

NAZWA PRZEDMIOTU/MODUŁU KSZTAŁCENIA:

Rysunek użytkowy

Kod przedmiotu: GS_15

Rodzaj przedmiotu: kierunkowy

Wydział: Informatyki

Kierunek: Grafika

Poziom studiów: pierwszego stopnia – VI poziom PRK

Profil studiów: praktyczny

Forma studiów: stacjonarna/niestacjonarna

Rok: 1, 2

Semestr: 2, 3

Formy zajęć i liczba godzin:

Forma stacjonarna

wyklady – 16 (8 + 8);

ćwiczenia – 80 (45 + 35);

Forma niestacjonarna

wyklady – 9 (4 + 5);

ćwiczenia – 40 (20 + 20);

Zajęcia prowadzone są w języku polskim.

Liczba punktów ECTS: 8 (4 + 4)

Osoby prowadzące:

wykład:

ćwiczenia:

1. Założenia i cele przedmiotu:

Celem przedmiotu jest poznanie różnych form zastosowań rysunku jako medium wspierającego projektowanie, autonomicznej dziedziny projektowania graficznego oraz kreacji artystycznej. Poznanie warsztatu: technik i narzędzi używanych w ilustracji, infografice, projektowaniu dla multimedków, wykonywania projektów dla różnych branż z uwzględnieniem ich specyfiki, rysunków mody, komiksów, rysunków satyrycznych. Poznanie historycznie ukształtowanego miejsca rysunku użytkowego w kreacji plastycznej i projektowaniu. Rozwijanie umiejętności analizowania i interpretowania w formie rysunkowej zjawisk wizualnych. Kształtowanie umiejętności dostosowania sposobów kreacji rysunkowej do problemu projektowego. Badanie relacji pomiędzy zawartym w realizacji projektowej komunikatem tekstowym, a komunikatem wizualnym. Rozwijanie świadomości plastycznej i potencjału indywidualnej kreatywności.

2. Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymaganiami wstępnymi:

Przedmioty wprowadzające to: Podstawowy kurs rysunku, Kompozycja, praktyczna znajomość graficznych programów komputerowych.

3. Opis form zajęć

a) Wykłady

• **Treści programowe:**

- rysunek użytkowy, zakres pojęcia, zastosowania
- ilustracja w historii sztuki i sztuk użytkowych
- ilustracja współcześnie, rodzaje ilustracji, zastosowanie
- ilustracja dla dzieci
- rysunkowe postacie w książkach, filmie, reklamie
- techniki rysunkowe
- karykatura, rysunek satyryczny - deformacja
- collage, łączenie technik
- plakat - graficzny obraz
- użyteczność tradycyjnych technik graficznych
- komiks i storyboard

• **Metody dydaktyczne:**

- Wykład prowadzony metodą tradycyjną z wykorzystaniem rzutnika multimedialnego i prezentacją.
- Prezentacja przypadków na podstawie przykładów drukowanych publikacji.
- Wykład jest wprowadzeniem do zajęć praktycznych.

• **Forma i warunki zaliczenia:**

- Przedmiot kończy się zaliczeniem z oceną. Aby uzyskać zaliczenie należy wykazać się aktywnym uczestnictwem w zajęciach oraz pozytywnie ocenionymi zadaniami wykonanymi w ramach ćwiczeń oraz pracy własnej osobiście zaprezentowanymi na przeglądzie zaliczeniowym.

• **Wykaz literatury podstawowej:**

1. Zeegen L., *Twórcze ilustrowanie*. Warszawa: PWN, 2008.
2. Mogilnicki P., *Nówka sztuka. Młoda polska ilustracja*. Kraków: Karakter, 2022.
3. Simon M., *Storyboard - ruch w sztuce filmowej*. Warszawa: Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2010.
4. Schubert Z., *Mistrzowie plakatu i ich uczniowie*. Warszawa: Rzeczpospolita, 2008.

