



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

Sylabus przedmiotu Działania i struktury wizualne

1. Dane podstawowe

Status programowy przedmiotu	Blok A: Projektowanie graficzne
Rodzaj przedmiotu	Podstawowy
Kod przedmiotu	GD-DSW-DP
Rok studiów	1
Semestr	1
Osoba odpowiedzialna za przedmiot	dr Justyna Kabala
Język wykładowy	polski

2. Wymiar godzin i forma zajęć

Rodzaj	Liczba godzin
Laboratorium	30
Ocena Efektów	2
Razem godzin	32

3. Cele przedmiotu

Kod	Cel
CP1	Zdobycie podstawowej wiedzy, obejmującej zagadnienia z zakresu percepcji wizualnej i budowy obrazu.
CP2	Uzyskanie wiedzy w zakresie doboru środków wyrazu plastycznego, w obszarze kompozycji graficznej, właściwych do osiągnięcia zamierzonego przekazu.
CP3	Zdobycie wiedzy o najciekawszych artystach, dziełach, stanowiących przykłady dla omawianych treści.
CP4	Poznanie metod tworzenia kompozycji wizualnych w oparciu o wiedzę z zakresu podstawowych aspektów wyrazu plastycznego jak: kompozycja, kolor, światło, przestrzeń.
CP5	Zdobycie umiejętności swobodnego posługiwania się odpowiednimi środkami wyrazu z obszaru grafiki cyfrowej przy realizacji własnych koncepcji artystycznych.
CP6	Zdobycie umiejętności łączenia technik i technologii tradycyjnych z cyfrowymi.
CP7	Uzyskanie gotowości do wykorzystywania wyobraźni, intuicji w kontekście zagadnień z zakresu działań i struktur wizualnych.

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

Podstawowe umiejętności w zakresie znajomości oprogramowania graficznego.

5. Efekty uczenia się

Wiedza

Kod	Student zna i rozumie:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-W1	Student zna i rozumie podstawowe pojęcia z zakresu wiedzy o kompozycji: kompozycja statyczna, dynamiczna, otwarta, zamknięta	CP1, CP2, CP3	GK6_W02, GK6_W08
EU-W2	Student zna i rozumie podstawowe pojęcia z zakresu wiedzy o kolorze: kolory podstawowe, dopełniające, złamane, ciepłe, zimne, analogiczne, szałości chromatyczne, achromatyczne, gama, tonacja, temperatura, nasycenie, jasność, odcień.	CP1, CP2, CP3	GK6_W02, GK6_W08
EU-W3	Student zna i rozumie następujące pojęcia: sylweta, pozytyw, negatyw, wzór, symetria, ornament, rytm.	CP1, CP2	GK6_W02
EU-W4	Student posiada wiedzę o najciekawszych artystach, dziełach, stanowiących przykłady dla omawianych treści.	CP3	GK6_W06

Umiejętności

Kod	Student potrafi:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-U1	Student potrafi zastosować w praktyce wiedzę obejmującą zagadnienia z zakresu percepcji wizualnej i budowy obrazu.	CP4, CP5	GK6_U01, GK6_U05, GK6_U07
EU-U2	Student potrafi tworzyć kompozycje wizualne w oparciu o wiedzę z zakresu podstawowych aspektów wyrazu plastycznego jak: kompozycja, kolor, światło, przestrzeń.	CP4, CP5	GK6_U01, GK6_U12
EU-U3	Student potrafi swobodnie posługiwać się odpowiednimi środkami wyrazu z obszaru grafiki cyfrowej przy realizacji własnych koncepcji artystycznych.	CP4, CP5	GK6_U01, GK6_U05
EU-U4	Student potrafi połączyć w realizowanych projektach techniki i technologie tradycyjne z cyfrowymi.	CP6	GK6_U06

Kompetencje

Kod	Student jest gotów do:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-K1	Student jest gotów do wykorzystywania wyobraźni, intuicji w kontekście zagadnień z zakresu percepcji wizualnej i budowy obrazu.	CP7	GK6_K02

