



Karta przedmiotu
Typografia eksperymentalna

1. Informacje podstawowe

Kierunek studiów komunikacja wizualna i media cyfrowe Jednostka zarządzająca kierunkiem studiów Wydział Sztuk Projektowych Poziom studiów drugiego stopnia (mgr) Profil studiów Profil praktyczny Forma studiów studia stacjonarne		Cykl kształcenia (nabór) 2025/26 Kod przedmiotu 15KWMC-PS.DM1C.3582.25 Języki wykładowe polski Obligatoryjność Fakultatywny Blok zajęciowy Przedmioty kierunkowe	
Wymagania wstępne		Świadomość zagadnień i zasad związanych z typografią, jako jednym z głównych narzędzi komunikacji wizualnej.	
Przedmioty wprowadzające		Brak	
Koordinator		Łukasz Aleksandrowicz	
Okres Semestr 1		Forma prowadzenia, godziny zajęć i punkty ECTS • Ćwiczenia projektowe: 30 godz., 3 ECTS, Zaliczenie na ocenę	

2. Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
Wiedza:			

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
W1	Posiada wiedzę z zakresu historii i teorii typografii eksperymentalnej, rozumie jej znaczenie w kontekście komunikacji wizualnej.	KMC_P2_K_W01	P7S_WG
W2	Posiada praktyczną wiedzę w zakresie typografii eksperymentalnej. Potrafi tworzyć komunikaty wizualne, świadomie wykorzystując główne założenia tego nurtu projektowania.	KMC_P2_K_W02	P7S_WG
W3	Dysponuje wiedzą z historii typografii eksperymentalnej, zna głównych twórców i charakterystyczne realizacje. Potrafi czerpać inspiracje do kreowania własnych projektów i działań twórczych.	KMC_P2_K_W03	P7S_WG
W4	Rozumie założenia typografii eksperymentalnej oraz jej zastosowanie we współczesnych działaniach wizualnych (sztuce, projektowaniu graficznym, intermediach). Ma umiejętność swobodnej kreacji z użyciem typografii.	KMC_P2_K_W04	P7S_WK
Umiejętności:			
U1	Posiada umiejętność wykorzystania w praktyce wiedzy z zakresu typografii eksperymentalnej. Potrafi posługiwać się poznanymi środkami kreacji typograficznej i dostosować je do przekazu wizualnego.	KMC_P2_K_U01	P7S_UW
U2	Potrafi tworzyć kreatywne projekty, wychodzące poza ramy tradycyjnej typografii. Umie eksperymentować przy tworzeniu eksperymentalnego literactwa i oryginalnych układów tekstowych.	KMC_P2_K_U02	P7S_UW
U3	Umiejętnie dobiera właściwe narzędzia i środki wizualne. Potrafi wykorzystać odpowiednie oprogramowanie w celu uzyskania zamierzonego efektu końcowego.	KMC_P2_K_U03	P7S_UW
U4	Rozumie potrzebę ciągłego uczenia się, śledzenia trendów i nowoczesnych technologii w komunikacji wizualnej.	KMC_P2_K_U08	P7S_UU
Kompetencje społeczne:			
K1	Interesuje się środowiskiem twórczym, śledzi trendy i bieżące działania w zakresie komunikacji wizualnej (w tym typografii tradycyjnej i eksperymentalnej).	KMC_P2_K_K01	P7S_KR P7S_KO
K2	Posiada zdolność krytycznej analizy. Świadomie podejmuje decyzje projektowe z uwzględnieniem funkcjonalności i formy wizualnej (estetyki).	KMC_P2_K_K03	P7S_KK

3. Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Zajęcia mają na celu przyswojenie studentom idei typografii eksperymentalnej. Główne założenia tej dziedziny komunikacji wizualnej polegają na analizowaniu granic tradycyjnej typografii. Tematyka realizowanych zadań ma rozwijać umiejętność poszerzania tych granic i twórczego wychodzenia poza klasyczne standardy. Ćwiczenia projektowe mają pobudzać kreatywność studentów w zakresie projektowania liter (krojów pism), układów tekstów oraz form graficznych, bazujących na typografii. Zadania mają także zachęcać studentów do wykorzystywania tzw. nowych mediów, technologii oraz wszelkich innowacji. Bardzo istotnym aspektem zajęć jest nabycie umiejętności wykorzystania poznanych i wykreowanych metod w komunikacji wizualnej oraz sztuce. Pierwsze zajęcia polegać będą na wprowadzeniu (prezentacja multimedialna) do tematu typografii eksperymentalnej. Przedstawienie głównych założeń, definicji, zarysu historii tego nurtu, przykłady twórców i dzieł/działań od początku XX wieku po dzień dzisiejszy. Bardzo ważne jest uświadomienie studentom granicy między funkcjonalnością (czytelność) a estetyką tekstu. Zadania projektowe skupiają się wokół takich zagadnień jak: - konstrukcja i dekonstrukcja znaków typograficznych (glifów); - autorskie kroje pisma (niestandardowe, modułarne, eksperymentalne, konceptualne); - eksperymentowanie ze skalą, proporcją, fakturą, kolorem i przestrzenią; - projektowanie znaków graficznych, plakatów, publikacji i animacji z zastosowaniem typografii eksperymentalnej; - motion typography (typografia kinetyczna i animowana); - relacja typografii z narracją (treścią) i obrazem. Przyswojona wiedza i umiejętności wzbogacają warsztat twórczy studenta. Typografia eksperymentalna znajduje zastosowanie w sztuce i projektach artystycznych (plakaty, książki artystyczne, instalacje, wideo i performance), przestrzeni publicznej i architekturze (oznakowania, systemy identyfikacji), dizajnie i branding (identyfikacja wizualna, logo/logotyp, opakowania), publikacjach i mediach (magazyny, czasopisma, okładki), reklama i marketing (kampanie, social media), mediach cyfrowych/nowych technologiach (animacje, projekty interaktywne, strony internetowe), typografii generatywnej (algorytmy, sztuczna inteligencja), modzie i branży tekstylnej (nadruki, pokazy).	Ćwiczenia projektowe	W1, W2, W3, W4, U1, U2, U3, U4, K1, K2

4. Metody prowadzenia zajęć, weryfikacji efektów uczenia się i warunki zaliczenia

Forma zajęć	
-------------	--

Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Dyskusja, Projekt, Pokaz, Case study	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	80%
	Aktywność	20%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Przygotowanie projektu semestralnego, realizacja zadań ćwiczeniowych, obecność i aktywność na zajęciach. Maksymalnie 3 nieusprawiedliwione nieobecności.	

Efekt uczenia się dla przedmiotu	Metody (sposoby) weryfikacji	
	Projekt	Aktywność
W1	x	x
W2	x	x
W3	x	x
W4	x	x
U1	x	x
U2	x	x
U3	x	x
U4	x	x
K1	x	x
K2	x	x

5. Literatura

Literatura podstawowa

1. Jardí E., 2024, "Pięćdziesiąt kilka porad na temat typografii", Wydawnictwo Naukowe PWN
2. Henestrosa C., Meseguer L., Scaglione J., 2013, "Jak projektować kroje pisma. Od szkicu do ekranu", d2d.pl
3. Pizarro F.G., 2019, "Stwórz i złoż. Wprowadzenie do typografii", d2d.pl
4. Lupton E., 2024, "Thinking with Type: A Critical Guide for Designers, Writers, Editors, and Students" (3rd Edition, Revised and Expanded), Princeton Architectural Press
5. Hoeks H., Lentjes E., 2017, "Triumf typografii. Kultura, komunikacja, nowe media", d2d.pl

Literatura uzupełniająca

1. Bringhurst R., 2007, "Elementarz stylu w typografii", Design Plus
2. Stocks E.J., 2024, "Universal Principles of Typography", Rockport Publishers
3. Marshall L., Meachem L., 2012, "How to Use Type", Laurence King Publishing.
4. Bierkowski T., 2008, "O typografii", Czysty Warsztat
5. Heller S., Ilic M., 2012, "Stop, Think, Go, Do: How Typography and Graphic Design Influence Behavior", Rockport Publishers
6. Hoffman F., Ghenania M., 2019, "Welcome to Typocracy", Fontself
<https://www.fontself.com/blog/welcome-to-typocracy-the-book>

6. Nakład pracy studenta - bilans godzin i punktów ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta Liczba godzin
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego lub innych osób prowadzących zajęcia	Ćwiczenia projektowe	30
Praca własna studenta	Przygotowanie projektu	40
	Konsultacje	10
	Przygotowanie do zajęć	5
	Studiowanie literatury	5
Łączny nakład pracy studenta		90
Liczba punktów ECTS		3

* Godzina (dydaktyczna) oznacza 45 minut