• **Wykaz literatury uzupełniającej:**

1. Foster J., *New Master's of Poster Design*. Beverly: Rockport Publishers, 2008.
2. Pignatti T., *Historia rysunku. Od Altamiry do Picassa*. Warszawa: Arkady, 2006.
3. Arnheim R., *Sztuka i percepcja wzrokowa*. Łódź: Oficyna, 2013.
4. Barber B., *Rysowanie postaci ludzkiej*. Warszawa: Delta W-Z, 2010.
5. *Henryk Tomaszewski: byłem, czego i wam życzę*. Red. A. Szewczyk. Warszawa: Zachęta - Narodowa Galeria Sztuki, 2014.

b) Ćwiczenia

- **Treści programowe:**
 - Karykatura postaci, zjawiska
 - Projekt rysunkowy postaci
 - Ilustracja do tekstu literackiego
 - Ilustracja do artykułu
 - Projekt serii etykiet produktowych
 - Projekt okładki singla
- **Metody dydaktyczne:**
 - Proces dydaktyczny oparty jest głównie na ćwiczeniach pracownianych, realizowanych w ramach samodzielnej pracy studenta podczas zajęć oraz wykonywaniu zaleconych prac w ramach pracy własnej. Rezultaty są korygowane na bieżąco przez prowadzącego.
- **Forma i warunki zaliczenia:**
 - Przedmiot kończy się zaliczeniem z oceną. Aby uzyskać zaliczenie należy wykazać się aktywnym uczestnictwem w zajęciach oraz pozytywnie ocenionymi zadaniami wykonanymi w ramach ćwiczeń oraz pracy własnej osobiście zaprezentowanymi na przeglądzie zaliczeniowym
- **Wykaz literatury podstawowej:**
 1. *Marvel by design*. Ed. R. Klanten, A. Servert. Berlin: Gestalten Verlag GmbH, 2021.
 2. *Książka po okładce. O współczesnym polskim projektowaniu okładek książkowych*. Kraków: Karakter, 2021.
 3. *Młody plakat polski*. Red. K. Kulpińska. Toruń: Wydawnictwo Adam Marszałek, 2012.
 4. Airey D., *Logo design love. Tworzenie genialnych logotypów*. Gliwice: Helion, 2018.
- **Wykaz literatury uzupełniającej:**
 1. Read H., *O pochodzeniu formy w sztuce*. Warszawa: PIW, 1973.
 2. Hornung D., *Kolor. Kurs dla artystów i projektantów*. Kraków: Universitas, 2009.
 3. Carter D. E., *Creating Logo Families*. North Night Books, 2000.
 4. Metheney B., *100 stworzeń i postaci ze świata fantasy. Rysuj jak artysta*. Poznań: Publicat, 2023.
 5. Leong S. *Manga. Podręcznik rysowania*. Warszawa: Arkady, 2023.

4. Opis sposobu wyznaczania punktów ECTS

a. forma stacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	16

	Czytanie wskazanej literatury	13
	Przygotowanie do zaliczenia	15
Ćwiczenia	Kontakt z nauczycielem	80
	Czytanie wskazanej literatury	9
	Realizacja zadań kursowych - projekty indywidualne na bieżąco korygowane przez nauczyciela	20
	Realizacja zadań domowych - prowadzenie szkicownika	15
	Przygotowanie do przeglądu zaliczeniowego	20
Konsultacje	Kontakt z nauczycielem	6
Zal./Egzamin	Kontakt z nauczycielem	6

Całkowita ilość godzin aktywności studenta	200
Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu	8

b. forma niestacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	9
	Czytanie wskazanej literatury	14
	Przygotowanie do zaliczenia	21
Ćwiczenia	Kontakt z nauczycielem	40
	Czytanie wskazanej literatury	20
	Realizacja zadań kursowych - projekty indywidualne na bieżąco korygowane przez nauczyciela	35
	Realizacja zadań domowych - prowadzenie szkicownika	25
	Przygotowanie do przeglądu zaliczeniowego	24
Konsultacje	Kontakt z nauczycielem	6
Zal./Egzamin	Kontakt z nauczycielem	6

Całkowita ilość godzin aktywności studenta	200
Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu	8

5. Wskaźniki sumaryczne

a. forma stacjonarna

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
- Liczba godzin kontaktowych – 108
 - Liczba punktów ECTS – 4,4

b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.

- Liczba godzin kontaktowych – 80
- Liczba punktów ECTS – 5,8

b. forma niestacjonarna

a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich

- Liczba godzin kontaktowych – 61
- Liczba punktów ECTS – 2,5

b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.

