

NAZWA PRZEDMIOTU/MODUŁU KSZTAŁCENIA:

Obraz i litera

Kod przedmiotu: MP01

Rodzaj przedmiotu: z zakresu

Zakres: Projektowanie i Media Wizualne

Wydział: Informatyki

Kierunek: Grafika

Poziom studiów: drugiego stopnia – VII poziom PRK

Profil studiów: praktyczny

Forma studiów: stacjonarne/niestacjonarne

Rok: I

Semestr: 2

Formy zajęć i liczba godzin:

Forma stacjonarna

wyklady – 10;

laboratorium – 30;

Forma niestacjonarna

wyklady – 6;

laboratorium – 18;

Język/i, w którym/ch realizowane są zajęcia: język polski.

Liczba punktów ECTS: 3

Osoby prowadzące:

wykład:

laboratorium:

1. Założenia i cele przedmiotu:

Celem przedmiotu jest rozwinięcie umiejętności tworzenia projektów graficznych, w których litera i obraz współistnieją. Obraz może stać się literą, a litera może stać się obrazem, co wzmacnia przekaz zaprojektowanego komunikatu.

W łączeniu tekstu i obrazu, kładziemy nacisk na eksperymentalne podejście do kompozycji tekstu literackiego oraz współczesnych narzędzi i technik cyfrowych w sztuce wizualnej.

2. Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymaganiami wstępnymi:

- Ukończenie studiów licencjackich (I stopnia) w zakresie grafiki lub pokrewnych dziedzin (np. sztuki, designu, architektury)
- Podstawowa znajomość programów graficznych (Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign)
- Umiejętność pracy z tekstem i literą w kontekście artystycznym lub projektowym. Przedmioty wprowadzające to kreacja plastyczna, typografia, kompozycja, rysunek.

3. Opis form zajęć

a) Wykłady

- **Treści programowe:**
 - Ewolucja ilustracji literackiej (od średniowiecznych manuskryptów do współczesnych książek artystycznych)
 - Biblia Gutenberga
 - Font a czcionka
 - Litera jako obraz
 - typografia jako komunikat wizualny
 - kaligrafia
 - tekst jako element dekoracyjny, narracyjny i konceptualny
 - Tekst i litera w sztuce, przykłady
 - Typografia eksperymentalna (od tradycyjnych metod po cyfrowe)
 - Liberatura
 - Budowa książki / Nie oceniaj książki po okładce
 - Typografia jako element kultury wizualnej: analiza znaków, symboli, logotypów
 - Analiza wybranych projektów typograficznych: plakaty, książki, strony internetowe. Różnice i podobieństwa.
 - Zasady kompozycji i interakcji między tekstem a obrazem.
 - Typografia w kontekście socjologicznym i kulturowym.
- **Metody dydaktyczne:**
 - Wykład prowadzony metodą tradycyjną z wykorzystaniem rzutnika multimedialnego i prezentacją.
 - Prezentacja przykładów na podstawie wybranych drukowanych publikacji.
 - Wykład jest wprowadzeniem do zajęć praktycznych.
- **Forma i warunki zaliczenia:**
 - Warunkiem zaliczenia wykładu jest udział w zajęciach oraz pozytywne wykonanie zadanych tematów na ćwiczeniach i zaprezentowanie ich na przeglądzie zaliczeniowym.
- **Wykaz literatury podstawowej:**
 1. *Widzieć/Wiedzieć. Wybór najważniejszych tekstów o dizajnie*, Jacek Mrowczyk, Przemek Dębowski, Wydawnictwo Karakter, 2011
 2. *Dosłownie. Literackie i typograficzne okładki polskich książek 1944- 2019*, Janusz Górski, Wydawnictwo Karakter, 2020
 3. *Człowiek i jego znaki*, Adrian Frutiger, Wydawnictwo d2d, 2003
 4. *Wytwórcy Książek, Historia społeczności wydawniczej w czasach PRL-u*, Jacek Mrowczyk, Wydawnictwo Karakter, Asp Katowice , 2023

- **Wykaz literatury uzupełniającej:**

1. *Władysław Strzemiński - zawsze w awangardzie*, Iwona Luba, Paulina Wawer, Wydawnictwo d2d, 2017
2. *Wystrzegaj się Futury*, Douglas Thomas, Wydawnictwo Karakter, 2019
3. *Nie gęsi, polskie projektowanie graficzne 1919-1949*, Piotr Rypson, Karakter, 2017

- b) **Laboratorium**

Ćwiczenia polegają na tworzeniu kreacji plastycznych na wybrany temat. Na zajęciach odbywają się korekty indywidualne i grupowe. Prowadzone są dyskusje grupowe.

- **Treści programowe:**

- tekst jako grafika
- litera jako forma wyrazu artystycznego/ monogram
- Książka dla dzieci
- Książka dla dorosłych
- Struktury książki i wpływu układu tekstu na percepcję wizualną - stworzenie swojej literatury
- plakat typograficzny, afisz, infografika
- eksperyment z formą i stylem litery / kaligrafia
- typografia w kontekście przekazów reklamowych, sloganów, haseł.

