**karta przedmiotu**

1. Podstawowe informacje o przedmiocie

|  |  |
| --- | --- |
| Nazwa przedmiotu | Pracownia technik projektowania i technik przekazu |
| Rocznik studiów | 2022/2023 |
| Kolegium | Mediów i Komunikacji Społecznej |
| Kierunek studiów | Grafika komputerowa i produkcja multimedialna |
| Poziom kształcenia | Studia pierwszego stopnia - licencjackie |
| Profil kształcenia | praktyczny |
| Specjalność | - |
| Osoba odpowiedzialna | mgr Karolina Góraj |

1. Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów)

|  |
| --- |
| Podstawowe oprogramowanie graficzne, Pracownia projektowania graficznego |

1. Efekty uczenia się i sposób realizacji zajęć
   1. Cele przedmiotu

|  |  |
| --- | --- |
| C1 | Rozbudzenie wrażliwości studentów na kształt, kolor, skalę, rytm itp., jako na instrumenty języka wizualnego przekazu. |
| C2 | Rozwijanie umiejętności świadomego kształtowania obrazu we właściwej relacji do treści przekazu, w celu tworzenia logicznych komunikatów wizualnych i budowania emocji. |
| C3 | Wykształcenie umiejętności graficznego przedstawiania, ilustrowania i opisywania rzeczy, zjawisk, procesów, idei, pojęć, systemów, itp. |
| C4 | Wykształcenie umiejętności wyboru skutecznej formy komunikacji. |
| C5 | Wykształcenie umiejętności dostosowania formy przekazu do określonej intencji i charakteru informacji (np. oświatowej, perswazyjnej, reklamowej, sprzyjającej orientacji itp.). |
| C6 | Poszukiwanie własnego, oryginalnego, indywidualnego a zarazem skutecznego, czyli powszechnie zrozumiałego języka wypowiedzi. |
| C7 | Wykształcenie umiejętności pracy w zespole, przyjmowania różnych ról oraz wynikających z nich zadań. |

* 1. Przedmiotowe efekty uczenia się, z podziałem na wiedzę, umiejętności i kompetencje społeczne, wraz z odniesieniem do efektów uczenia się dla kierunku

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Lp. | Opis przedmiotowych efektów uczenia się | Odniesienie do efektów uczenia się  dla kierunku |
| Po zaliczeniu przedmiotu student w zakresie **wiedzy** potrafi | | |
| P\_W01 | wymienić narzędzia, teorie i terminologie związane ze specyfiką studiowanej specjalności z zakresu grafiki komputerowej i produkcji multimedialnej *(ma wiedzę o znaczeniu koloru oraz symbolice, niezbędną do zaprojektowania informacji wizualnej)* | K\_W12 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| P\_W02 | wyjaśnić podstawowe zasady dotyczące realizacji prac artystycznych oraz techniki i metody kreacji graficznej w projektowaniu  z uwzględnieniem zasad stosowania środków ekspresji i umiejętności warsztatowych *(wie jak wykonać projekt poprawny pod względem zastosowanych środków artystycznych (kompozycja, kolor, światło, itp.); łączyć obraz i tekst zgodnie z zasadami typografii)* | K\_W13 |
| P\_W03 | zidentyfikować znaczenie konieczności łączenia w grafice funkcji artystycznej z informacyjną *(rozumie znaczenie grafiki wektorowej dla potrzeb projektowania systemów oznaczeń)* | K\_W19 |
| Po zaliczeniu przedmiotu student w zakresie **umiejętności** potrafi | | |
| P\_U01 | obsługiwać narzędzia (sprzęt i oprogramowanie) związane ze specyfiką kierunku grafika komputerowa i produkcja multimedialna *(zna techniki cyfrowe wykorzystywane w procesie tworzenia grafiki użytkowej np. oprogramowanie takie jak: Adobe Illustrator lub Corel Draw; Adobe InDesign; wykorzystuje oprogramowanie w sposób twórczy i kreatywny)* | K\_U15 |
| P\_U02 | znajdować związek pomiędzy formalną stroną dzieła artystycznego  a treścią komunikatu z niego płynącego | K\_U20 |
| P\_U03 | dokonać kreacji artystycznej z uwzględnieniem szerokiej tradycji oraz nowych mediów | K\_U22 |

