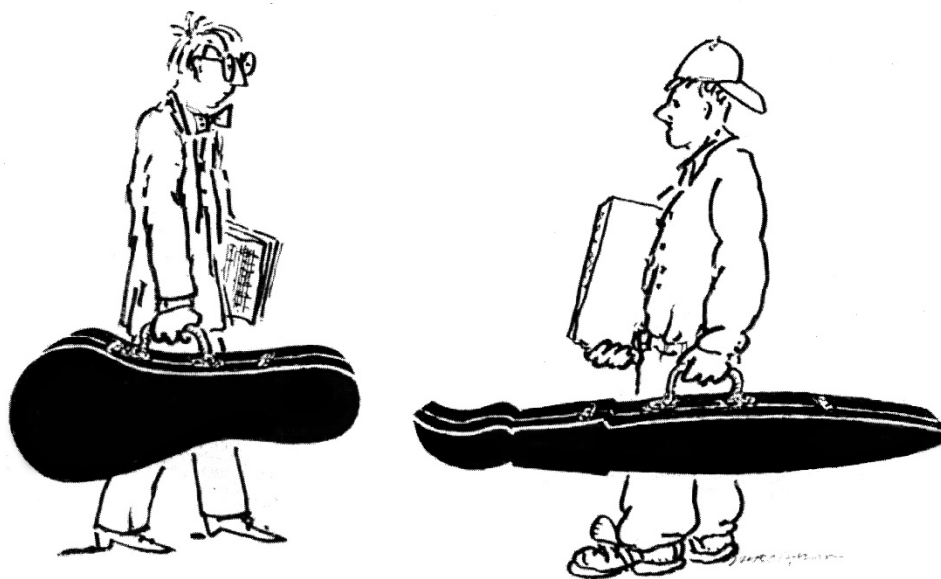


Konrad Wieniawa-Narkiewicz

## Program nauczania przedmiotu

### PROJEKTOWANIE GRAFICZNE

W Państwowym Liceum Sztuk Plastycznych im. Wojciecha Gersona  
w Warszawie – cykl pięcioletni



rys. Józef Jurczyszyn

Warszawa 2019

**Dr Konrad Wieniawa - Narkiewicz** ukończył Państwowe Liceum Sztuk Plastycznych w Warszawie, a następnie Wydział Grafiki PWSSP w Łodzi. Doktorat na Uniwersytecie Marii Curie Skłodowskiej w Lublinie. Jest nauczycielem projektowania graficznego w Zespole Państwowych Szkół Plastycznych w Warszawie.

Jako artysta miał ponad 30 wystaw w kraju i za granicą. Osiąga sukcesy w konkursach artystycznych, z których najważniejszym jest Grand Prix na Międzynarodowym Biennale Malarstwa - „Quadro Art.” w 2014r. w Łodzi. Zajmuje się ilustracją książkową, projektowaniem graficznym, malarstwem i grafiką.

Jest współautorem programu nauczania reklamy wizualnej, dopuszczonego w 2006r. przez Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego do użytku w szkołach artystycznych oraz współautorem podstawy programowej w zakresie projektowania graficznego.

Rozporządzenie Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego z dnia 15 grudnia 2016 r. w sprawie podstaw programowych kształcenia w zawodach szkolnictwa artystycznego w publicznych szkołach artystycznych (Dz. U. z 2016 r., poz. 2248).

Warszawa 2019

## SPIS TREŚCI

SPIS TREŚCI .....	5
WSTĘP .....	7
OGÓLNA KONCEPCJA PROGRAMU .....	8
CELE KSZTAŁCENIA .....	9
CELE OGÓLNE:.....	9
CELE SZCZEGÓŁOWE .....	9
OPIS OSIĄGNIĘĆ UCZNIĄ NA KONIEC ETAPU KSZTAŁCENIA.....	11
WARUNKI I SPOSOBY REALIZACJI ORAZ WSKAZÓWKI METODYCZNE.....	12
METODY ORAZ FORMY DZIAŁAŃ .....	12
KORELACJE MIĘDZYPRZEDMIOTOWE .....	14
DOSTOSOWANIE DO POTRZEB INDYWIDUALNYCH UCZNIÓW.....	15
WYMAGANIA BAZOWE .....	15
PRZEDMIOTOWE KRYTERIA OCENY .....	16
KRYTERIA OCENY ZADAŃ PLASTYCZNYCH .....	16
TREŚCI KSZTAŁCENIA: MATERIAŁ NAUCZANIA I OPIS OSIĄGNIĘĆ UCZNIÓW.....	19
KLASA I.....	<b>Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.</b>
I. PSYCHOFIZJOLOGIA PERCEPCJI WZROKOWEJ – MECHANIZMY POSTRZEGANIA W PROCESIE KREACJI.....	<b>Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.</b>
II. ARTYSTYCZNE I RACJONALNE PRZESŁANKI KSZTAŁTOWANIA KOMUNIKATU WIZUALNEGO.....	<b>Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.</b>
III. SPOŁECZNE I KULTUROWE WYZNACZNIKI POSTAW TWÓRCZYCH.....	<b>Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.</b>
IV. GRAFIKA WARSZTATOWA ( ARTYSTYCZNA ) JAKO ŚRODEK WYRAZU....	<b>Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.</b>
V. SYSTEMY I FORMY NOTACJI I PREZENTACJI PROJEKTÓW DWUWYMIAROWYCH.....	<b>Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.</b>
VI. PROJEKTOWANIE GRAFICZNE A INNE DZIAŁANIA ARTYSTYCZNE...	<b>Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.</b>
KLASA II.....	<b>Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.</b>
I. FUNKCJE I FORMY PROJEKTOWANIA GRAFICZNEGO W KONTEKŚCIE DZIAŁAŃ REKLAMOWYCH.....	<b>Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.</b>
II. ZAGADNIENIA ERGONOMII W REKLAMIE.....	<b>Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.</b>
III. REKLAMA SYSTEMOWA – POJĘCIE RODZINY GRAFICZNEJ.....	<b>Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.</b>
IV. KOMPOZYCJA TEKSTU I ELEMENTÓW GRAFICZNYCH RÓŻNORODNYCH FORM WYDAWNICZYCH.....	<b>Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.</b>
V. PLAKAT JAKO FORMA ARTYSTYCZNO-INFORMACYJNA.....	<b>Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.</b>
KLASA III .....	<b>Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.</b>
I. ZNAK GRAFICZNY W PROFESJONALNEJ REKLAMIE – ZASADY PROJEKTOWANIA I SPECYFIKACJI.....	<b>Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.</b>
II. ZAGADNIENIA „PODWÓJNEGO DNA” W PROJEKTOWANIU PROFESJONALNEGO PLAKATU.....	<b>Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.</b>
III. REKLAMA WIELKOFORMATOWA I PRZESTRZENNA – ZNACZENIE I FUNKCJA.....	<b>Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.</b>
IV. KOMPLEKSOWE PROJEKTOWANIE W KAMPANII REKLAMOWEJ.....	<b>Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.</b>

V. PROJEKTOWANIE GRAFICZNE A TEMATYKA SPOŁECZNA.....	<b>Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.</b>
KLASA IV .....	<b>Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.</b>
I. KOMPLEKSOWE PROJEKTOWANIE W PROFESJONALNEJ KAMPANII REKLAMOWEJ – FAZA WSTĘPNA. ....	<b>Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.</b>
II. ZAGADNIENIE SKALI I SPECYFIKI ODDZIAŁYWANIA PLAKATU REKLAMOWEGO I INNYCH ELEMENTÓW OUTDOOROWYCH. ....	<b>Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.</b>
III. MAŁE FORMY GRAFICZNE W SYSTEMIE RODZINY GRAFICZNEJ. ....	<b>Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.</b>
IV. REKLAMA PRZESTRZENNA.....	<b>Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.</b>
V. DOKUMENTACJA TECHNICZNA – STRUKTURA ELEMENTÓW PREZENTACYJNYCH. ....	<b>Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.</b>
LITERATURA PRZEDMIOTU .....	36

## **WSTĘP**

Niniejszy program skonstruowany został w oparciu o podstawę programową kształcenia artystycznego sformułowaną w Rozporządzeniu Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego z dnia 14 sierpnia 2019 r. w sprawie podstaw programowych kształcenia w zawodach szkolnictwa artystycznego w publicznych szkołach artystycznych (Dz. U. z 2019 r. poz. 1637).

Program przeznaczony jest do realizacji w pięcioletnim liceum sztuk plastycznych (III etap edukacyjny – szkoła ponadpodstawowa) dla specjalności projektowanie graficzne.