- Liczba godzin kontaktowych – 40
- Liczba punktów ECTS – 5,8

6. Zakładane efekty kształcenia

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekty kształcenia dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów kształcenia
GS_15_W1	Posiada wiedzę ogólnoplastyczną i wie jak wykorzystać ją w artystycznej kreacji graficznej oraz wie jak wykorzystać obraz w projektowaniu graficznym i multimedialnym.	K_W01 K_W03
GS_15_W2	Ma wiedzę na temat realizacji prac rysunkowych i ilustracyjnych, zna różne techniki rysunkowe oraz wie jak planować wykorzystanie rysunku w procesie projektowym	K_W01 K_W03
GS_15_U1	Umie tworzyć i realizować własne koncepcje artystyczne i projektowe w oparciu o rysunek i ilustrację oraz potrafi stosować środki realizacyjne adekwatne do treści projektu.	K_U01 K_U08 K_U13
GS_15_U2	Opanował/a podstawowe narzędzia technik klasycznych (malarstwa, rysunku, rzeźby) oraz potrafi przetransponować je na język rysunku użytkowego i ilustracji wykorzystując je na potrzeby projektu	K_U01 K_U08 K_U13
GS_15_U3	Posiada doświadczenie w realizowaniu własnych działań artystycznych opartych na zróżnicowanych koncepcjach wynikających ze swobodnego i niezależnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji i emocjonalności z uwzględnieniem potrzeb i poziomu percepcji odbiorcy.	K_U01 K_U08 K_U13, K_U20
GS_15_K1	Jest zdolny/a do realizowania własnych koncepcji i działań artystycznych opartych na zdolności twórczego myślenia i twórczej pracy w trakcie rozwiązywania problemów, zdolności elastycznego myślenia, adaptowania się do nowych i zmieniających się okoliczności w indywidualnej stylistyce, wynikającej z wykorzystania wyobraźni, ekspresji i intuicji.	K_K04 K_K05 K_K07
GS_15_K2	Posiada umiejętność samooceny, konstruktywnej krytyki w stosunku do działań innych osób, podjęcia refleksji na temat społecznych, naukowych i etycznych aspektów związanych z własną pracą.	K_K04 K_K07

7. Odniesienie efektów kształcenia do form zajęć i sposób oceny osiągnięcia przez studenta efektów kształcenia.

Efekt przedmiotowy y (Symbol)	Forma zajęć		Sposób sprawdzenia osiągnięcia efektu
	Wykład	Ćwiczenia	
GS_15_W1	x		Zaliczenie
GS_15_W2	x	x	Zaliczenie, Przegląd prac projektowych
GS_15_U1		x	Przegląd prac projektowych
GS_15_U2		x	Przegląd prac projektowych
GS_15_U3		x	Przegląd prac projektowych
GS_15_K1		x	Przegląd prac projektowych
GS_15_K2		x	Przegląd prac projektowych

8. Kryteria uznania osiągnięcia przez studenta efektów kształcenia.

Efekt przedmiotowy y (Symbol)	Efekt jest uznawany za osiągnięty, gdy:
GS_15_W1	Poprawnie odpowiada na zaliczeniu na 50 % pytań Poprawnie wykorzystuje zdobytą wiedzę w realizowanych projektach. Poprawnie argumentuje podejmowane decyzje projektowe.
GS_15_W2	Poprawnie odpowiada na zaliczeniu na 50 % pytań Poprawnie wykorzystuje zdobytą wiedzę w realizowanych projektach. Poprawnie argumentuje podejmowane decyzje projektowe.
GS_15_U1	Poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć. Poprawnie dobiera środki plastyczne do podejmowanych zagadnień projektowych.
GS_15_U2	Poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć. Poprawnie dobiera środki plastyczne do podejmowanych zagadnień projektowych.
GS_15_U3	Poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć. Poprawnie dobiera środki plastyczne do podejmowanych zagadnień projektowych.
GS_15_K1	Poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć. Poprawnie dobiera środki plastyczne do podejmowanych zagadnień projektowych.
GS_15_K2	Poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć. Poprawnie dobiera środki plastyczne do podejmowanych zagadnień projektowych.