

Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-2G25p-II-3
Przedmiot:	Pracownia dyplomowa - grafika projektowa
Kierunek:	Grafika, II stopień [4 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2016
Specjalność:	grafika projektowa
Rok/Semestr:	II/3
Liczba godzin:	60,0
Nauczyciel:	Lech Piotr, prof. dr hab.
Forma zajęć:	laboratorium
Rodzaj zaliczenia:	zaliczenie na ocenę
Punkty ECTS:	11,0
Godzinowe ekwiwalenty punktów ECTS (łącznie liczba godzin w semestrze):	30,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie konsultacji 60,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie zajęć dydaktycznych 180,0 Przygotowanie się studenta do zajęć dydaktycznych 40,0 Przygotowanie się studenta do zaliczeń i/lub egzaminów 20,0 Studiowanie przez studenta literatury przedmiotu
Wstępne wymagania:	Przygotowanie pracy dyplomowej. Określenie zakresu ekspozycji pracy dyplomowej i sposobu aranżacji wystawy bądź prezentacji multimedialnej.
Metody dydaktyczne:	• autoekspresja twórcza • ćwiczenia przedmiotowe • dyskusja dydaktyczna • klasyczna metoda problemowa • konsultacje • korekta prac • objaśnienie lub wyjaśnienie • z użyciem komputera
Zakres tematów:	Realizowanie projektów w zakresie plakatu, grafiki wydawniczej, grafiki internetowej, grafiki wystawienniczej, animacji i realizacji multimedialnych. Twórcze posługiwanie się warsztatem graficznym w realizowaniu w/w projektów. Wprowadzenie do podstawowych zasad i technik pracy zawodowego grafika-designer'a pozwalający na szybkie i efektywne znalezienie miejsca pracy związanej z wyuczonym zawodem. Zachowanie artystycznej odpowiedzialności za dzieło finalne jakim jest zestaw prac dyplomowych. Studenci podczas pracy uczą się precyzji i logiki artystycznej wypowiedzi przy dużym nacisku na technologię i warsztat. Semestr poświęcony jest na realizację prac dyplomowych, w których studenci dokonują twórczej syntezy zdobytej wiedzy i umiejętności i tym samym zamykają formalnie okres studiów. Zamknięcie całościowego projektu realizacyjnego w postaci cyfrowych zapisów.
Forma oceniania:	• ćwiczenia praktyczne/laboratoryjne • obecność na zajęciach • ocena ciągła (bieżące przygotowanie do zajęć i aktywność) • portfolio • przegląd prac • realizacja projektu
Warunki zaliczenia:	Przygotowanie cyfrowych wydruków i planowanie wystawy dyplomowej.
Literatura:	1. Lakshmi-Bhaskaran, <i>Design XX wieku. Główne nurty i style we współczesnym designie</i>. Wydawnictwo: ABE Dom Wydawniczy, Warszawa 2006 2. Quentin Newark, <i>Design i grafika dzisiaj</i>. Wydawnictwo: ABE Dom Wydawniczy, Warszawa 2006 3. Tricia Austin, Richard Dopust, <i>Projektowanie dla nowych mediów</i>. Wydawnictwo: PWN, Warszawa 2008 4. Redakcja: Luke Herriott, <i>Opakowania z CD-ROM. Gotowe szablony. Projekty trójwymiarowe. Techniki składania</i>. Wydawnictwo: PWN, Warszawa 2008 5. David Kadavy, <i>Design dla hakerów. Sekrety genialnych projektów</i>. Wydawnictwo: HELION, Gliwice 2011 6. Gavin Ambrose, Paul Harris, <i>Layout. Zasady. Kompozycja. Zastosowanie</i>. Wydawnictwo: PWN, Warszawa 2012 7. Heller Steven, Vienne Veronique, <i>100 idei, które zmieniły projektowanie graficzne</i>. Wydawnictwo: TMC, Warszawa 2012
Dodatkowe informacje:	kontakt: piotr_lech@interia.pl

Modułowe efekty kształcenia:	01W Student, który zaliczył moduł, posiada gruntowną wiedzę w zakresie technik i technologii grafiki projektowej 02W ma wiedzę pozwalającą na podjęcie pracy w zawodzie artysty grafika i grafika projektanta 03U posiada rozwiniętą osobowość artystyczną, umożliwiającą tworzenie i wyrażanie własnych koncepcji artystycznych 04U świadomie i w sposób kreatywny posługuje się graficznymi środkami ekspresji 05U jest w stanie samodzielnie wybierać i modyfikować techniki i technologie oraz narzędzia i materiały niezbędne do realizacji zamierzonych zadań 06U wykonuje profesjonalne realizacje projektowe zarówno pod względem artystycznym jak i użytkowym 07U opracowuje i realizuje dyplom artystyczny stanowiący twórczą syntezę zdobytej wiedzy i umiejętności z zakresu grafiki projektowej 08U w pracy twórczej kieruje się zasadami etyki zawodowej 09K potrafi wykonać dokumentację oraz prezentację własnych dokonań twórczych na forum publicznym 10K rozumie potrzebę stałego poszerzania wiedzy oraz rozwijania i doskonalenia własnych umiejętności 11K jest niezależny w budowaniu własnych koncepcji artystycznych 12K jest świadomy ograniczeń wynikających z zasad prawa autorskiego
Metody weryfikacji efektów kształcenia:	01W, 02W, 03U, 04U, 05U, 06U, 07U, 08U, 09K, 10K, 11K, 12K - weryfikacja na podstawie przedstawionych prac dyplomowych będących na danym etapie realizacji i dyskusji w trakcie zajęć