## OGÓLNA KONCEPCJA PROGRAMU

Przedmiot projektowanie graficzne to jedna ze specjalizacji kształcenia artystycznego o nazwie: Techniki graficzne. Celem nauczania przedmiotu – zgodnie z podstawą programową - jest przygotowanie uczniów do samodzielnych działań twórczych w zakresie kształtowania przestrzeni publicznej i świadomości estetycznej społeczeństwa. Uczeń zdobywa umiejętności poprzez doświadczenia koncepcyjne i wykonawcze, rozwijając intuicję, wyobraźnię oraz sprawność manualną i techniczną, a także wiedzę w zakresie obsługi graficznych programów komputerowych, sposobów powstawania obrazu cyfrowego oraz metod przygotowania materiału do druku. Treści nauczania przedmiotu mają charakter interdyscyplinarny i korelują z treściami innych przedmiotów plastycznych. Cykl kształcenia kończy się złożeniem przez ucznia pracy dyplomowej i jej obroną. Absolwent, po zakończeniu edukacji z projektowania graficznego posiada wiedzę niezbędną do podjęcia samodzielnych działań zawodowych lub kontynuacji edukacji na poziomie wyższym.

Program skonstruowany został w oparciu o podstawę programową kształcenia artystycznego sformułowaną w Rozporządzeniu Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego z dnia 14 sierpnia 2019 r. (Dz. U. z 2019 r. poz. 1637).

W części zasadniczej dostosowany jest do potrzeb ucznia przeciętnego. Jednak potencjał uczniów i ich zaangażowanie sprzyjają często potrzebie poszerzenia liczby godzin z przeznaczonych ogółem na przedmioty artystyczne oraz na pracę z uczniem zdolnym.

Treści kształcenia przedstawione zostały dwutorowo: uwzględniają materiał nauczania, potraktowany jako spis zagadnień oraz opis umiejętności ucznia po zakończeniu każdego modułu.

Program przewidziany jest do realizacji w czteroletnim liceum plastycznym, w którym projektowanie graficzne nauczane jest od pierwszej klasy.

Program zakłada udział dwóch nauczycieli: prowadzącego oraz pomocniczego wspierającego cyfrową realizację zadań w graficznych programach komputerowych, służących do obróbki obrazu wektorowego i rastrowego.

Program został podzielony na dwie zasadnicze części.

- W pierwszej części sformułowane zostały cele kształcenia, omówione warunki i sposoby realizacji (w tym podstawowe metody i formy kształcenia w zakresie przedmiotu) oraz wymagania edukacyjne i kryteria oceny.
- W drugiej części przedstawione zostały treści kształcenia z podziałem na: materiał nauczania oraz osiągnięcia uczniów. Te ostatnie ułożone są w porządku, który uwzględnia najbardziej popularne taksonomie celów kształcenia dziedziny poznawczej, a przede wszystkim w porządku określonym przez podstawę programową. Na końcu programu podana została podręczna literatura przedmiotu.

## **CELE KSZTAŁCENIA**

### **CELE OGÓLNE:**

- Rozbudzanie twórczej i refleksyjnej postawy wobec siebie i świata oraz wobec wartości estetycznych, etycznych i innych.
- Pobudzanie aktywności intelektualnej, kształtowanie postaw kreatywnych, rozwijanie zainteresowania i zamiłowania w tworzeniu szeroko pojmowanej kultury plastycznej.
- Rozwijanie inwencji, wyobraźni i wrażliwości plastycznej uczniów poprzez własną aktywność twórczą oraz poznawanie wybitnych realizacji z zakresu szeroko pojętego projektowania.
- Pogłębianie zainteresowań uczniów poprzez poszukiwanie wiedzy, zdobywanie doświadczeń, działania innowacyjne i eksperymentalne.
- Rozwijanie sprawności i umiejętności poprzez stosowanie uniwersalnych metod posługiwania się środkami artystycznymi i technologicznymi, a także biegłość w posługiwaniu się najnowszymi sposobami cyfrowej obróbki obrazu graficznego.
- Ukazywanie uczniom różnych funkcji sztuki – estetycznej, poznawczej i użytkowej.
- Inspirowanie uczniów do aktywności twórczej, udziału w różnych formach konfrontacji artystycznych.
- Podejmowanie działań promujących uczniów aktywnych i szczególnie uzdolnionych.
- Przygotowanie ucznia do samodzielnych działań projektowych i realizacji przekazów wizualnych, adekwatnych do charakteru zadań oraz z wykorzystaniem odpowiednich materiałów i technologii.
- Przygotowanie ucznia do działań twórczych realizowanych przy użyciu najnowszych technologii i umiejętności stałej aktualizacji wiedzy z tej dziedziny.
- Przygotowanie ucznia do umiejętnego analizowania, interpretowania i transformowania idei na język plastyczny.

### **CELE SZCZEGÓŁOWE**

- Zapoznanie uczniów z różnymi rodzajami kompozycji plastycznej.
- Poznanie pojęć i terminów z dziedziny literatury i typografii.
- Zdobycie wiedzy na temat historii projektowania graficznego.
- Zapoznanie z technikami mechanicznego i cyfrowego przetwarzania obrazu.
- Kształcenie umiejętności przygotowania materiału wyjściowego do druku a także rozróżniania jego technik i parametrów.
- Zapoznanie z możliwościami programów graficznych wykorzystywanych do realizacji projektów i publikacji w różnych środowiskach.
- Kształcenie umiejętności planowania pracy projektowej od szkiców koncepcyjnych do realizacji, w tym przygotowania projektu do druku.
- Ukazanie różnych możliwości realizacji projektu w oparciu o tradycyjne oraz nowoczesne techniki i technologie.

- Zaznajomienie z analogowymi i cyfrowymi narzędziami rejestracji oraz przetwarzania obrazów.
- Projektowanie różnorodnych form graficznych, np. znaku graficznego, elementów identyfikacji wizualnej, plakatu, form wydawniczych itp.
- Kształcenie świadomości wykorzystywania różnorodnych środków plastycznych do kształtowania komunikatu wizualnego.
- Kształcenie umiejętności wartościowania zrealizowanego projektu graficznego pod względem artystycznym, estetycznym i użytkowym oraz pod względem jakości technicznej.
- Nabywanie umiejętności profesjonalnego dokumentowania i archiwizowania prac.
- Kształcenie umiejętności prezentowania efektów swojej pracy: przedstawiania zastosowanych technologii, publikacji cyfrowej, pokonywania barier kulturowych i językowych.
- Umiejętność świadomego i kreatywnego posługiwania się środkami wyrazu artystycznego.
- Inspirowanie się otaczającą rzeczywistością.
- Transponowanie emocji i wrażeń na język plastyki.
- Wykorzystywanie różnorodnych technologii analogowych i cyfrowych i podejmowanie prób eksperymentowania w ich zakresie.
- Kształcenie umiejętności transformowania pojęć i idei na język plastyczny.
- Kształcenie umiejętności dokonywania oceny wartości artystycznych własnych projektów twórczych.



## OPIS OSIĄGNIĘĆ UCZNIĄ NA KONIEC ETAPU KSZTAŁCENIA

### Uczeń:

- Twórczo realizuje prace z dziedziny projektowania graficznego, posługując się odpowiednimi środkami wyrazu i wyrażając własną osobowość artystyczną.
- Wykonuje prace projektowe w zakresie grafiki, wykorzystując w praktyce wiedzę i umiejętności warsztatowe w obrębie programów do obróbki wektorowej i rastrowej ( Illustrator, Photoshop ), programu do komputerowego składu tekstu( Indesign ) oraz umiejętności pozyskane w ramach innych, obowiązkowych przedmiotów.
- Korzysta z różnych źródeł informacji dotyczących sztuk plastycznych, szczególnie w zakresie swojej specjalizacji.
- Umiejętnie i racjonalnie organizuje stanowisko pracy zgodnie z obowiązującymi zasadami ergonomii, przepisami bezpieczeństwa i higieny pracy.
- Stosuje przepisy dotyczące ochrony przeciwpożarowej i ochrony środowiska.
- Stosuje w praktyce zasady techniczne i technologiczne związane z wykonywaniem zawodu plastyka w zakresie swojej specjalizacji.
- Stosuje terminy i pojęcia z zakresu sztuk plastycznych w zakresie swojej specjalizacji.
- Biegłe czyta i sporządza dokumentację projektową i wykonawczą w zakresie projektowania graficznego.
- Dokumentuje i prezentuje własne dokonania twórcze.
- Dokonuje ewaluacji własnej pracy.
- Uczestniczy w wystawach i innych wydarzeniach artystycznych.
- Podejmuje wyzwania, biorąc udział w różnych konkursach i przeglądach.
- Dokonuje chronologicznego przeglądu dzieł grafiki projektowej, charakteryzuje twórczość wybitnych grafików.
- Na podstawie analizy formalnej i treściowej dokonuje świadomej oceny wartości artystycznych, estetycznych oraz technicznych dzieł sztuk plastycznych; formułuje własne sądy i opinie.
- Dbą o własny rozwój, podnosi kwalifikacje i dąży do dalszego kształcenia, zdobywając wyższe umiejętności zawodowe.
- Zna podstawowe zasady regulujące gospodarkę rynkową, w szczególności w zakresie możliwości prowadzenia własnej działalności artystycznej.
- Wymienia i rozróżnia instytucje kultury oraz przedsiębiorstwa związane ze swoim zawodem.
- Potrafi zainicjować i poprowadzić własną działalność artystyczną, a także planuje i podejmuje działania marketingowe z tym związane.
- Zna ogólne założenia prawa autorskiego i wykonuje projekty w poszanowaniu pracy innych twórców.

