

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		2023/2024			
Kierunek w zakresie		Grafika			
Poziom studiów		jednolite studia magisterskie			
Profil studiów		ogólnoakademicki			
Forma studiów		studia stacjonarne			
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	120 [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 K_WK09	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	120 [h]
Udział w konsultacjach	15 [h]	X	X
Przygotowanie do <i>wykładów</i> Przygotowanie do <i>zaliczenia</i>	X	70 [h]	X
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	15 [h] 1 ECTS	85 [h] 4 ECTS	120 [h] 4 ECTS
Punkty ECTS za przedmiot	220 h 9 ECTS		

Informacje dodatkowe, uwagi
<p>W przypadku studentów ze szczególnymi potrzebami, w tym: z niepełnosprawnością, przewlekle chorych, określone powyżej (w karcie) metody i formy weryfikacji efektów uczenia się dostosowuje się odpowiednio do indywidualnych potrzeb tych studentów.</p> <p>Szczegółowe zasady i formy wsparcia studentów ze szczególnymi potrzebami: w tym z niepełnosprawnością, przewlekle chorych podczas zajęć, zaliczeń i egzaminów określono w: Regulaminie Studiów, Zasadach Studiowania, Procedurze dotyczącej zapewnienia dostępności procesu kształcenia studentom ze szczególnymi potrzebami, w tym: z niepełnosprawnością, przewlekle chorych.</p> <p style="text-align: center;">Zajęcia odbywają się na Wydziale Sztuki Radom, ul. Malczewskiego 22</p>