- **Metody dydaktyczne:**

- Praca twórcza indywidualna i grupowa
- Ćwiczenia praktyczne podczas laboratorium

- **Forma i warunki zaliczenia:**

- Przedmiot kończy się zaliczeniem z oceną. Aby uzyskać zaliczenie należy wykazać się aktywnym uczestnictwem przynajmniej w 75% zajęć oraz pozytywnie ocenionymi zadaniami wykonanymi w ramach ćwiczeń oraz prac osobiście zaprezentowanych na przeglądzie zaliczeniowym

- **Wykaz literatury podstawowej :**

1. *Człowiek i jego znaki*, Adrian Frutiger, Wydawnictwo d2d, 2003
2. *Zrób projekt Typo*, Nigel French, wydawnictwo d2d, 2022
3. *Porządek w projektowaniu*, Jean Ulysses Voelker, Wydawnictwo d2d, 2020

- **Wykaz literatury uzupełniającej**

1. *Projekty i bazgroły*, Krzysztof Lenk, Wydawnictwo słowo/ obraz terytoria, 2009
2. *Oto Sztuka polskiego plakatu*, Dorota Folga-Januszewska, MariaKurpik, Lech Majewski, Wydawnictwo Bosz, 2021
3. *System siatek w projektowaniu graficznym*, Josef Müller, Wydawnictwo d2d, 2022
4. *Typografia książki. Podręcznik projektanta*, Michael Mitchell, Wydawnictwo d2d, 2022.

4. Opis sposobu wyznaczania punktów ECTS

a. forma stacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	10
	Czytanie wskazanej literatury	10
	Przygotowanie do zaliczenia i realizacja własnych prac	5
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	30
	Projekt indywidualny	10
	Przygotowanie do przeglądu	10

Całkowita ilość godzin aktywności studenta	75
Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu	3

a. forma niestacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	6
	Czytanie wskazanej literatury	14
	Przygotowanie do zaliczenia i realizacja własnych prac	10
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	18
	Projekt indywidualny	12
	Przygotowanie do przeglądu	20

Całkowita ilość godzin aktywności studenta	75
Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu	3

5. Wskaźniki sumaryczne

a. forma stacjonarna

- liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
 - Liczba godzin kontaktowych – 40
 - Liczba punktów ECTS – 1,6
- liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
 - Liczba godzin kontaktowych – 30
 - Liczba punktów ECTS – 2

b. forma niestacjonarna

- liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
 - Liczba godzin kontaktowych – 24
 - Liczba punktów ECTS – 1,0

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

- Liczba godzin kontaktowych – 18
- Liczba punktów ECTS – 2

6. Zakładane efekty uczenia się

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekty uczenia się dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
MP01_W1	Student zna i rozumie style występujące w sztukach pięknych i użytkowych oraz powiązane z nimi tradycje twórcze, które mają wpływ na współczesne formy wyrazu wizualnego.	K_W06
MP01_W2	Student zna metody analizy tematu projektowego oraz zasady dostosowywania przekazu wizualnego do określonej grupy odbiorców.	K_W12
MP01_U1	Student potrafi świadomie wykorzystywać klasyczne techniki plastyczne oraz wiedzę o typografii w realizacji projektowaniu publikacji, plakatów, afiszy, infografik, itp	K_U08
MP01_U2	Student potrafi budować spójne i czytelne treści wizualne, posługując się zarówno obrazem, jak i literą w celu kształtowania przekazu narracyjnego.	K_U09
MP01_U3	Student potrafi samodzielnie rozwijać nowe umiejętności projektowe (w tym naukę o literze), wykorzystując je w praktyce twórczej i zawodowej.	K_U12
MP01_K1	Student wykazuje odpowiedzialność za jakość komunikacji wizualnej, dostosowując formę projektów typograficznych do odbiorcy i kontekstu tematu.	K_K05

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

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Forma zajęć		Sposób sprawdzenia osiągnięcia efektu
	Wykład	Laboratorium	
MP01_W1	v	v	Przegląd zaliczeniowy prac projektowych oraz zaliczenie sprawdzające wiedzę
MP01_W2	v	v	Przegląd zaliczeniowy prac projektowych oraz zaliczenie sprawdzające wiedzę
MP01_U1		v	Przegląd zaliczeniowy prac projektowych, dyskusja na temat wykonywanych prac artystycznych. Ocena doboru odpowiednich narzędzi i realizacji całości pracy.
MP01_U2		v	Przegląd zaliczeniowy prac. Ocena

			umiejętności budowania treści i narracji obrazem oraz literą. Dyskusja na temat wykonywanych prac artystycznych
MP01_U3		v	Przegląd zaliczeniowy prac projektowych
MP01_K1	v	v	Przegląd zaliczeniowy prac projektowych, prezentacja projektów. Zaliczenie sprawdzające wiedzę

8. Kryteria uznania osiągnięcia przez studenta efektów uczenia się.

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekt jest uznawany za osiągnięty, gdy:
MP01_W1	Poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć używając odpowiednich narzędzi i umie uargumentować ich zastosowanie. Zalicza ponad 75% zagadnień na zaliczeniu.
MP01_W2	Prezentacja indywidualnych projektów artystycznych. Zalicza ponad 75% zagadnień na zaliczeniu.
MP01_U1	Poprawnie realizuje zadany projekt artystycznego. Prezentacja indywidualnych projektów artystycznych.
MP01_U2	Poprawnie realizuje pracę projektową. Prezentacja indywidualnych projektu artystycznego.
MP01_U3	Poprawnie rozwiązuje zadania oraz potrafi zaprezentować zrealizowany projekt.
MP01_K1	Poprawnie wykonuje zadania w czasie zajęć, realizuje sugerowane poprawki w trakcie korekt.