6. Treści programowe

Kod	Tematyka	ocena efektów	laboratorium	Realizuje efekt
TP1	Forma – Kompozycja / Analiza obiektów wizualnych – badania i synteza cech kontekstualnych, morfologicznych i strukturalnych. „Formy elementarne – przegląd wybranych artystów, posługujących się językiem abstrakcji.” (prezentacja) Zagadnienie sylwety – metody syntezy obiektów, omówienie pojęć: znak, pozytywny, negatywny, fragment, akcent, kontur, linia, symetria, wzór, ornament, rytm. Ćwiczenie: Wykorzystując materiał zdjęciowy, należy stworzyć za pomocą programu graficznego, sylwetę zwierzęcia lub przedmiotu, następnie opracować negatyw kompozycji, wybrać fragment sylwety i przedstawić na płaszczyźnie. Wybrany wizerunek należy także pokazać w postaci konturu. Na dalszym etapie zadania sylwetę z ćwiczenia 2a należy opracować w formie wzoru, wykorzystując zasadę symetrii, sylwetę z ćwiczenia 2a należy użyć do stworzenia dowolnego ornamentu.	0	8	EU-K1, EU-U1, EU-U2, EU-U3, EU-W3, EU-W4
TP2	Kolor / Przedstawienie historii koloru w zarysie, omówienie zagadnień związanych z kołem barw, synteza addytywna, subtraktywna, barwy podstawowe, dopełniające, czyste, złamane, pojęcie nasycenia, jasności koloru, szarości chromatyczne, achromatyczne. Omówienie przestrzeni barw (RGB, CMYK). (prezentacja) Ćwiczenie: na podstawie materiałów referencyjnych należy, w programie graficznym, stworzyć serię trzech kompozycji w zadanych kolorach (podstawowych, dopełniających, etc.).	0	6	EU-K1, EU-U1, EU-U2, EU-U3, EU-W2
TP3	Przestrzeń – Kompozycja / Analiza dzieła w oparciu o zagadnienia kompozycji na przykładach z historii sztuki. Omówienie pojęć: kompozycja otwarta, zamknięta, centralna, statyczna, dynamiczna. (prezentacja) Ćwiczenie: W oparciu o szkice, stworzone w programie graficznym, na trzech bryłach, na przykład, sześcianach, wykonanych z brzołtu, należy przedstawić kompozycje: statyczną, dynamiczną i dowolną.	0	6	EU-K1, EU-U1, EU-U3, EU-U4, EU-W1
TP4	Przestrzeń – Iluzja – Kolor / Omówienie zagadnień związanych z iluzją przestrzeni, wybranych złudzeń optycznych, pojęcie figur dwuznacznych z uwzględnieniem twórczości wybranych artystów (prezentacja) Ćwiczenie: W programie graficznym należy stworzyć kompozycje w zestawach zaproponowanych kolorów, przedstawiające iluzję przestrzeni.	0	6	EU-K1, EU-U1, EU-U2, EU-U3, EU-W2

Kod	Tematyka	ocena efektów	laboratorium	Realizuje efekt
TP5	Przestrzeń – Anaglif / Pojęcie anaglif, sposoby jego tworzenia na wybranych przykładach. Ćwiczenie: W programie graficznym należy stworzyć dwie kompozycje, a następnie, anaglify na ich podstawie.	0	4	EU-K1, EU-U1, EU-U2, EU-U3
TP6	Podsumowanie omawianych zagadnień. Semestralny przegląd prac.	2	0	EU-K1, EU-U1, EU-U2, EU-U3, EU-U4, EU-W1, EU-W2, EU-W3, EU-W4

Razem godzin: 32

7. Metody kształcenia

Kod	Metoda
MK1	korekta prac
MK2	miniprojekt indywidualny realizowany na zajęciach
MK3	projekt indywidualny realizowany poza zajęciami
MK4	Prezentacja

8. Nakład pracy studenta

Aktywność studenta	Obciążenie
Przygotowanie koncepcji oraz praca nad projektami.	35
Studiowanie literatury	20
Praca z nauczycielem związana z: laboratorium	30
Praca z nauczycielem związana z: ocena efektów	2
Liczba punktów ECTS (1 punkt=25h)	3
Procentowy udział pracy własnej studenta w sumarycznym obciążeniu studenta	63,22%
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	87

9. Status zaliczenia przedmiotu

Przegląd zrealizowanych w semestrze prac

Forma studiów	Egzamin	Praca egzaminacyjna	Zaliczenie	Praca zaliczeniowa
stacjonarne		×		

