

Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-1E16-I-1.17
Przedmiot:	Projektowanie graficzne
Kierunek:	Edukacja artystyczna w zakresie sztuk plastycznych, I stopień [6 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2017
Rok/Semestr:	I/1
Liczba godzin:	30,0
Nauczyciel:	Baldyga-Nowakowska Małgorzata, dr hab.
Forma zajęć:	laboratorium
Rodzaj zaliczenia:	zaliczenie na ocenę
Punkty ECTS:	2,0
Godzinowe ekwiwalenty punktów ECTS (łącznie liczba godzin w semestrze):	0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie konsultacji 30,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie zajęć dydaktycznych 0 Przygotowanie się studenta do zajęć dydaktycznych 0 Przygotowanie się studenta do zaliczeń i/lub egzaminów 0 Studiowanie przez studenta literatury przedmiotu
Wstępne wymagania:	Podstawowe umiejętności z zakresu rysunku. Umiejętność myślenia problemowego: elastyczność w podejściu do problemu - poszukiwanie rozwiązania problemu metodą prób i błędów, kreatywność wyrażająca się podejmowaniem eksperymentów warsztatowych; posługiwanie się syntezą - budowanie skrótów graficznych dla ucytelnienia komunikatu; gromadzenie materiałów pomocniczych
Metody dydaktyczne:	• ćwiczenia przedmiotowe • ekspozycja • klasyczna metoda problemowa • konsultacje • korekta prac • objaśnienie lub wyjaśnienie • pokaz • prelekcja • wykład informacyjny
Zakres tematów:	Tematy z zakresu podstaw kompozycji, gramatyki wizualnej, kreowania adekwatnego języka wizualnego, poznawania różnych konwencji graficznych, budowania czytelnego komunikatu, tworzenia mocnego tożsamościowo znaku graficznego, eksperymentu warsztatowego, podstaw typografii. Studenci poznają zależności pomiędzy doбором środków wizualnych a odpowiednim formułowaniem przekazu.
Forma oceniania:	• ćwiczenia praktyczne/laboratoryjne • obecność na zajęciach • przegląd prac • realizacja projektu • zaliczenie praktyczne
Warunki zaliczenia:	Umiejętność rozwiązywania postawionych problemów, kreatywność w poszukiwaniu rozwiązań, zaangażowanie w przeprowadzaniu eksperymentów warsztatowych wspomagających odkrywanie ciekawych graficznych środków wyrazu, dobieranie środków adekwatnie do tematu, realizacja projektu stanowiącego interesujący wizualnie komunikat.
Literatura:	1. Heller Steven, Vienne Veronique, 100 idei, które zmieniły projektowanie graficzne, Wydawnictwo: TMC, Warszawa 2012 2. Adrian Frutiger, Człowiek i jego znaki, wydawnictwo d2d.pl 3. Gonzales-Miranda. Tania Quindos, Projektowanie ikon i piktogramów, Wydawnictwo d2d.pl 4. Steven Heller/ Mirko Ilić, The anatomy of design (anatomia projektu). Współczesne projektowanie graficzne - wpływy i inspiracje, Wydawnictwo ABE. 2008 5. Richard Poulin, Język projektowania graficznego. Ilustrowany podręcznik podstawowych zasad projektowania graficznego, Wydawnictwo TMC 6. Johannes Itten, Sztuka barwy, Wydawnictwo d2d. pl, Kraków 2015 7. Jose Muller Brockmann, Grid systems in graphic design, Heer Druck AG, 2008 8. Jan Tschichold, Nowa typografia. Podręcznik dla twórców w duchu współczesności, Recto Verso, 2011 9. Zdzisław Schubert, Mistrzowie plakatu i ich uczniowie, Przedsiębiorstwo Wydawnicze Rzeczpospolita SA, Warszawa 2008 10. Robert Bringhurst, Elementarz stylu w typografii, Wydawnictwo d2d.pl, Kraków 2008 11. Widzieć/Wiedzieć. Wybór najważniejszych tekstów o designie, Wydawnictwo Karakter, Kraków 2015 12. Nancy Skolos and Thomas Wedell, Graphic Design Process, From Problem to Solution. 20 Case Studies; Laurence Kings Publishing, London 2012 13. 14.

Modułowe efekty kształcenia:	01W Student, który zaliczył moduł, zna zasady kompozycji 02W posiada podstawowe wiadomości na temat reguł typografii 03W zna podstawową terminologię z zakresu projektowania graficznego 04W jest świadomy funkcji, jaką spełnia grafika użytkowa 05U ma zdolność realizowania projektów poprawnych pod względem kompozycyjnym, z uwzględnieniem reguł kreacji graficznej, w zakresie typografii, plakatu, grafiki wydawniczej i ekranowej 06U posiada umiejętność przekazania treści za pomocą lapidarnego komunikatu graficznego 07U łączy funkcje estetyczną i informacyjną w grafice 08U posługuje się sprzętem analogowym i cyfrowym w celu kreacji, rejestracji i przetwarzania obrazów i realizowania dzieł projektowych 09U świadomie łączy narzędzia warsztatu tradycyjnego oraz fotografii i technik cyfrowych w grafice projektowej stosownie do charakteru projektu 10K jest świadomy ograniczeń wynikających z zasad prawa autorskiego 11K rozumie potrzebę stałego poszerzania umiejętności
Metody weryfikacji efektów kształcenia:	weryfikacja w trakcie dyskusji dydaktycznej na zajęciach weryfikacja na podstawie prac wykonanych na zaliczenie