

NAZWA PRZEDMIOTU/MODUŁU KSZTAŁCENIA:

Podstawy gramatyki wizualnej

Kod przedmiotu: MW12

Rodzaj przedmiotu: kierunkowy

Zakres: -

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 – 15;

laboratorium – 15;

Forma niestacjonarna

wyklady – 8;

laboratorium – 8;

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

Liczba punktów ECTS: 2

Osoby prowadzące:

wykład:

laboratorium:

1. Założenia i cele przedmiotu:

Celem przedmiotu jest zapoznanie osób studiujących z podstawowymi zasadami gramatyki wizualnej, które obejmują analizę, organizację i tworzenie komunikatów wizualnych. Studentki i studenci nauczą się identyfikować kluczowe elementy języka wizualnego, takie jak linia, kształt, kolor, tekstura i proporcje, a także stosować je w praktyce projektowej. Zajęcia mają na celu rozwój umiejętności analitycznych, projektowych oraz krytycznego myślenia w kontekście wizualnym. Ważnym elementem programu jest również wprowadzenie zagadnień semiotyki i analizy znaków wizualnych, które umożliwią osobom studiującym zrozumienie, jak symbole i kody wizualne wpływają na odbiór przekazów w

różnych kontekstach kulturowych. Program kładzie również nacisk na integrację teorii i praktyki w celu tworzenia spójnych i estetycznych projektów graficznych.

2. Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymaganiami wstępnymi:

- Podstawowa znajomość zasad projektowania graficznego.
 - Ogólna wiedza z zakresu historii sztuki i designu.
 - Umiejętność pracy z narzędziami do tworzenia grafiki komputerowej.
- Przedmioty wprowadzające to: Historia sztuki, nowych mediów i designu

3. Opis form zajęć

a) Wykłady

• Treści programowe:

Wprowadzenie teoretyczne do podstaw gramatyki wizualnej, analiza przykładów, omówienie kluczowych koncepcji i ich zastosowań w praktyce.

1. Wprowadzenie do gramatyki wizualnej
Definicja i znaczenie gramatyki wizualnej.
Elementy składowe języka wizualnego: punkt, linia, kształt, kolor, tekstura, przestrzeń.
2. Kompozycja i organizacja przestrzeni wizualnej
Zasady kompozycji: równowaga, harmonia, kontrast, rytm.
Hierarchia wizualna i organizacja elementów w projekcie.
3. Kolor w komunikacji wizualnej
Teoria kolorów i jej zastosowanie.
Psychologia koloru w projektowaniu.
4. Symbolika i semiotyka wizualna
Znaczenie znaków i symboli.
Interpretacja i kodowanie wizualne w różnych kulturach

• Metody dydaktyczne:

- Wykorzystanie prezentacji multimedialnych do wizualizacji omawianych zagadnień.
- Analiza i interpretacja przykładów zaczerpniętych z projektów graficznych i sztuki współczesnej.
- Dyskusje moderowane na temat zastosowań teorii gramatyki wizualnej w praktyce projektowej.

• Forma i warunki zaliczenia:

- Obecność na co najmniej 75% zajęć oraz zaliczenie testu końcowego obejmującego zagadnienia teoretyczne.
- Aktywne uczestnictwo w zajęciach, realizacja zadań praktycznych oraz wykonanie projektu zaliczeniowego (np. plakat, infografika).

• Wykaz literatury podstawowej:

1. Dondis, D. A. (2003). *Synteza wizualna*. Warszawa: Wydawnictwo Arkady.
2. Arnheim, R. (2004). *Sztuka i percepcja wzrokowa*. Kraków: Wydawnictwo Universitas.

3. Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2010). **Zasady projektowania**. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.

- **Wykaz literatury uzupełniającej:**

1. Wong, W. (1993). **Zasady formy i kompozycji**. Warszawa: Wydawnictwo Arkady
2. Kandinsky, W. (2015). **Punkt i linia a płaszczyzna**. Warszawa: Wydawnictwo Aletheia
3. Itten, J. (2011). **Sztuka koloru**. Warszawa: Wydawnictwo d2d.pl

b) Laboratorium

- **Treści programowe:**

Laboratoria w ramach tego przedmiotu mają zastosowanie w praktycznym zastosowaniu wiedzy zdobytej podczas wykładów. Ich celem jest rozwijanie umiejętności projektowania wizualnego poprzez indywidualne i zespołowe zadania kreatywne.

- Ćwiczenia praktyczne polegające na realizacji zadań projektowych w oparciu o omówione na wykładach zasady.
- Praca w grupach nad wspólnymi projektami wizualnymi z uwzględnieniem analizy hierarchii i proporcji.
- Indywidualne konsultacje dotyczące realizowanych projektów zaliczeniowych.
- Wykorzystanie narzędzi cyfrowych do projektowania graficznego podczas zajęć.