10. Metody weryfikacji efektów uczenia się

Składowe oceny końcowej

Forma sprawdzenia	Wybrana forma	Punktacja	Realizuje efekt
Egzamin pisemny			
Egzamin ustny			
Sprawdzian pisemny			
Zaliczeniowy przegląd prac			
Referat pisemny			
Referat ustny			
Kolokwium			
Praca domowa			
Miniprojekt			
Praca na zajęciach			
Projekt z dokumentacją			
Ustna prezentacja projektu			
Obecność na zajęciach	×	10	EU-U2, EU-W4, EU-W3, EU-W2
Sprawdzian ustny			
Kartkówka			
Aktywność na zajęciach			
Egzaminacyjny przegląd prac	×	90	EU-K1, EU-U4, EU-U3, EU-U2, EU-U1, EU-W4, EU-W3, EU-W1, EU-W2
Sprawozdanie z praktyki zawodowej			

Zasady wyliczania oceny z przedmiotu

Zakres punktów	Ocena
0 – 40	2,0
41 – 60	3,0
61 – 70	3,5
71 – 80	4,0
81 – 90	4,5
91 – 100	5,0

11. Macierz realizacji przedmiotu

Efekt uczenia się	Cel przedmiotu	Treści programowe	Metody kształcenia
EU-W1	CP1, CP2, CP3	TP3, TP6	MK1, MK2, MK3, MK4
EU-W2	CP1, CP2, CP3	TP2, TP4, TP6	MK1, MK2, MK3, MK4
EU-W3	CP1, CP2	TP1, TP6	MK1, MK2, MK3, MK4
EU-W4	CP3	TP1, TP6	MK1, MK2, MK3, MK4
EU-U1	CP4, CP5	TP1, TP2, TP3, TP4, TP5, TP6	MK1, MK2, MK3, MK4
EU-U2	CP4, CP5	TP1, TP2, TP4, TP5, TP6	MK1, MK2, MK3, MK4
EU-U3	CP4, CP5	TP1, TP2, TP3, TP4, TP5, TP6	MK1, MK2, MK3, MK4
EU-U4	CP6	TP3, TP6	MK1, MK2, MK3, MK4
EU-K1	CP7	TP1, TP2, TP3, TP4, TP5, TP6	MK1, MK2, MK3, MK4

12. Odniesienie efektów uczenia się

Efekt uczenia się	Efekty kształcenia dla kierunku studiów	Charakterystyki drugiego stopnia w obszarze kształcenia
EU-W1	GK6_W08, GK6_W02	P6S_WG
EU-W2	GK6_W08, GK6_W02	P6S_WG
EU-W3	GK6_W02	P6S_WG
EU-W4	GK6_W06	P6S_WG
EU-U1	GK6_U01, GK6_U07, GK6_U05	P6S_UW
EU-U2	GK6_U01, GK6_U12	P6S_UW
EU-U3	GK6_U01, GK6_U05	P6S_UW
EU-U4	GK6_U06	P6S_UW
EU-K1	GK6_K02	P6S_KR, P6S_UU

13. Literatura

Literatura podstawowa

1. Arnheim, Rudolf, Sztuka i percepcja wzrokowa: psychologia twórczego oka., Officyna, Łódź , 2013
2. Rzepińska, Maria, Historia koloru w dziejach malarstwa europejskiego: reprint, Arkady, Warszawa, cop. 2009
3. Strzeмиński, Władysław, Teoria widzenia, Muzeum Sztuki w Łodzi, Łódź, 2016

Literatura uzupełniająca

1. Albers, Joseph, Yale University Press , New Haven & London, 2013
2. Gombrich, Ernst, Sztuka i złudzenie, Państwowy Instytut Wydawniczy , Warszawa, 1981
3. Hornung, David, Kolor: kurs dla artystów i projektantów, Universitas, Kraków, 2009
4. Kandyński, Wasyl, postowie Rejniak-Majewska, Agnieszka, Punkt i linia a płaszczyzna, Officyna, Łódź, 2019

14. Informacje o nauczycielach akademickich

Osoby odpowiedzialne za przedmiot

1. dr Justyna Kabala

Osoby prowadzące przedmiot

1. dr Justyna Kabala
2. dr Luiza Kwiatkowska
3. mgr Jan Młynarczyk