Ćwiczenie 2. Temat: Typografia w przestrzeni. 1. Projekt układu typograficznego zintegrowanego z jednoprzestrzenną lub wieloprzestrzenną formą geometryczną. Aspekt wizualny powinien obrazować relację między elementami dwuwymiarowymi i trójwymiarowymi: typografia i przestrzeń. Ćwiczenie 3. Temat: Grafika wydawnicza (akcydens) 1. Projekt folderu i planszy graficznej prezentującej ćwiczenia semestralne z zakresu architektury wnętrz. Nośniki powinny zawierać materiał ilustracyjny (fotograficzny, rysunkowy), tekstowy (opis ćwiczenia, nagłówki, opisy ilustracji) oraz elementy graficzne wzmacniające oddziaływanie wizualne.			
Metody dydaktyczne (kształcenia):		Metody kształcenia są zorientowane na studentów, motywujące ich do aktywnego udziału w procesie nauczania i uczenia się oraz umożliwiają studentom osiągnięcie efektów uczenia się, w tym umożliwiają przygotowanie do: 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.			
Rygor zaliczenia, kryteria oceny osiągniętych efektów uczenia się, sposób obliczania oceny końcowej:		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, aktywność na zajęciach, samodzielność pracy.			

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	Zna zagadnienia dotyczące procesu	K_W01	pracownia		realizacje

W2	twórczego, oraz zagadnienia z zakresu problemów plastycznych, technicznych i technologicznych w grafice projektowej. Wie jakie są kryteria obiektywnego analizowania i oceniania prac grafiki użytkowej.	K_W07 K_W04	artystyczna	zaliczenie z oceną, egzamin	ćwiczeń
U1 U3	Analizuje zagadnienie i zjawisko dotyczące aktywności twórczej w stosowaniu nowych i eksperymentalnych technologii graficznych. Posiada praktyczne umiejętności w zakresie wzbogaconych i złożonych technik grafiki projektowej oraz rozróżniania i stosowania w stopniu rozwiniętym podstawowych technologii druku.	K_U01 K_U05	pracownia artystyczna	zaliczenie z oceną, egzamin	realizacje ćwiczeń
K1 K2	Potrafi zastosować kryteria obiektywnego oceniania dzieł sztuki oraz bronić przy pomocy naukowych argumentów swoich poglądów i przekonań na temat sztuki. Wie jakie są kryteria obiektywnego analizowania i oceniania prac graficznych	K_K01 K_K07	pracownia artystyczna	zaliczenie z oceną, egzamin	realizacje ćwiczeń, aktywność na zajęciach

Literatura podstawowa, literatura uzupełniająca, pomoce naukowe

Literatura podstawowa:

1. „Człowiek i jego znaki” - Adrian Frutiger - ogólna teoria tworzenia graficznego znaku komunikacyjnego.
2. "Punkt, linia a płaszczyzna" - Wasył Kandynski - 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.

Literatura uzupełniająca:

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.

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	... [h]
Samodzielne studiowanie tematyki ... <i>wykładów</i>	X	10[h]	X
Udział w <i>ćwiczeniach / ćwiczeniach laboratoryjnych</i>	X	X	45[h]
Samodzielne przygotowanie się do <i>ćwiczeń</i>	X	15[h]	X
Udział w konsultacjach	5 [h]	X	X
Przygotowanie do <i>zaliczenia / egzaminu</i>	X	15 [h]	X
Udział w <i>egzaminie / zaliczeniu</i>	[h]	X	X
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	5 [h] 0 ECTS	40h 2 ECTS	45[h] 2 ECTS

Punkty ECTS za przedmiot	90/ 2 ECTS
--------------------------	------------

Informacje dodatkowe, uwagi