## **WARUNKI I SPOSOBY REALIZACJI ORAZ WSKAZÓWKI METODYCZNE**

Nadrzędnym celem nauczania przedmiotu jest przekazanie zasad myślenia parabolicznego, najważniejszego dla języka sztuki oraz procesu projektowania. Istotą działań jest korelacja pomiędzy wartościami intelektualnymi, artystycznymi a doborem odpowiednich środków wyrazu plastycznego.

Podstawa programowa realizowana jest zarówno w oparciu o tradycyjny warsztat plastyczny jak i pracę z wykorzystaniem nowoczesnych technologii i oprogramowania graficznego.

### **METODY ORAZ FORMY DZIAŁAŃ**

➤ **Komentarz teoretyczny (mini-wykład).**

Poprzedza on każde działanie plastyczne ucznia, wprowadza w nowe zagadnienia, przybliża problemy związane z formą dzieła, techniką i technologią wykorzystywaną w konkretnych ćwiczeniach.

➤ **Realizacje warsztatowe.**

Stanowią podstawową formę działań. W ramach tego przedmiotu zadania plastyczne muszą uwzględniać fazy działań projektowych od szkicu koncepcyjnego do realizacji. Niejednokrotnie oznacza to potrzebę zaangażowania środków technicznych i współpracę z instytucjami zewnętrznymi.

➤ **Korekta indywidualna i zbiorowa**

Uczeń wykonuje zadanie pod opieką nauczyciela, który koryguje jego działania w trakcie realizacji projektu. Korekty prowadzone są z każdym uczniem w formie indywidualnej rozmowy i polegają na dokładnym przypomnieniu problematyki konkretnego zadania oraz zastosowania zarówno indywidualnych środków wyrazu, jak i techniki wykonawczej. Wszystkie czynności realizowane w ramach korekty powinny zmierzać do osiągnięcia przez ucznia optymalnych wyników końcowych, a więc realizacji założonych celów zadania oraz inspirowania ucznia do indywidualnych poszukiwań. Uzupełnieniem korekty indywidualnej mogą być korekty zbiorowe, które polegają na omawianiu prac uczniów na szerszym forum, np. grupy również z użyciem nowoczesnych środków multimedialnych.

➤ **Analiza przykładów plastycznych.**

Jest ważną procedurą osiągania celów. Przed realizacją zadań nauczyciel pokazuje przykłady prac archiwalnych (publikowane i niepublikowane) oraz przykłady z literatury fachowej. Dzięki temu uczniowie są lepiej przygotowani do realizacji zadania, a także uczą się oceniać prace pod względem technicznym i estetycznym.

➤ **Sprawdziany wiadomości**

Wiadomości z zakresu technicznych aspektów produktu przygotowanego do publikacji, zwielokrotnienia projektów i ich optymalizacji (dotyczy części zajęć

realizowanych z wykorzystaniem nowych technologii) są sprawdzane w formie pisemnej lub ustnej.

➤ Prace domowe uczniów.

Część zadań uczniów (zwłaszcza projekty koncepcyjne) wymaga dłuższego przemyślenia i odpowiedniego przygotowania, dlatego są zalecane jako zadania domowe.

➤ Uczenie się we współpracy.

Nauczania przedmiotu stwarza możliwości świadomej i dobrze zorganizowanej pracy indywidualnej, jak również pozwala na organizowanie zajęć grupowych w ramach wyznaczonych zadań. W związku z tym w drugiej części programu uwzględnione zostały działania grupowe, które przygotowują uczniów do podejmowania w przyszłości zadań zespołowych, kształtują psychiczne predyspozycje, niezbędne do artystycznej aktywności zawodowej.

➤ Prezentacja prac własnych.

Jedną z ważnych form działania pracowni jest przygotowywanie uczniów do prezentacji prac, począwszy od pracowni, następnie na forum szkoły aż do wystaw organizowanych przez instytucje zewnętrzne. Prezentacje prac przygotowują uczniów do uczestniczenia w różnych formach życia plastycznego i weryfikują świadomość kreatywną. Powinny się one odbywać również w oparciu o publikacje cyfrowe.

➤ Dokumentowanie zjawisk wizualnych.

Interesujące zjawiska wizualne dokumentowane są przez uczniów przy pomocy różnych środków i narzędzi: aparat fotograficzny, kamera video, szkice. Dzięki dokumentacji uczeń zbiera różne materiały, wykorzystywane potem do zadań plastycznych.

➤ Przeglądy prac.

Kolejną ważną procedurą osiągania celów są przeglądy wszystkich prac wykonanych w ramach danej problematyki oraz wspólne omawianie zadań, wymiana poglądów i wspólna ocena poszczególnych prac. Osobny charakter mają przeglądy (doroczne) wszystkich prac uczniowskich, które stanowią istotny materiał poglądowy, inspirujący do wymiany opinii oraz porównań i ocen, a także poszerzania swoich doświadczeń w postrzeganiu i przyswajaniu różnych zagadnień i problemów wizualnych.

➤ Konkursy przedmiotowe i ogólnoplastyczne.

Udział w konkursach przedmiotowych z zakresu projektowania graficznego jest bardzo ważnym elementem kształcenia. Dlatego nauczyciele zachęcają, motywują i inspirują uczniów do udziału w takich formach aktywności artystycznej, która zarazem przygotowuje ich do przeżywania sukcesów i porażek - stałego elementu życia artystycznego.

## KORELACJE MIĘDZYPRZEDMIOTOWE

Zagadnienia formalne, omówione i praktykowane w ramach przedmiotu są wykorzystywane przez ucznia również na innych zajęciach. Z kolei doświadczenia z innych przedmiotów stanowią podbudowę intelektualną i manualną dla projektowania graficznego. Poniżej przedstawiono podstawowe zagadnienia wspólne dla projektowania graficznego i innych przedmiotów.

- Historia sztuki:
  - znajomość zagadnień z tej dziedziny jest niezbędnym czynnikiem świadomego kształtowania profesjonalnej formy projektowej. Dotyczy to przede wszystkim projektów, w których trzeba się wykazać umiejętnością kreatywnego myślenia w oparciu o gruntowną wiedzę i rozumienia dialektyki procesów przebiegających w sztuce na przestrzeni dziejów.
- Malarstwo:
  - różne rodzaje kompozycji,
  - środki wyrazu na płaszczyźnie,
  - studia i interpretacje z natury,
  - różnorodne techniki malarskie i graficzne.
- Podstawy projektowania:
  - zagadnienia dotyczące kompozycji dzieła,
  - skala walorowa,
  - barwa i jej właściwości,
  - światłocien jako sposób oddania przestrzeni,
  - skala,
  - iluzja przestrzeni w obrazie i rodzaje perspektywy,
  - psychofizjologia widzenia,
  - inne środki ekspresji.
- Rzeźba:
  - zagadnienia dotyczące kompozycji dzieła w przestrzeni,
  - zagadnienia dotyczące światła,
  - faktura,
  - skalowanie, bryła.
- Specjalizacje artystyczne:
  - zagadnienia dotyczące formy dzieła,
  - szkic jako proces przygotowawczy projektu,
  - skalowanie.
- Przedmioty (modułowe) z zakresu modułów: fotografia i multimedia oraz zespołowe projekty artystyczne:
  - zagadnienia dotyczące formy dzieła (zwłaszcza kompozycja, kadrowanie),

- sposoby dokumentowania osiągnięć,
- obsługa programów graficznych - grafika wektorowa, rastrowa.
- Język polski:
  - zagadnienia dotyczące epok i kierunków w literaturze i sztuce,
  - pojęcia i idee jako źródło inspiracji graficznej,
  - treść dzieła sztuki, różne sposoby wypowiedzi artystycznej,
  - literatura jako źródło inspiracji projektowania graficznego.
- Historia:
  - zagadnienia dotyczące umiejscowienia kierunków sztuki w konkretnej epoce,
  - historia i tradycja jako źródła inspiracji projektowania graficznego.
- Biologia:
  - zagadnienia dotyczące anatomii,
  - zagadnienia dotyczące ergonomii.
- Matematyka:
  - zagadnienia dotyczące skalowania i perspektywy,
  - obliczenia w rysunku technicznym i zawodowym.