- **Metody dydaktyczne:**

- Wykorzystanie prezentacji multimedialnych.
- Ćwiczenia praktyczne podczas laboratoriów.
- Analiza i interpretacja przykładów wizualnych.
- Praca projektowa indywidualna i grupowa.
- Korekty prac

- **Forma i warunki zaliczenia:**

- Obecność na co najmniej 75% zajęć oraz zaliczenie testu końcowego obejmującego zagadnienia teoretyczne.
- Aktywne uczestnictwo w zajęciach, realizacja zadań praktycznych oraz wykonanie projektu zaliczeniowego (np. plakat, infografika).

- **Wykaz literatury podstawowej:**

4. Dondis, D. A. (2003). **Synteza wizualna**. Warszawa: Wydawnictwo Arkady.
5. Arnheim, R. (2004). **Sztuka i percepcja wzrokowa**. Kraków: Wydawnictwo Universitas.
6. Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2010). **Zasady projektowania**. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.

- **Wykaz literatury uzupełniającej:**

4. Wong, W. (1993). **Zasady formy i kompozycji**. Warszawa: Wydawnictwo Arkady
5. Kandinsky, W. (2015). **Punkt i linia a płaszczyzna**. Warszawa: Wydawnictwo Aletheia
1. Itten, J. (2011). **Sztuka koloru**. Warszawa: Wydawnictwo d2d.pl

4. Opis sposobu wyznaczania punktów ECTS

a. forma stacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
-------------	---------------------------	---

Wykład	Kontakt z nauczycielem	15
	Czytanie wskazanej literatury	5
	Przygotowanie do zaliczenia	5
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	15
	Projekt indywidualny	5
	Przygotowanie prac własnych	5

Całkowita ilość godzin aktywności studenta	50
Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu	2

a. forma niestacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	8
	Czytanie wskazanej literatury	7
	Przygotowanie do zaliczenia	10
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	8
	Projekt indywidualny	7
	Przygotowanie prac własnych	10

Całkowita ilość godzin aktywności studenta	50
Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu	2

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 – 30
 - Liczba punktów ECTS – 1,2
- liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
 - Liczba godzin kontaktowych – 15
 - Liczba punktów ECTS – 1

b. forma niestacjonarna

- liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
 - Liczba godzin kontaktowych – 16
 - Liczba punktów ECTS – 0,6
- liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
 - Liczba godzin kontaktowych – 8
 - Liczba punktów ECTS – 1

6. Zakładane efekty uczenia się

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekty uczenia się dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
MW12_W1	Posiada poszerzoną wiedzę dotyczącą kreowania komunikatów wizualnych z uwzględnieniem zasad gramatyki wizualnej i analizy semiotycznej, a także potrafi świadomie wykorzystać tę wiedzę w środowisku internetowym.	K_W02
MW12_W1	Potrafi twórczo zastosować zdobytą wiedzę teoretyczną (obejmującą gramatykę wizualną i semiotykę) w realizacji prac artystycznych, projektowych i marketingowych, świadomie dostosowując formy wypowiedzi wizualnej do oczekiwań odbiorców.	K_W013
MW12_U1	Umie formułować oryginalne koncepcje artystyczne, stosując zasady gramatyki wizualnej w sposób twórczy i elastyczny, co pozwala efektywnie rozwiązywać problemy projektowe w zmieniających się warunkach.	K_U20
MW12_U2	Posiada umiejętność świadomego budowania narracji obrazem, opierając się na strukturach gramatyki wizualnej i zasadach semiotyki, tak aby przekaz był spójny, zrozumiały i atrakcyjny dla odbiorcy.	K_U19
MW12_K1	Wykazuje inicjatywę i motywację do samodzielnego podejmowania projektów z obszaru sztuki, designu i marketingu, sprawnie wykorzystując narzędzia analizy wizualnej (w tym semiotykę) oraz organizując pracę w sposób sprzyjający rozwojowi twórczemu i refleksji.	K_K02

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	Ćwiczenia	
MW12_W1	v	v	Zaliczenie testu,
MW12_W1	v	v	Zaliczenie testu,
MW12_U1		v	Wykonanie projektu zaliczeniowego.
MW12_U2		v	Wykonanie projektu zaliczeniowego.
MW12_K1		v	Wykonanie projektu zaliczeniowego.

8. Kryteria uznania osiągnięcia przez studenta efektów uczenia się.

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekt jest uznawany za osiągnięty, gdy:
MW12_W1	Poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć i odpowiada pozytywnie na ponad 50% zagadnień w teście
MW12_W1	Poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć i odpowiada pozytywnie na ponad 50% zagadnień w teście
MW12_U1	Poprawna ocena podczas przeglądu prac projektowych
MW12_U2	Poprawna ocena podczas przeglądu prac projektowych
MW12_K1	Poprawna ocena podczas przeglądu prac projektowych