



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



WSTI w Katowicach, kierunek Grafika
opis modułu *Kreacja plastyczna w projektowaniu mediów wizualnych*

NAZWA PRZEDMIOTU/MODUŁU KSZTAŁCENIA:

Kreacja plastyczna w projektowaniu mediów wizualnych

Kod przedmiotu: MP11

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: II

Semestr: 4

Formy zajęć i liczba godzin:

Forma stacjonarna

laboratorium – 26;

Forma niestacjonarna

laboratorium – 14;

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

Liczba punktów ECTS: 2

Osoby prowadzące:

wykład:

laboratorium:

1. Założenia i cele przedmiotu:

Przedmiot *Kreacja plastyczna w projektowaniu mediów wizualnych* ma na celu rozwijanie umiejętności twórczych studentów w kontekście nowoczesnego projektowania wizualnego. Ćwiczenia łączą teorię i praktykę z zakresu kompozycji, koloru, typografii, ilustracji i innych elementów plastycznych w tworzeniu kompleksowych projektów wizualnych, szczególnie w kontekście mediów cyfrowych i reklamy. Podczas zajęć studenci będą eksperymentować z różnorodnymi technikami i narzędziami w celu wyrażania pomysłów poprzez formy



wizualne. Przedmiot jest pomocniczym przedmiotem podczas seminarium dyplomowego. Zrealizowany projekt może stać się częścią pracy dyplomowej.

2. Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymaganiami wstępnymi:

- Ukończenie studiów licencjackich (I stopnia) w zakresie grafiki lub pokrewnych dziedzin (np. sztuki, designu, architektury)
- Znajomość technik plastycznych (rysunek, malarstwo, grafika).
- Zasady kompozycji w pracy plastycznej.
- Znajomość programów graficznych

3. Opis form zajęć

a) *Laboratorium*

- **Treści programowe:**
 - Ćwiczenia polegają na tworzeniu projektów plastycznych na wybrany temat oraz rozwijaniu kreatywnych idei. Każda ze zrealizowanych prac będzie autorską próbą stworzenia pracy zderzając ze sobą doświadczenia warsztatowe i koncepcyjne.
 - Eksperymentowanie z różnymi formami wyrazu, jak np. digital art, video art, projektowanie interaktywne.
 - Kreacja autorskich projektów artystycznych i świadoma realizacja gotowej pracy(również dyplomu)
- **Metody dydaktyczne:**
 - Ćwiczenia praktyczne podczas laboratorium
 - Praca twórcza indywidualna i grupowa
 - Ćwiczenia prowadzone w formie warsztatów podczas których odbywają się korekty indywidualne i grupowe
- **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. Dodatkowo należy osobiście zaprezentowanych swoje prace na przeglądzie zaliczeniowym.
- **Wykaz literatury podstawowej:**
 1. *Seria "Artyści mówią, wywiady z artystami"*, Elżbieta Dzikowska, Wydawnictwo Rosikon Press, (dostępna forma audiobook), 2011,
 2. *Instynkt Sztuki. Piękno, zachwyt i ewolucja człowieka*, Denis Dutton, Wydawnictwo Copernicus Center Press, 2019



3. *Sztuka i percepcja wzrokowa, Psychologia twórczego oka*, Rudolf Arnheim,
Wydawnictwo Officyna, 2022

• **Wykaz literatury uzupełniającej:**

1. *O złej sztuce*, Maria Poprzęcka, Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, 1998
2. *Lustro świata, nowa historia sztuki*, Julian Bell, Wydawnictwo Arkady, 2009
1. *Podaj dalej, Design, nauczanie, życie*, Krzysztof Lenk, Wydawnictwo Karakter, 2018.