## **DOSTOSOWANIE PROGRAMU DO INDYWIDUALNYCH POTRZEB UCZNIÓW**

Treści programu nauczania i wymagania dostosowane są do poziomu ucznia przeciętnego. Dla uczniów szczególnie uzdolnionych należy opracować dodatkowe zdania. Praca z uczniem zdolnym i uwzględnianie jego potrzeb indywidualnych polegają głównie na tym, że uczniom zdolnym i wybitnym daje się zadania bardziej złożone i wymagające większego nakładu pracy. Uczniom takim pozostawia się też większą samodzielność w realizacji zadań. Treści kształcenia są indywidualizowane w trakcie procesu dydaktycznego, w zależności od zaistniałych przypadków i okoliczności.

W trakcie realizacji programu może pojawić się potrzeba czasowej rezygnacji z niektórych wymagań wobec ucznia. Najczęściej decydują o tym uwarunkowania medyczne bądź psychologiczne; wówczas zalecenia realizowane są zgodnie z orzeczeniami i ustaleniami poradni psychologiczno-pedagogicznej.

## **WYMAGANIA BAZOWE**

W celu prawidłowej realizacji programu niezbędne są wymagania bazowe w postaci pracowni projektowania graficznego ( lub dwóch – do pracy warsztatowej czyli koncepcyjnej oraz komputerowej czyli technicznej ) wyposażonej w:

- w stoły do pracy warsztatowej oraz krzesła,
- kilkanaście stanowisk komputerowych wyposażonych w tablety graficzne do obróbki cyfrowej materiału projektowego i prezentacji prac,

- wyposażenie do skanowania i drukowania,
- profesjonalne oprogramowanie graficzne do obróbki wektorowej i rastrowej oraz komputerowego składu tekstu,
- dostęp do Internetu, rzutnik, stanowisko ekspozycyjne prac uczniów (dotyczy ekspozycji płaskiej, naściennej),
- prasa graficzna dwuwalowa oraz stanowisko do artystycznych technik graficznych (nie trawionych),
- biblioteka szkolna z literaturą przedmiotu.

## **PRZEDMIOTOWE KRYTERIA OCENY**

Ocena jest przede wszystkim informacją dla ucznia i ważnym aspektem działań wychowawczych. Na całościową ocenę działań młodego adepta sztuki składają się różne czynniki wynikające ze specyfiki kształcenia artystycznego. Istotnym elementem oceny jest jej indywidualizacja, w zależności od finalnych dokonań oraz ocena postępu w działaniach warsztatowych i kreatywnych ucznia. W związku z tym powinno się unikać oceniania pracy na tle prac wykonanych przez innych uczniów. Ponadto, w ocenianiu bierze się pod uwagę nie tylko aspekt artystyczny i techniczny prac, ale także aspekt społeczno-wychowawczy, czyli systematyczność ucznia w nauce, terminowość wykonania zadań itd.

Na ocenę całościową zadania składają oceny poszczególnych etapów pracy, np. ocena merytoryczna (zrozumienie problematyki zadania oraz celu jego realizacji), szkice koncepcyjne, terminowa realizacja poszczególnych etapów zadania, stosowane środki wyrazu i indywidualność koncepcji, umiejętność posługiwania się narzędziami do obróbki cyfrowej. Ocenianie poszczególnych etapów pracy jest ważnym elementem mobilizacji ucznia do systematycznej pracy.

Istotnym czynnikiem wpływającym na motywowanie ucznia jest też progresywność oceniania. Uczeń ma możliwość poprawienia uzyskanej oceny po zakończeniu zadania, np. ocenę niedostateczną może poprawić w wyniku realizacji określonego ćwiczenia. Dotyczy to każdego ćwiczenia. Wówczas w dzienniku utrzymywana jest ocena uzyskana wcześniej oraz poprawiona. W ustalaniu oceny końcowej bierze się pod uwagę progres w nauce i umiejętnościach; ocena końcowa nie musi być średnią arytmetyczną.

Wszystkie działania ucznia składają się na ocenę śródroczną lub roczną.

### **KRYTERIA OCENY ZADAŃ PLASTYCZNYCH**

- Zgodność z tematem.
- Zastosowanie w zadaniu wszystkich niezbędnych elementów.
- Jakość techniczna wykonania.
- Walory artystyczne.
- Terminowość wykonania.
- Indywidualność koncepcji.
- Nowatorstwo i oryginalność pracy.
- Atrakcyjność prezentacji projektu.
- Samodzielność w posługiwaniu się narzędziami do obróbki cyfrowej.

Zgodnie z rozporządzeniem Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego w sprawie klasyfikowania, promowania i oceniania uczniów wprowadza się następujące stopnie: celujący, bardzo dobry, dobry, dostateczny, dopuszczający, niedostateczny.

Oceny uzyskane przez ucznia pozostają też w bezpośredniej relacji z proponowanym zakresem materiału. Uczeń, który realizuje jedynie zadania podstawowe – uzyskuje ocenę śródroczną lub roczną maksymalnie dobrą. Natomiast ci, którzy realizują zadania dodatkowe, mogą uzyskać oceny wyższe (bardzo dobry i celujący).

Indywidualna twórczość ucznia związana bezpośrednio z realizowanym programem nauczania jest dostrzegana jako przejaw dodatkowej aktywności, co w efekcie jest promowane dodatkową pozytywną oceną.

Indywidualna realizacja własnych dokonań, przejawiająca się w różnego rodzaju współpracy z profesjonalnymi firmami lub z jedną konkretną instytucją, jest działaniem omawianym, konsultowanym z nauczycielem i promowanym dodatkową oceną.

Stopień niedostateczny otrzymują uczniowie, którzy nie spełnili wymagań na stopień dopuszczający lub nie zrealizowali powierzonego zadania.

Stopień dopuszczający otrzymują uczniowie, którzy:

- spełniają wymagania edukacyjne sformułowane dla swojego poziomu przynajmniej w 40 %,
- podejmują niektóre zadania, ale w sposób niewystarczający,
- ich praca nie odpowiada w pełni postawionym przed nimi wymaganiom,
- stosują się tylko do nielicznych uwag nauczyciela,
- w niewielkim stopniu rozwijają się plastycznie,
- w bardzo małym zakresie wykonują samodzielne prace domowe.
- w stopniu niewystarczającym do realizacji zadań opanowali umiejętność posługiwania się narzędziami do obróbki cyfrowej.

Stopień dostateczny otrzymują uczniowie, którzy:

- spełniają wymagania edukacyjne sformułowane dla swojego poziomu przynajmniej w 55 %,
- podejmują prawie wszystkie zadania,
- w ich pracach zrealizowane są niektóre z założonych celów,
- w zasadzie stosują się do uwag nauczyciela,
- widoczne są u nich szanse na rozwój,
- pracują samodzielnie w domu, ale w podstawowym tylko zakresie.
- w stopniu podstawowym opanowali umiejętność posługiwania się narzędziami do obróbki cyfrowej.

Stopień dobry otrzymują uczniowie, którzy:

- spełniają wymagania edukacyjne sformułowane dla swojego poziomu przynajmniej w 75 %,
- podejmują zawsze zadanie,

- stosują się do wszystkich uwag nauczyciela i potrafią z nich korzystać w sposób kreatywny,
- powierzone zadania wykonują prawie samodzielnie,
- zadania są realizowane na dobrym poziomie,
- prawidłowo rozwiązują postawiony problem,
- pracują samodzielnie w domu, a ich prace domowe realizowane są na dobrym poziomie,
- poziom ich prac pozwala na pierwsze, indywidualne wystawy w pracowni,
- w stopniu dobrym opanowali umiejętność posługiwania się narzędziami do obróbki cyfrowej.

Stopień bardzo dobry otrzymują uczniowie, którzy:

- spełniają wymagania edukacyjne sformułowane dla swojego poziomu przynajmniej w 90 %,
- zawsze podejmują zadanie,
- ich prace w pełni odpowiadają założonym celom,
- powierzone zadania wykonują samodzielnie,
- ich prace mają pewne walory artystyczne,
- wystawiają swoje prace (w ciągu roku) na wystawach zbiorowych i indywidualnych,
- poziom prac domowych i szkolnych pozwala na indywidualne wystawy w pracowni i w auli szkolnej, a nawet poza szkołą.
- W pełni opanowali umiejętność posługiwania się narzędziami do obróbki cyfrowej.