* 1. Formy zajęć dydaktycznych oraz wymiar godzin i punktów ECTS

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Studia stacjonarne (ST) | | | | | | | |
| W | K | Ćw | L | ZP | P | eL | ECTS |
| - | - | - | 30 | - | 10 | - | 4 |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Studia niestacjonarne (NST) | | | | | | | |
| W | K | Ćw | L | ZP | P | eL | ECTS |
| - | - | - | 20 | - | 10 | - | 4 |

* 1. Metody realizacji zajęć dydaktycznych

|  |  |
| --- | --- |
| Formy zajęć | Metoda realizacji |
| Laboratorium | Omówienie tematu, teoretyczne wprowadzenie w tematykę przestrzeni barwnych, pokazy wewnątrz grup laboratoryjnych, korekty indywidualne i zbiorowe, realizacja projektu wspólnego |
| Projekt | Opis, pokaz, korekty, konsultacje, zapis projektu |

* 1. Treści kształcenia (oddzielnie dla każdej formy zajęć)

Laboratorium

|  |  |
| --- | --- |
| Lp. | Treści kształcenia realizowane w ramach laboratorium |
|
| L1 | Wstępna faza realizacji zadania kreatywnego. Student jest zobowiązany do przejścia przez pierwsze etapy proces Design Thinking, tj. emaptia, diagnoza potrzeb, generowanie pomysłów. Etapy te studenci realizują w oparciu o karty potrzeb, karty pomysłu, mapę zaangażowanych, mapę empatii i mapowanie problemu. Dopuszczona jest praca grupowa, na bazie której mają powstać pomysły dotyczące rozwiązania zdefiniowanego problemu. Efektem pracy jest zestaw schematów, map myśli i notatek prezentujących przeprowadzoną analizę. |
| L2 | Wykonanie projektu kreatywnego nastawionego na głęboko osadzoną funkcjonalność i rozwiązanie zdefiniowanego problemu pracując w filozofii Design Thinking. Bazując na zebranych danych oraz określeniu potrzeb w fazie pierwszej laboratorium student jest zobowiązany zaproponować kreatywny projekt, który jest rozwiązaniem problemu postawionego na początku zajęć. Student jest zobowiązany do wykonania kreacji oraz jej prototypu (w zależności od charakteru kreacji). Efektem pracy jest projekt kreatywny (funkcjonalny) oraz jego ewentualny prototyp. |
| L3 | Prezentacja pracy na łamach grupy oraz zrealizowanie testów zaproponowanych rozwiązań. Na łamach grupy odbywa się dyskusja nad poprawnością rozwiązań, ich realnością. Dopuszczone jest poprawianie zaprezentowanego prototypu celem poprawienia wad, usprawnienia rozwiązania. Efektem pracy jest opracowanie karty prezentacji projektu (sposobu jego pokazania), a także opisane spostrzeżenia z przebiegu testowania, zasugerowane usprawnienia etc. |

Projekt

|  |  |
| --- | --- |
| Lp. | Treści kształcenia realizowane w ramach projektu |
|
| P1 | Projektowania karty „Safety Instruction on Board”. Zadaniem studenta jest zaprojektowania karty bezpieczeństwa podobnej do tych, z którymi można spotkać się na pokładach samolotów. Zadanie skupia się na zaprojektowaniu informacji, które mają być czytane i rozumiane w sytuacjach skrajnie niebezpiecznych (katastrofa lotnicza) co narzuca odpowiednią prostotę, klarowność i czytelność projektu.  Zadanie realizowane jest w dwuosobowych zespołach. Jedna osoba występuję w roli „ArtDirectora” – zarządza treściami, a także opiniuje zrealizowany projekt, określa jakość przekazu wizualnego. Druga osoba występuje w roli projektanta – odpowiedzialna jest za sformułowanie przekazu wizualnego, jego graficzne opracowanie.  Zadanie wykształca u studentów umiejętność stopniowania wagi i istotności poszczególnych elementów obrazu oraz pokazywania ciągłości wydarzeń i pewnego rodzaju następstw.  Techniki dowolne - faza wstępna powinna bazować na technikach manualnych, wymagana jest cyfrowa realizacja. |

* 1. Korelacja pomiędzy efektami uczenia się, celami przedmiotu, a treściami kształcenia