4. Opis sposobu wyznaczania punktów ECTS

a. forma stacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	-
	Czytanie wskazanej literatury	-
	Przygotowanie do egzaminu i realizacja własnych prac	-
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	26
	Czytanie wskazanej literatury	4
	Prace własne	10
	Przygotowanie do zaliczenia	10

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	-
	Czytanie wskazanej literatury	-
	Przygotowanie do egzaminu i realizacja własnych prac	-
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	14
	Czytanie wskazanej literatury	6
	Prace własne	15
	Przygotowanie do zaliczenia	15

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

**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 – 26
 - Liczba punktów ECTS – 1,0
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
- Liczba godzin kontaktowych – 26
 - Liczba punktów ECTS – 2,0

b. forma niestacjonarna

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
- Liczba godzin kontaktowych – 14
 - Liczba punktów ECTS – 0,6
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
- Liczba godzin kontaktowych – 14
 - Liczba punktów ECTS – 2,0

6. Zakładane efekty uczenia się

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekty uczenia się dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
MP11_W1	Student posiada rozbudowaną wiedzę ogólnoplastyczną i potrafi zastosować ją w artystycznej kreacji plastycznej, wykorzystując zarówno nowoczesne (również AI), jak i tradycyjne narzędzia do tworzenia dzieł sztuki oraz projektów artystycznych w kontekście mediów wizualnych.	K_W01
MP11_W2	Student zna zagadnienia teoretyczne z zakresu sztuk plastycznych oraz rozumie ich zastosowanie w praktyce artystycznej i kreacji projektu wizualnego.	K_W13
MP11_U1	Student umie świadomie wykorzystać różnorodne techniki plastyczne w zależności od potrzeb i charakteru projektu, z uwzględnieniem efektów wizualnych, estetycznych oraz funkcji komunikacyjnej.	K_U02
MP11_U2	Student potrafi samodzielnie tworzyć komunikaty wizualne, korzystając z wybranych technik plastycznych, takich jak rysunek, malarstwo, grafika tradycyjna i cyfrowa, w celu przekazania zamierzonych treści artystycznych.	K_U08
MP11_U3	Student potrafi określić problem kreacji artystycznej,	K_U05



WSTI w Katowicach, kierunek Grafika
opis modułu *Kreacja plastyczna w projektowaniu mediów wizualnych*

	analizować jego kontekst oraz proponować adekwatne rozwiązania wizualne i technologiczne w oparciu o dostępne narzędzia i technologie zapewniając ich spójność z założonymi celami.	
MP11_K1	Student wykazuje wewnętrzną motywację do samodzielnego podejmowania wyzwań twórczych oraz jest gotów do podejmowania ryzyka artystycznego w procesie projektowania mediów wizualnych	K_K02
MP11_K2	Student jest odpowiedzialny za swoje działania artystyczne i ich wpływ na innych, wykazując postawę refleksyjną w odniesieniu do społecznych i etycznych aspektów swojej pracy. Potrafi zaprezentować swoją pracę i wybronić jej koncepcję.	K_K07

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	
MP11_W1		v	Przegląd zaliczeniowy prac projektowych oraz zaliczenie sprawdzające wiedzę
MP11_W2		v	Zaliczenie sprawdzające wiedzę, prezentacja projektu artystycznego
MP11_U1		v	Zaliczenie sprawdzające wiedzę. Ocena umiejętności studenta w doborze środków wyrazu.
MP11_U2		v	Zaliczenie sprawdzające wiedzę. Prezentacja i dyskusja o projekcie zaliczeniowym
MP11_U3		v	Ocena aktywności studenta podczas prezentacji projektu.
MP11_K1		v	Ocena aktywności studenta podczas prezentacji projektu.
MP11_K2		v	Ocena aktywności studenta podczas prezentacji projektu.

8. Kryteria uznania osiągnięcia przez studenta efektów uczenia się.

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekt jest uznawany za osiągnięty, gdy:
-----------------------------	---



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



WSTI w Katowicach, kierunek Grafika
opis modułu ***Kreacja plastyczna w projektowaniu mediów wizualnych***

MP11_W1	Poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć, używając odpowiednich narzędzi.
MP11_W2	Poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć. Prezentacja indywidualnych projektów artystycznych
MP11_U1	Poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć. Prezentacja indywidualnych projektów artystycznych
MP11_U2	Poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć. Prezentacja indywidualnych projektów artystycznych
MP11_U3	Prezentacja indywidualnych projektów artystycznych
MP11_K1	Prezentacja indywidualnych projektów artystycznych
MP11_K2	Prezentacja indywidualnych projektów artystycznych