Stopień celujący otrzymują uczniowie, którzy:

- spełniają wszystkie wymagania edukacyjne sformułowane dla swojego poziomu,
- samodzielnie realizują zadanie,
- ich prace w pełni odpowiadają założonym celom,
- ich prace mają szczególne walory artystyczne,
- przejawiają wyjątkową inwencję twórczą,
- ujawniają wybitne zdolności artystyczne,
- są bardzo aktywni twórczo, również poza pracownią,
- ich prace pokazywane są w ciągu roku na wystawach indywidualnych,
- bardzo dużo pracują poza pracownią,
- aktywnie uczestniczą w ogólnopolskich przeglądach i plenerach organizowanych przez szkołę, Centrum Edukacji Artystycznej i placówki szkolnictwa artystycznego,
- uczestniczą w wystawach indywidualnych w szkole i poza szkołą,
- osiągają wymierne sukcesy w konkursach przedmiotowych organizowanych poza szkołą, z uwzględnieniem udziału w konkursach organizowanych przez Centrum Edukacji Artystycznej i szkolnictwo artystyczne.
- biegle opanowali umiejętność posługiwania się narzędziami do obróbki cyfrowej.



# TREŚCI KSZTAŁCENIA: MATERIAŁ NAUCZANIA I OPIS OSIĄGNIĘĆ UCZNIÓW

## KLASA II

### I. PSYCHOFIZJOLOGIA PERCEPCJI WZROKOWEJ – MECHANIZMY POSTRZEGANIA W PROCESIE KREACJI

#### Materiał nauczania:

- Wolor i kolor w procesie odbioru bodźców wzrokowych.
- Optyka – złudzenia i zjawiska decydujące o równowadze dzieła.
- Światło w strukturze dzieła graficznego.
- Punkty fiksacji jako podstawa konstrukcji form wizualnych.

#### Opis osiągnięć ucznia:

##### Uczeń

- Postępuje się właściwą terminologią z zakresu psychofizjologii widzenia.
- Buduje projekt z uwzględnieniem zagadnień z zakresu konstrukcji przekazu plastycznego.
- Umiejętnie i celowo stosuje wiedzę w ćwiczeniach praktycznych.
- Świadomie postępuje się kolorem w tworzeniu układów synergicznych (równoległych).

#### Przykładowe zadania:

- Kompozycja typograficzna z użyciem dwóch znaków litericznych (dwa kolory plus czerń i biel).
- Złudzenie perspektywiczne w zadaniu wolorowym, graficznym.
- Zastosowanie maksymalnego kontrastu kolorystycznego w zadaniu typograficznym.

#### Formy sprawdzania osiągnięć ucznia:

- Sprawdzanie umiejętności zastosowania poznanych pojęć i terminów w pracy nad projektem.
- Obserwacja progresu w pracach.
- Korekta indywidualna.
- Korekta zbiorowa.
- Przegląd i selekcja prac.

### II. ARTYSTYCZNE I RACJONALNE PRZESŁANKI KSZTAŁTOWANIA KOMUNIKATU WIZUALNEGO

#### Materiał nauczania:

- Wybrane elementy z historii projektowania graficznego i designu.
- Analiza funkcji użytkowej projektu w kontekście jego formy plastycznej.

#### **Opis osiągnięć ucznia:**

##### **Uczeń**

- Wymienia konstytutywne przykłady realizacji graficznych.
- Definiuje najważniejsze style i nurty w profesjonalnym projektowaniu.
- Sytuuje zagadnienia projektowania graficznego w obszarze sztuki współczesnej.

#### **Przykładowe zadania:**

- Sztuka elitarna a masowa w kontekście projektowania – zadanie opisowe.
- Wykonanie projektu prostego znaku jako syntezy formy - korelacja skojarzenia z funkcją.

#### **Formy sprawdzania osiągnięć ucznia:**

- Umiejętność zastosowania pojęć i terminów w zadaniach plastycznych.
- Obserwacja progresu w pracach.
- Korekta indywidualna.
- Korekta zbiorowa.
- Przegląd i selekcja prac.

### **III. SPOŁECZNE I KULTUROWE WYZNACZNIKI POSTAW TWÓRCZYCH**

#### **Materiał nauczania:**

- Projektowanie a awangarda artystyczna.
- Znaczenie zjawisk efemerycznych w sztuce.
- Polska szkoła plakatu – fenomen intelektualno-artystyczny.

#### **Opis osiągnięć ucznia:**

##### **Uczeń**

- Rozróżnia rodzaje postaw twórczych i prawidłowo definiuje pojęcie awangardy.
- Powołuje się na konkretne zjawiska w ogólnie pojętym projektowaniu i potrafi się do nich odnieść.
- Wykazuje samodzielność w stylizacji formy graficznej zgodnie z duchem danego okresu.

#### **Przykładowe zadania:**

- Wykonanie projektu typograficznego nawiązującego do doświadczeń awangardy lat 20. XIX w.

- Projekt małej formy reklamowej z wykorzystaniem autoportretu i jego swobodnych stylizacji.

#### **Formy sprawdzania osiągnięć ucznia:**

- Umiejętność zastosowania pojęć i terminów w zadaniach plastycznych.
- Obserwacja progresu w pracach.
- Korekta indywidualna.
- Korekta zbiorowa.
- Przegląd i selekcja prac.

### **IV. GRAFIKA WARSZTATOWA ( ARTYSTYCZNA ) JAKO ŚRODEK WYRAZU**

#### **Materiał nauczania:**

- Typowe i niszowe rodzaje technik graficznych.
- Monotypia jako technika z pogranicza.
- Alternatywne formy struktur wizualnych wykorzystujących odbicie z matryc niestandardowych.
- Eksperymenty twórcze z wykorzystaniem technik komputerowych.

#### **Opis osiągnięć ucznia:**

##### **Uczeń**

- Dysponuje wiedzą w zakresie klasycznych technik druku wklęsłego, płaskiego i wypukłego oraz ich mutacji.
- Świadomie dobiera poznane techniki graficzne do konkretnych działań.
- Dokonuje własnych prób i doświadczeń w obrębie poznanych technik.
- Potrafi opisać odbitkę zgodnie z nomenklaturą międzynarodową.

#### **Przykładowe zadania:**

- Opracowanie matrycy linorytnicznej i wykonanie odbitki próbnej (np. exlibris).
- Projekt ilustracji do tekstu z użyciem monotypii.

#### **Formy sprawdzania osiągnięć ucznia:**

- Umiejętność zastosowania pojęć i terminów w zadaniach plastycznych.
- Obserwacja progresu w pracach.
- Korekta indywidualna.
- Korekta zbiorowa.
- Przegląd i selekcja prac.

### **V. SYSTEMY, FORMY NOTACJI I PREZENTACJI PROJEKTÓW DWUWYMIAROWYCH**

#### **Materiał nauczania:**

- Szkice koncepcyjne.
- Makiety graficzne projektu.
- Renderingi i plansze ekspozycyjne.
- Działania opisowe z zakresu rysunku technicznego.
- Internet jako źródło inspiracji.
- Przepisy prawa autorskiego.

#### **Opis osiągnięć ucznia:**

##### **Uczeń**

- Charakteryzuje poszczególne pojęcia dotyczące notacji i prezentacji projektów.
- Świadomie stosuje uproszczone środki wyrazu w szkicach i projektach wyjściowych.
- Wyszukuje w dostępnych mediach (Internet, albumy) inspiracji dla własnych działań, z zachowaniem przepisów prawa autorskiego.
- Dostrzega potrzebę stosowania nowych mediów w nowoczesnym projektowaniu i systemie opisowym.

#### **Przykładowe zadania:**

- Kilkogodzinne zadanie warsztatowe: pomysł na szybką kampanię reklamową firmy z zastosowaniem prostych środków i adekwatnych form oraz technik prezentacji w druku i sieci.
- Projekt ulotki z zastosowaniem własnych, przetworzonych materiałów fotograficznych oraz działania „hand made”.

#### **Formy sprawdzania osiągnięć ucznia:**

- Umiejętność zastosowania pojęć i terminów w zadaniach plastycznych.
- Obserwacja progresu w pracach.
- Korekta indywidualna.
- Korekta zbiorowa.
- Przegląd i selekcja prac.

## **VI. PROJEKTOWANIE GRAFICZNE A INNE DZIAŁANIA ARTYSTYCZNE**

#### **Materiał nauczania:**

- Synestezja (mixed media), stosowanie różnych środków wyrazu oddziałujących synergicznie na różne zmysły.

#### **Opis osiągnięć ucznia:**

##### **Uczeń**

- Umiejętnie stosuje różne środki wyrazu w jednym dziele.