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Efekt uczenia się | Cele przedmiotu | Treści kształcenia |
| P\_W01 | C1, C2, C3, C4 | L1, L2, L3 |
| P\_W02 | C1, C2, C3, C4, C6 | L1, L2, L3 |
| P\_W03 | C1, C2, C3, C4, C5 | L1, L2, L3, P1 |
| P\_U01 | C1, C2, C3, C4 | L1, L2, L3, P1 |
| P\_U02 | C3, C5, C6, C7 | L3 |
| P\_U03 | C1, C2, C3, C4, C5, C6 | L1, L2, L3, P1 |

* 1. Metody weryfikacji efektów uczenia się

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Efekt uczenia się | Metoda oceny | Forma zajęć, w ramach której następuje weryfikacja efektu |
| P\_W01  P\_W02  P\_U01 P\_U03 | Zadanie praktyczne, projekt, prezentacja efektów.  Egzekwowanie wiedzy przy okazji wykonywania zadań praktycznych, projektowych (związanych z treścią zajęć). Krótkie zadania praktyczne stymulujące poszerzenie umiejętności warsztatowych. | Laboratorium |
| P\_W03 P\_U02 P\_U03 | Zadanie praktyczne, projekt.  Projekty związane z treścią zajęć. | Projekt |

* 1. Kryteria oceny stopnia osiągnięcia efektów uczenia się

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Efekt  uczenia się | Na ocenę 2  student nie potrafi | Na ocenę 3  student potrafi | Na ocenę 4  student potrafi | Na ocenę 5  student potrafi |
| P\_W01 | wymienić narzędzi, teorii i terminologii z zakresu koloru i symboliki niezbędnych do zaprojektowania informacji wizualnej | wymienić niektóre narzędzia, teorie i częściowo zna terminologię z zakresu koloru i symboliki niezbędną do zaprojektowania informacji wizualnej | wymienić narzędzia, teorie i dobrze zna terminologię z zakresu koloru i symboliki niezbędną do zaprojektowania informacji wizualnej | wymienić szczegółowo narzędzia, teorie i bardzo dobrze zna terminologię z zakresu koloru i symboliki niezbędną do zaprojektowania informacji wizualnej |
| P\_W02 | wyjaśnić podstawowych zasad dotyczących realizacji prac artystycznych oraz technik i metod kreacji graficznej w projektowaniu z uwzględnieniem zasad stosowania środków ekspresji i umiejętności warsztatowych | częściowo wyjaśnić podstawowe zasady dotyczące realizacji prac artystycznych oraz technik i metod kreacji graficznej w projektowaniu z uwzględnieniem zasad stosowania środków ekspresji i umiejętności warsztatowych | dobrze wyjaśnić podstawowe zasady dotyczące realizacji prac artystycznych oraz technik i metod kreacji graficznej w projektowaniu oraz uwzględnić zasady stosowania środków ekspresji i umiejętności warsztatowych | bardzo dobrze wyjaśnić podstawowe zasady dotyczące realizacji prac artystycznych oraz technik i metod kreacji graficznej w projektowaniu oraz uwzględnić zasady stosowania środków ekspresji i umiejętności warsztatowych |
| P\_W03 | zidentyfikować znaczenia konieczności łączenia w grafice funkcji artystycznej z informacyjną | w niewielkim stopniu zidentyfikować znaczenie konieczności łączenia w grafice funkcji artystycznej z informacyjną | zidentyfikować znaczenie konieczności łączenia w grafice funkcji artystycznej z informacyjną | efektywnie zidentyfikować i zaprezentować znaczenie konieczności łączenia w grafice funkcji artystycznej z informacyjną |
| P\_U01 | obsługiwać narzędzi, sprzętu i oprogramowania właściwego dla realizowanego przedmiotu; nie potrafi wykorzystać oprogramowania w sposób twórczy i kreatywny; nie potrafi zaprojektować poprawnego technicznie i merytorycznie przekazu wizualnego | w podstawowym zakresie obsługiwać niektóre narzędzia, sprzęt i właściwe dla realizowanego przedmiotu; potrafi zaprojektować poprawny technicznie i merytorycznie przekaz wizualny | w szerokim zakresie obsługiwać narzędzia, sprzęt i oprogramowanie właściwe dla realizowanego przedmiotu; potrafi zaprojektować poprawny technicznie i merytorycznie przekaz wizualny | w szerokim zakresie obsługiwać narzędzia sprzęt i oprogramowanie właściwe dla realizowanego przedmiotu; potrafi wykorzystać oprogramowanie, narzędzia i sprzęt w sposób twórczy i kreatywny do tworzenia poprawnego technicznie i merytorycznie przekazu wizualnego |
| P\_U02 | znaleźć związku pomiędzy formalną stroną dzieła artystycznego  a treścią komunikatu z niego płynącego | w podstawowym zakresie znaleźć związek pomiędzy formalną stroną dzieła artystycznego a treścią komunikatu z niego płynącego; przygotować projekt poprawny warsztatowo | przygotować projekt poprawny warsztatowo spełniający podstawowe kryteria swego indywidualnego wyrazu i formy przekazu; znaleźć i opisać związek pomiędzy formalną stroną dzieła artystycznego  a treścią komunikatu z niego płynącego | zaprezentować oraz przedyskutować przedkładany projekt; przygotować projekt poprawny warsztatowo, wysokiej jakości technicznej, posługując się swobodnie różnymi technikami komputerowymi, wykonując obraz spełniający kryteria swego indywidualnego wyrazu i formy przekazu; potrafi w przedkładanym projekcie uwzględnić związek pomiędzy formalną stroną dzieła artystycznego  a treścią komunikatu z niego płynącego |
| P\_U03 | dokonać kreacji artystycznej z uwzględnieniem szerokiej tradycji oraz nowych mediów; przygotować projektu korzystając z tradycyjnych technik plastycznych oraz graficznych programów komputerowych | w podstawowym stopniu dokonać kreacji artystycznej z uwzględnieniem szerokiej tradycji oraz nowych mediów; przygotować projekt korzystając z tradycyjnych technik plastycznych oraz graficznych programów komputerowych | w średnim stopniu dokonać kreacji artystycznej z uwzględnieniem szerokiej tradycji oraz nowych mediów; przygotować poprawny warsztatowo projekt korzystając z tradycyjnych technik plastycznych oraz graficznych programów komputerowych; | w zaawansowanym stopniu dokonać kreacji artystycznej z uwzględnieniem szerokiej tradycji oraz nowych mediów; przygotować projekt wysokiej jakości korzystając z tradycyjnych technik plastycznych oraz graficznych programów komputerowych; |

