



Kierunek studiów	Grafika
Profil	Praktyczny
Stopień studiów	1-go stopnia
Forma studiów	niestacjonarne

Sylabus przedmiotu Działania i struktury wizualne

1. Dane podstawowe

Status programowy przedmiotu	Blok A: Projektowanie graficzne
Rodzaj przedmiotu	Podstawowy
Kod przedmiotu	GZ-DSW-ZP
Rok studiów	1
Semestr	1
Osoba odpowiedzialna za przedmiot	dr Luiza Kwiatkowska
Język wykładowy	polski

2. Wymiar godzin i forma zajęć

Rodzaj	Liczba godzin
Laboratorium	16
Projekt	16
Ocena Efektów	2
Razem godzin	34

3. Cele przedmiotu

Kod	Cel
CP1	Uzyskanie podstawowej wiedzy ogólnoplastycznej.
CP2	Uzyskanie umiejętności wykorzystania wiedzy ogólnoplastycznej w tworzeniu prostych projektów.
CP3	Opanowanie podstawowej terminologii z dziedziny sztuk plastycznych.

4. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i innych kompetencji

5. Efekty uczenia się

Wiedza

Kod	Student zna i rozumie:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-W1	Posiada podstawową wiedzę ogólnoplastyczną.	CP1	GK6_W07
EU-W2	Zna podstawową terminologię z dziedziny plastyki.	CP1, CP3	GK6_W07, GK6_W08

Umiejętności

Kod	Student potrafi:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-U1	Potrafi wykorzystać wiedzę ogólnoplastyczną w tworzeniu prostych projektów.	CP2	GK6_U01, GK6_U05

Kompetencje

Kod	Student jest gotów do:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-K1	Rozumie wpływ wiedzy teoretycznej na tworzenie własnych projektów.	CP2	GK6_K01

6. Treści programowe

Kod	Tematyka	ocena efektów	laboratorium	projekt	Realizuje efekt
TP1	Format / Standardowe rozmiary papieru. System rozmiarów papieru ISO. Wybór formatu w zależności od rodzaju projektu. Praca nad własnym projektem / skupienie się na jednym obiekcie, analiza przypadków, próba osiągnięcia konkretnych form. Począwszy od rysunku tuszem, ze światłocieniem, poprzez redukcję i rezygnację ze zbędnych elementów na rzecz stworzenia znaku graficznego.	0	2	2	EU-U1, EU-W1
TP2	Kompozycja, Rodzaje kompozycji. Kompozycja otwarta, zamknięta, centralna, statyczna, dynamiczna, symetryczna i asymetryczna. Ćwiczenia z tworzenia różnych rodzajów kompozycji.	0	2	2	EU-U1, EU-W2
TP4	Linia i punkt / Rodzaje kreski (w zależności od wyboru narzędzia i rodzaju ekspresji) / Linie opisujące kształty. Co to jest kontur i outline. Co to jest raster, piksel, pointylizm. Stworzenie własnego projektu według wytycznych. Tworzenie linii oraz płaszczyzn z punktów, raster liniowy.	0	2	2	EU-U1, EU-W1
TP5	Kształt / Sylweta / Formy geometryczne. Formy linearne – organiczne. / Pozytyw i negatyw. Formy abstrakcyjne i przedstawiające (realistyczne). Co to jest szablon. Dochodzenie od formy skomplikowanej do uproszczonej, geometrycznej lub organicznej.	0	2	2	EU-K1, EU-U1, EU-W1, EU-W2
TP6	Barwy podstawowe i dopełniające. Temperatura koloru (kolory ciepłe i zimne). Skale barwne / CMYK, RGB /. Pantony i kolory dodatkowe (spotowe). Farby fluorescencyjne. Tworzenie własnej uproszczonej formy z użyciem koloru. Wybór właściwego koloru pasującego do formy znaku graficznego.	0	2	2	EU-K1, EU-U1, EU-W1, EU-W2
TP7	Co to jest walor. Stopnie jasności. Co oznacza pojęcie „monochromatyczny” – przykłady zastosowań w projektowaniu użytkowym. Pogłębianie czerni. Składowe koloru. Jak korzystać ze wzorników barw. Skala szarości i stopniowanie walorowe w znaku graficznym.	0	2	2	EU-K1, EU-U1, EU-W1, EU-W2
TP12	Co to jest kontrast, akcent, dominanta. Powtarzalność elementów, multiplikacja kształtów / pattern - stworzenie własnego wzoru w oparciu o zaprojektowany znak - dobór kolorystyki / Obraz statyczny i dynamiczny. Kompozycja statyczna i dynamiczna. Efekt ruchu osiągnięty za pomocą złudzeń optycznych. Przegląd prac i rozmowy na temat napotkanych problemów.	1	2	2	EU-U1, EU-W1, EU-W2
TP14	Skrót, synteza, Oszczędność środków wyrazu i lapidarność graficznej wypowiedzi. Redukcja koloru. Kolor jako symbol. Redukcja kształtów. Propozycja znaku własnego w oparciu o stworzone przez studenta projekty. Oddanie zadań semestralnych / dokumentacja fotograficzna.	1	2	2	EU-K1, EU-U1, EU-W1, EU-W2