- Potrafi powiązać wiedzę z zakresu sztuk wizualnych z umiejętnością zastosowania innych mediów.

**Przykładowe zadania:**

- Abstrakcyjne zadanie graficzne inspirowane motywem muzycznym.
- Zadanie graficzno-przestrzenne z wykorzystaniem światła.

**Formy sprawdzania osiągnięć ucznia:**

- Umiejętność zastosowania pojęć i terminów w zadaniach plastycznych.
- Obserwacja progresu w pracach.
- Korekta indywidualna.
- Korekta zbiorowa.
- Przegląd i selekcja prac.

### KLASA III

#### I. FUNKCJE I FORMY PROJEKTOWANIA GRAFICZNEGO W KONTEKŚCIE DZIAŁAŃ REKLAMOWYCH

**Materiał nauczania:**

- Funkcje i formy reklamy płaskiej oraz jej odmiany.
- Funkcje i formy reklamy przestrzennej.
- Analiza celowości reklamy i zadania „copyright”.
- Reklama multimedialna, dźwiękowa i animacja.

**Opis osiągnięć ucznia:**

**Uczeń...**

- Posługuje się właściwą terminologią z zakresu najważniejszych form reklamowych.
- Analizuje i w sposób kreatywny przekłada informację na język wizualny.
- Umiejętnie i celowo stosuje wiedzę w ćwiczeniach praktycznych.

**Przykładowe zadania:**

- Projekt plakatu informacyjnego w formacie docelowym 70x50 cm z zastosowaniem odpowiedniej gradacji form typograficznych (czerni, biel, kolor).
- Wygenerowanie hasła reklamowego i propozycja jego wykorzystania na różnych polach i z użyciem różnych mediów (zakończenie na fazie projektu).
- Analiza stosowanych na rynku reklamowym form realizacyjnych w dwóch wymiarach i trójwymiarze (referat).

**Formy sprawdzania osiągnięć ucznia:**

- Sprawdzanie umiejętności zastosowania pojęć i terminów w pracy nad projektem.
- Obserwacja progresu w pracach.
- Korekta indywidualna.
- Korekta zbiorowa.
- Przegląd i selekcja prac.

## II. ZAGADNIENIA ERGONOMII W REKLAMIE

### Materiał nauczania:

- Racjonalność, funkcjonalność, ergonomia, estetyka w kształtowaniu komunikatu wizualnego na płaszczyźnie i w przestrzeni.
- Zagadnienie skali w projektowaniu.
- Ergonomia opakowań – od projektu wykrojnika do gotowej formy graficzno-przestrzennej.

### Opis osiągnięć ucznia:

#### Uczeń

- Rozumie podstawowe pojęcia ergonomii i potrafi je zastosować w przypadku kreowania projektów prostych, przestrzennych form użytkowych i reklamowych.
- Potrafi umiejętnie skorelować warstwę graficzną z przestrzenną.
- Rozumie pojęcie skali w działaniach „outdoor”.
- Posiada świadomość korelacji niektórych działań graficznych z projektowaniem przestrzeni użytkowej.

### Przykładowe zadania:

- Projekt reklamy zewnętrznej w konkretnej przestrzeni.
- Wykonanie projektu wykrojnika prostego opakowania w zespoleniu z formą graficzną (użycie jednej formy typograficznej, z możliwością multiplikacji organizującej przestrzeń bryły).

### Formy sprawdzania osiągnięć ucznia:

- Umiejętność zastosowania pojęć i terminów w zadaniach plastycznych.
- Obserwacja progresu w pracach.
- Korekta indywidualna.
- Korekta zbiorowa.
- Przegląd i selekcja prac.

## III. REKLAMA SYSTEMOWA – POJĘCIE RODZINY GRAFICZNEJ

### Materiał nauczania:

- Rodzina graficzna jako konstytutywne pojęcie w projektowaniu systemowym.
- Od znaku do całościowego „brandingu”- filozofia myślenia modułowego.
- Podstawowe elementy identyfikacji wizualnej.

#### **Opis osiągnięć ucznia:**

##### **Uczeń**

- Rozróżnia elementy rodziny graficznej i prawidłowo definiuje pojęcie identyfikacji wizualnej.
- Potrafi dokonać syntezy formy w celu budowy znaku graficznego oraz odróżnia pojęcie logotypu.
- Wykazuje samodzielność w stosowaniu form modułowych w wybranych elementach rodziny graficznej.

#### **Przykładowe zadania:**

- Wykonanie projektu logotypu z użyciem wybranych krojów pisma.
- Zastosowanie zaprojektowanego logotypu w wybranych elementach rodziny graficznej (np. wizytówka, papier firmowy, ulotka).
- Wykonanie dokumentacji projektowej logotypu z uwzględnieniem jego występowania w różnej skali i na różnych tłach.

#### **Formy sprawdzania osiągnięć ucznia:**

- Umiejętność zastosowania pojęć i terminów w zadaniach plastycznych.
- Obserwacja progresu w pracach.
- Korekta indywidualna.
- Korekta zbiorowa.
- Przegląd i selekcja prac.

## **IV. KOMPOZYCJA TEKSTU I ELEMENTÓW GRAFICZNYCH W RÓŻNYCH FORMACH WYDAWNICZYCH**

#### **Materiał nauczania:**

- Zasady stosowania układów tekstowych w różnych formach wydawniczych.
- Zasady kompilacji tekstu z formą graficzną w drukach o małych formatach i wielkoformatowych.
- Znaczenie stosowania technologii cyfrowej i wybranych programów graficznych w obróbce materiałów projektowych.
- Podstawy DTP.

#### **Opis osiągnięć ucznia:**

##### **Uczeń**

- Potrafi stosować różne rodzaje układów tekstowych.
- Świadomie dobiera rodzaje układów tekstowych do formatu i formy graficznej.

- Potrafi łamać tekst w prostym układzie książkowym.
- Właściwie dobiera formę graficzną do tekstu w układzie strony.
- Wykorzystuje techniki komputerowe w pracy nad projektem.

#### **Przykładowe zadania:**

- Projekt czterech stron tekstu wybranej książki z dodaniem elementów graficznych. Świadome zastosowanie bloku tekstowego w wybranym układzie.
- Projekt okładki do książki z uwzględnieniem znaków drukarskich, spadów, bigowania itd.
- Projekt kalendarza trójdzielnego z główką.
- Projekt okładki pisma artystycznego (layout i element graficzny).

#### **Formy sprawdzania osiągnięć ucznia:**

- Umiejętność zastosowania pojęć i terminów w zadaniach plastycznych.
- Obserwacja progresu w pracach.
- Korekta indywidualna.
- Korekta zbiorowa.
- Przegląd i selekcja prac.

## **V. PLAKAT JAKO FORMA ARTYSTYCZNO - INFORMACYJNA**

#### **Materiał nauczania:**

- Różnorodne konotacje pojęcia plakatu w tradycji europejskiej i międzynarodowej.
- Rola informacyjna plakatu w kontekście jego formy.
- Polska szkoła plakatu jako archetyp artystycznej drogi w projektowaniu.
- Myślenie paraboliczne i skojarzeniowe w konstrukcji projektu.
- Synteza przekazu plastycznego.

#### **Opis osiągnięć ucznia:**

##### **Uczeń**

- Charakteryzuje poszczególne pojęcia odnośnie informacji outdoorowej.
- Świadomie selekcjonuje poszczególne odmiany plakatu.
- Dostrzega inspirującą rolę polskiej szkoły plakatu.
- Dostrzega potrzebę równoległego stosowania tradycyjnych i nowoczesnych technik w projektowaniu w celu uzyskania maksymalnego efektu wizualnego.

#### **Przykładowe zadania:**

- Autorski projekt plakatu wykonany na hipotetyczną wystawę.

#### **Formy sprawdzania osiągnięć ucznia:**



- Umiejętność zastosowania pojęć i terminów w zadaniach plastycznych.
- Obserwacja progresu w pracach.
- Korekta indywidualna.
- Korekta zbiorowa.
- Przegląd i selekcja prac.

## **KLASA IV**

### **I. ZNAK GRAFICZNY W PROFESJONALNEJ REKLAMIE – ZASADY PROJEKTOWANIA I SPECYFIKACJI**

#### **Materiał nauczania:**

- Funkcje i formy profesjonalnego znaku graficznego.
- Zasady tworzenia pełnej specyfikacji projektowej znaku firmowego.
- Analiza celowości stosowania zespolonej formy znaku (logotyp plus synteza graficzna).
- Elementy typografii.