* 1. Literatura

|  |
| --- |
| Literatura podstawowa |
| *Oblicza komunikowania wizualnego*, red. Rafał Polak, Konsorcjum Akademickie, Kraków - Rzeszów - Zamość, 2011 |
| *Znak graficzny - Estetyka przestrzeni* [w:] Stopa-Pielesz E., *Corporate Design czyli jak sprawić by estetyka pracowała na sukces firmy*, Kraków: Wydawnictwo PSB 2002, s.19-103 |
| *Język wizualny* [w:] *Design i grafika dzisiaj : [podręcznik grafiki użytkowej] / [Quentin Newark ; tł. Paulina Broma & Karolina Broma]. - Warszawa : ABE Dom Wydawniczy, cop. 2006,* s. 48-57. |
| *[od] Co to jest pismo [do] Charakterystyka znaków graficznych* [w:] *Liternictwo*, Gaziński Edward, eMPI2, Poznań 1998, str. 7-55 |
| Człowiek i jego znaki, Frutiger Adrian, Wydawnictwa Do i Wydawnictwo Optima, 2003 |

|  |
| --- |
| Literatura uzupełniająca |
| *Sztuka i percepcja wzrokowa*, Arnheim Rudolf, Gdańsk: Wydawnictwo Słowo/Obraz Terytoria 2005 |
| *Leksykon symboli /* Hans Biedermann ; [tł. Jan Rubinowicz ; wierszyki W.H.F. von Hohberga spolszczyła Małgorzata Szubert]. - Warszawa : Muza, 2001. |

1. Nakład pracy studenta - bilans punktów ECTS

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Rodzaje aktywności** | **Obciążenie studenta** | |
| **studia ST** | **studia NST** |
| Udział w L (UB) | 30h | 20h |
| Konsultacje do L (UB) | 6h | 4h |
| Samodzielne przygotowanie się do L, w tym przygotowanie do zaliczenia | 40h | 52h |
| Udział w i konsultacje do PN (UB) | 10h | 10h |
| Samodzielne przygotowanie się do zaliczenia PN | 14h | 14h |
| **Sumaryczne obciążenie pracą studenta** | **100h** | **100h** |
| **Punkty ECTS za przedmiot** | **4 ECTS** | **4 ECTS** |
| **Punkty ECTS za zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem nauczycieli i studentów (UB)** | **2 ECTS** | **1 ECTS** |
| **Punkty ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne (PZ)** | **4 ECTS** | **4 ECTS** |