Razem godzin: 34

7. Metody kształcenia

Kod	Metoda
MK1	analiza przypadków
MK2	samodzielnie rozwiązywanie zadań pod nadzorem
MK3	wykład
MK4	wykład wsparty prezentacją komputerową
MK5	ćwiczenia w laboratorium komputerowym.

8. Nakład pracy studenta

Aktywność studenta	Obciążenie
Samodzielne tworzenie projektów w domu	40
Studiowanie literatury	15
Praca związana z: projekt	16
Praca z nauczycielem związana z: laboratorium	16
Praca z nauczycielem związana z: ocena efektów	2
Liczba punktów ECTS (1 punkt=25h)	3
Procentowy udział pracy własnej studenta w sumarycznym obciążeniu studenta	61,80%
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	89

9. Status zaliczenia przedmiotu

przeгляд prac wykonanych w ciągu semestru

Forma studiów	Egzamin	Praca egzaminacyjna	Zaliczenie	Praca zaliczeniowa
niestacjonarne		×		

10. Metody weryfikacji efektów uczenia się

Składowe oceny końcowej

Forma sprawdzenia	Wybrana forma	Punktacja	Realizuje efekt
Egzamin pisemny			
Egzamin ustny			
Sprawdzian pisemny			
Zaliczeniowy przeгляд prac			
Referat pisemny			
Referat ustny			
Kolokwium			
Praca domowa			
Miniprojekt			
Praca na zajęciach			
Projekt z dokumentacją			
Ustna prezentacja projektu			
Obecność na zajęciach			
Sprawdzian ustny			
Kartkówka			
Aktywność na zajęciach	×	10	EU-W2, EU-W1
Egzaminacyjny przeгляд prac	×	90	EU-K1, EU-U1, EU-W1
Sprawozdanie z praktyki zawodowej			

Zasady wyliczania oceny z przedmiotu

Zakres punktów	Ocena
0 – 40	2,0
41 – 50	3,0
51 – 60	3,5
61 – 70	4,0
71 – 80	4,5
81 – 100	5,0

11. Macierz realizacji przedmiotów

Efekt uczenia się	Cel przedmiotu	Treści programowe	Metody kształcenia
EU-W1	CP1	TP1, TP4, TP5, TP6, TP7, TP12, TP14	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5
EU-W2	CP1, CP3	TP2, TP5, TP6, TP7, TP12, TP14	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5
EU-U1	CP2	TP1, TP2, TP4, TP5, TP6, TP7, TP12, TP14	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5
EU-K1	CP2	TP5, TP6, TP7, TP14	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5

12. Odniesienie efektów uczenia się

Efekt uczenia się	Efekty kształcenia dla kierunku studiów	Charakterystyki drugiego stopnia w obszarze kształcenia
EU-W1	GK6_W07	P6S_WG
EU-W2	GK6_W08, GK6_W07	P6S_WG
EU-U1	GK6_U01, GK6_U05	P6S_UW
EU-K1	GK6_K01	P6S_UU

13. Literatura

Literatura podstawowa

1. WINZER Fritz, Słownik sztuk pięknych, wyd. Książnica, Katowice 2000

Literatura uzupełniająca

1. GAGE John, Kolor i kultura. Teoria i znaczenie koloru od antyku do abstrakcji, Universitas, Kraków 2008
2. KANDYŃSKI Wasyl, Punkt i linia a płaszczyzna, PIW, Warszawa 1986
3. OWIDZKI Roman, Metodyka kształcenia w zakresie wiedzy o działaniach i strukturach wizualnych, ASP, Warszawa 1985
4. SIMMONS Jason, Komputerowy warsztat projektanta, ABE, Warszawa 2009.

14. Informacje o nauczycielach akademickich

Osoby odpowiedzialne za przedmiot

1. dr Luiza Kwiatkowska

Osoby prowadzące przedmiot

1. dr Luiza Kwiatkowska
2. mgr Jan Młynarczyk