#### **Opis osiągnięć ucznia:**

##### **Uczeń**

- Posługuje się właściwą terminologią z zakresu najważniejszych form w obrębie znaków graficznych.
- Analizuje i w sposób kreatywny dostosowuje formę i stylistykę znaku do specyfiki branży.
- Potrafi właściwie zespolić grafikę z odpowiednio dobranym charakterem kroju pisma.
- Tworzy profesjonalną specyfikację (książkę projektową), wyznaczającą konstrukcję znaku i standardy brzegowe jego stosowania.
- Umiejętnie i celowo stosuje wiedzę w ćwiczeniach praktycznych.

#### **Przykładowe zadania:**

- Projekt znaku graficznego firmy z wybranej branży, począwszy od koncepcji adekwatnej nazwy, poprzez wygenerowanie formy w wersji czarno-białej i kolorowej. Zadanie zakończone wykonaniem profesjonalnej dokumentacji projektowej.
- Wykonanie renderingów z wykorzystaniem powstałego znaku graficznego w wersji plenerowej i przestrzennej (np. banner i szyld).
- Analiza stosowanych na rynku znaków graficznych( referat).

#### **Formy sprawdzania osiągnięć ucznia:**

- Sprawdzanie umiejętności zastosowania pojęć i terminów w pracy nad projektem.
- Obserwacja progresu w pracach.
- Korekta indywidualna.
- Korekta zbiorowa.
- Przegląd i selekcja prac.

## II. ZAGADNIENIA „PODWÓJNEGO DNA” W PROJEKTOWANIU PROFESJONALNEGO PLAKATU

### Materiał nauczania:

- Rola abstrakcyjnego myślenia w koncepcyjnym projektowaniu plakatu.
- Jedność treści i formy jako *condicio sine qua non* równowagi intencjonalno-informacyjnej w konstrukcji plakatu.
- Znaczenie wiedzy horyzontalnej dla właściwej interpretacji problemów w dziedzinie plakatu z szeroko pojętej kultury.

### Opis osiągnięć ucznia:

#### Uczeń

- Rozwija zdolność abstrakcyjnego i parabolicznego myślenia w projektowaniu.
- Umiejętnie dobiera środki wyrazu artystycznego do skomplikowanych treści.
- Rozumie potrzebę stałego poszerzania wiedzy ogólnej w celu prawidłowego konstruowania intelektualnej intrygi.
- Posiada świadomość korelacji wirtuozerii formalnej i intelektualnej.

### Przykładowe zadania:

- Projekt plakatu teatralnego z użyciem rysunku odręcznego i dostępnych środków technicznych do obróbki cyfrowej. Format docelowy 100x70 cm.
- Przeniesienie projektu plakatu do przestrzeni miejskiej i wykonanie wizualizacji.

### Formy sprawdzania osiągnięć ucznia:

- Umiejętność zastosowania pojęć i terminów w zadaniach plastycznych.
- Obserwacja progresu w pracach.
- Korekta indywidualna.
- Korekta zbiorowa.
- Przegląd i selekcja prac.

## III. REKLAMA WIELKOFORMATOWA I PRZESTRZENNA – FUNKCJA I ZNACZENIE

### Materiał nauczania:

- Pojęcie citylight i billboard.
- Druki wielkoformatowe i ich zastosowanie. Zagadnienie skali.

- Branding przy dużych przedsięwzięciach. Rola bannerów i rollup.
- Stand i display w reklamie etalazowej.
- Nowoczesne technologie i materiały reklamowe, ekspozycyjne.

#### **Opis osiągnięć ucznia:**

##### **Uczeń**

- Rozróżnia elementy reklamy wielkoformatowej i przestrzennej.
- Tworzy formę przestrzenną, wolnostojącą w połączeniu z formą graficzną.
- Wykazuje samodzielność w projektowaniu prostych form etalazowych.

#### **Przykładowe zadania:**

- Wykonanie projektu reklamowego wybranej firmy w postaci citylight, a następnie przedstawienie go w formie wizualizacji.
- Transpozycja projektu reklamowego na format i specyfikę billboardu.
- Projekt display`u reklamowego obejmującego projekt wykrojnika i formę zadruku. Projekt finalny wykonany w skali 1:2. Wykonanie renderingu dla konkretnej przestrzeni.
- Wykonanie projektu standu z uwzględnieniem powierzchni ekspozycyjnej.

#### **Formy sprawdzania osiągnięć ucznia:**

- Umiejętność zastosowania pojęć i terminów w zadaniach plastycznych.
- Obserwacja progresu w pracach.
- Korekta indywidualna.
- Korekta zbiorowa.
- Przegląd i selekcja prac.

### **IV. KOMPLEKSOWE PROJEKTOWANIE W KAMPANII REKLAMOWEJ**

#### **Materiał nauczania:**

- Identyfikacja wizualna firmy – elementy kompleksowego projektowania.
- Znaczenie pojęcia rodziny graficznej w profesjonalnej kampanii reklamowej.
- Znaczenie stosowania technologii cyfrowej i wybranych programów graficznych w obróbce materiałów projektowych oraz przygotowaniu ich do publikacji w różnych środowiskach.
- Opracowanie kolejnych etapów realizacji projektu złożonego.

#### **Opis osiągnięć ucznia:**

##### **Uczeń**

- Definiuje elementy identyfikacji wizualnej i projektuje je.
- Świadomie dobiera właściwe środki i skalę w kolejnych etapach kompleksowego projektowania.

- Sprawnie posługuje się technologią cyfrową i w sposób elastyczny stosuje programy graficzne.
- Potrafi podzielić na etapy realizację złożonego projektu.

#### **Przykładowe zadania:**

- Projekt znaku graficznego firmy (np. kosmetycznej) w trzech wersjach do wyboru wraz z pełną książką projektową.
- Projekt kompletu druków firmowych (wizytówka, papier firmowy, koperta, teczka firmowa z indywidualnym projektem wykrojnika).
- Projekt materiałów reklamowych (np. ulotka, display, hanger).
- Projekt formy dystrybutora kosmetycznego wraz z dokumentacją techniczną.
- Projekt wykrojnika opakowania na dystrybutor oraz strony graficznej.

#### **Formy sprawdzania osiągnięć ucznia:**

- Umiejętność zastosowania pojęć i terminów w zadaniach plastycznych.
- Obserwacja progresu w pracach.
- Korekta indywidualna.
- Korekta zbiorowa.
- Przegląd i selekcja prac.

### **V. PROJEKTOWANIE GRAFICZNE A TEMATYKA SPOŁECZNA**

#### **Materiał nauczania:**

- Projektowanie w kulturze i tematyce społecznej.
- Plakat społeczny, jego forma i konotacje historyczne.
- Rola reklamy w życiu społecznym i polityce.
- Zagadnienia odpowiedzialności twórcy za własne projekty.

#### **Opis osiągnięć ucznia:**

##### **Uczeń**

- Charakteryzuje formy zaangażowania projektowania graficznego w problematykę społeczną i kulturalną.
- Świadomie stosuje odpowiednie środki wyrazu adekwatne do komunikatu w przypadku plakatu o tematyce społecznej.
- Przestrzega zasad prawa autorskiego, np. ochrony wizerunku, poszanowania intelektualnych wartości.

#### **Przykładowe zadania:**

- Projekt plakatu o tematyce społecznej. Format docelowy 100 x 70 cm.

#### **Formy sprawdzania osiągnięć ucznia:**

- Umiejętność zastosowania pojęć i terminów w zadaniach plastycznych.
- Obserwacja progresu w pracach.
- Korekta indywidualna.
- Korekta zbiorowa.
- Przegląd i selekcja prac.

## KLASA V

### I. KOMPLEKSOWE PROJEKTOWANIE W PROFESJONALNEJ KAMPANII REKLAMOWEJ – FAZA WSTĘPNA

#### **Materiał nauczania:**

- Funkcje i formy kampanii reklamowej przez pryzmat projektowania graficznego.
- Synestezja – zasady tworzenia komunikatów wizualnych w połączeniu z innymi mediami.
- Analiza celowości stosowania zespolonych form reklamowych z uwzględnieniem zasad rodziny graficznej.
- Szkice wstępne jako punkt wyjścia do planowania całości projektu kompleksowego.

#### **Opis osiągnięć ucznia:**

##### **Uczeń**

- Postępuje się właściwą terminologią z zakresu najważniejszych form stosowanych w projekcie kampanii reklamowej.
- Analizuje i w sposób kreatywny dostosowuje formę szkicu wstępnego do planowanych działań.
- Dostrzega konieczność synergicznego planowania wszystkich elementów przyszłej realizacji.
- Dokonuje stałego monitoringu rynku wydawniczego i reklamowego w obrębie zagadnień projektowych.
- Umiejętnie i celowo stosuje wiedzę w generowaniu projektów wstępnych.

#### **Przykładowe zadania:**

- Wykonanie kompletu szkiców intencjonalnych do wyboru.
- Sugestia układu rodziny graficznej i jej zakresu.
- Analiza stosowanych na rynku form oddziaływania reklamowego z użyciem różnych mediów.

#### **Formy sprawdzania osiągnięć ucznia:**

- Sprawdzanie umiejętności zastosowania pojęć i terminów w pracy nad projektem.
- Obserwacja progresu w pracach.

- Korekta indywidualna.
- Korekta zbiorowa.
- Przegląd i selekcja prac.

## II. ZAGADNIENIE SKALI I SPECYFIKI ODDZIAŁYWANIA PLAKATU REKLAMOWEGO I INNYCH ELEMENTÓW OUTDOOROWYCH

### Materiał nauczania:

- Rola abstrakcyjnego myślenia w koncepcyjnym projektowaniu plakatu oraz jedność formy i treści (rekapitulacja wiedzy z tej dziedziny).
- Pojęcie „plakatu artystycznego”- stałe poszukiwanie inspiracji w doświadczeniach polskich i światowych twórców.
- Szkice skojarzeniowe wykorzystujące umiejętność myślenia parabolicznego.

### Opis osiągnięć ucznia:

#### Uczeń

- Demonstruje zdolność abstrakcyjnego myślenia w projektowaniu.
- Umiejętnie dobiera środki wyrazu artystycznego do wielowarstwowych treści.
- Rozumie potrzebę posiadania permanentnej wiedzy interdyscyplinarnej w kontekście świadomego i profesjonalnego projektowania.
- Świadomie używa odpowiednich środków i sposobu myślenia w kształtowaniu formy plakatu.

### Przykładowe zadania:

- Projekt plakatu z użyciem tradycyjnych i nowoczesnych metod kształtowania komunikatu wizualnego.
- Przeniesienie szkieletu graficznego plakatu na inne formy reklamy zewnętrznej.

### Formy sprawdzania osiągnięć ucznia:

- Umiejętność zastosowania pojęć i terminów w zadaniach plastycznych.
- Obserwacja progresu w pracach.
- Korekta indywidualna.
- Korekta zbiorowa.
- Przegląd i selekcja prac.

## III. MAŁE FORMY GRAFICZNE W SYSTEMIE RODZINY GRAFICZNEJ

### Materiał nauczania:

- Specyfika projektowania małych form graficznych.
- Projekt wykrojnika i projekt graficzny poszczególnych elementów.
- Unifikacja stylistyczna i systemowa projektowanych elementów.

**Opis osiągnięć ucznia:****Uczeń:**

- Definiuje elementy w obrębie małych form graficznych i potrafi je konstruować.
- Generuje różne rodzaje małych form reklamowych z uwzględnieniem ich wartości praktycznej i estetycznej.
- Wykazuje samodzielność i innowacyjność w projektowaniu systemowym.

**Przykładowe zadania:**

- Wykonanie projektu elementów reklamowych (np. ulotka bigowana, hanger,)
- Projekt małych, niestandardowych form reklamowych.

**Formy sprawdzania osiągnięć ucznia:**

- Umiejętność zastosowania pojęć i terminów w zadaniach plastycznych.
- Obserwacja progresu w pracach.
- Korekta indywidualna.
- Korekta zbiorowa.
- Przegląd i selekcja prac.

**IV. REKLAMA PRZESTRZENNA****Materiał nauczania:**

- Znaczenie stosowania technologii cyfrowej i wybranych programów graficznych w obróbce materiałów projektowych oraz przygotowaniu do druku.
- Stosowane programy graficzne.

**Opis osiągnięć ucznia:****Uczeń**

- Wykonuje projekt złożony z wykrojnika formy przestrzennej i dostosowuje do niego układ graficzny.
- Profesjonalnie wykonuje projekt wizualizacyjny.
- Świadomie dobiera właściwe środki i skalę w poszczególnych etapach kompleksowego projektowania.
- Potrafi posługiwać się technologią cyfrową i w sposób elastyczny stosować programy graficzne.

**Przykładowe zadania:**

- Projekt display`u reklamowego z uwzględnieniem jego funkcji w konkretnej przestrzeni. Projekt finalny makiety w skali 1 : 2. Wykonanie projektu wykrojnika bez klejenia.

- Projekt renderingu przedstawiającego display wykonany w przewidywanej przestrzeni.
- Projekt materiałów reklamowych (np. ulotka składana w wybraną formę przestrzenną).
- Projekt formy standu reklamowego.

#### **Formy sprawdzania osiągnięć ucznia:**

- Umiejętność zastosowania pojęć i terminów w zadaniach plastycznych.
- Obserwacja progresu w pracach.
- Korekta indywidualna.
- Korekta zbiorowa.
- Przegląd i selekcja prac.

### **V. DOKUMENTACJA TECHNICZNA – STRUKTURA ELEMENTÓW PREZENTACYJNYCH**

#### **Materiał nauczania:**

- Projektowanie elementów prezentacyjnych – płaskich.
- Prostota i estetyka planowania elementów opisowych oraz dostosowanie ich formy do projektu głównego.
- Specyfika projektowania systemowych elementów prezentacyjnych z uwzględnieniem ich jednolitej stylistyki.
- Cyfrowe formy prezentacji.

#### **Opis osiągnięć ucznia:**

##### **Uczeń**

- Charakteryzuje formy prezentacyjne i profesjonalnie je projektuje.
- Świadomie stosuje odpowiednie środki wyrazu adekwatne do zamierzonego komunikatu.
- Profesjonalnie stosuje układy typograficzne w systemie modułowym (powtarzalnym).
- Wykonuje projekt prezentacji w formie cyfrowej.

#### **Przykładowe zadania:**

- Projekt systemu plansz opisowych – prezentacyjnych, ukazujących wszystkie projektowane elementy reklamowe.
- Zaprojektowanie cyfrowej prezentacji wszystkich projektów w obrębie rodziny graficznej.

#### **Formy sprawdzania osiągnięć ucznia:**

- Umiejętność zastosowania pojęć i terminów w zadaniach plastycznych.
- Obserwacja progresu w pracach.



- Korekta indywidualna.
- Korekta zbiorowa.
- Przegląd i selekcja prac.

## LITERATURA PRZEDMIOTU

### Książki:

1. Bernstein David - *Bilboard reklama otwartej przestrzeni*, PWN, Warszawa 2005
2. *Berry`s - Designing with colour* - Quarto Book, London 1991
3. Finke Gail Deibler - *You are here. Graphics That Direct, Explain & Entertain*, St. Publications, Ohio 1999
4. Gombrich Ernst H. - *Sztuka i złudzenie*, PWN, Warszawa 1981
5. Gregory Richard L. - *Oko i mózg – psychologia widzenia*, PWN, Warszawa 1971
6. Heller Steven, Ilic Mirko - *Anatomia Projektu. Współczesne projektowanie graficzne*, Dom Wydawniczy ABE, Warszawa 2008
7. Jakimowicz I. - *Współczesna grafika polska*, Arkady, Warszawa 1975
8. Kamiński Bogdan - *Cyfrowy prepress, drukowanie i procesy wykończeniowe*, wyd. Translator, Warszawa 2001
9. Kandynsky Wasyl - *Punkt i linia a płaszczyzna*, PIW, Warszawa 1986
10. Lakshmi Bhaskaran - *Design XX wieku – Główne nurty i style we współczesnym designie*, Dom Wydawniczy ABE 2006
11. Lorenc Jan, Skolnick Lee, Berger Craig - *Czym jest projektowanie wystaw?*- podręcznik projektowania, Dom Wydawniczy ABE, Warszawa 2009
12. Parramon Jose M., Calbo Muntsa - *Perspektywa w rysunku i w malarstwie*, Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, Warszawa 1993 r.
13. Pastuszek Włodzimierz - *Kolor czy barwa - wstęp do grafiki komputerowej*, Wydawnictwo Naukowo - Techniczne, Warszawa 2001.
14. *Słownik Terminologiczny Sztuk Pięknych*, PWN, Warszawa 1997
15. Sybil Ihring, Emil Ihring - *Przygotowanie do druku*, Wydawnictwo RM, Warszawa 2001
16. Turner Josepf - *Designing with Ligot*, Roto Vision, New York 1998
17. Zeugner Gerhard - *Barwa i człowiek*, wyd. Arkady Warszawa 1965

### Czasopisma branżowe:

1. „2+3 D”,
2. „Computer Arts”, CGS, Wyd. Poligrafia
3. „Format”,
4. „Exit”,

### Inne źródła:

1. Podręczniki użytkownika programów graficznych.
2. Strony internetowe, fora dyskusyjne, tutoriale z nowinkami technicznymi.