

Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-G29-II-3
Przedmiot:	Grafika projektowa
Kierunek:	Grafika, jednolite magisterskie [10 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2016
Rok/Semestr:	II/3
Liczba godzin:	60,0
Nauczyciel:	Bałyga-Nowakowska Małgorzata, dr hab.
Forma zajęć:	laboratorium
Rodzaj zaliczenia:	zaliczenie na ocenę
Punkty ECTS:	3,0
Godzinowe ekwiwalenty punktów ECTS (łącznie liczba godzin w semestrze):	0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie konsultacji 60,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie zajęć dydaktycznych 10,0 Przygotowanie się studenta do zajęć dydaktycznych 10,0 Przygotowanie się studenta do zaliczeń i/lub egzaminów 10,0 Studiowanie przez studenta literatury przedmiotu
Wstępne wymagania:	Umiejętności warsztatowe z zakresu rysunku, malarstwa i warsztatowych technik graficznych. Podstawowa znajomość oprogramowania graficznego: Photoshop, Illustrator, InDesign. . Umiejętność myślenia problemowego: elastyczność w podejściu do problemu - poszukiwanie rozwiązania problemu metodą prób i błędów, kreatywność wyrażająca się podejmowaniem eksperymentów warsztatowych; posługiwanie analizą poprzez ciągi skojarzeniowe; posługiwanie się syntezą - budowanie skrótów graficznych dla uczytelnienia komunikatu; gromadzenie materiałów pomocniczych. Znajomość podstaw kompozycji, rozróżniania konwencji graficznych, kreowania świadomego języka wizualnego.
Metody dydaktyczne:	• ćwiczenia przedmiotowe • ekspozycja • klasyczna metoda problemowa • konsultacje • korekta prac • objaśnienie lub wyjaśnienie • pokaz
Zakres tematów:	Projektowanie konwencjonalne na siatkach typograficznych. Projektowanie dekonstruktywistyczne - recycling design. Tworzenie spójnego projektu graficznego z użyciem typografii, stosowanie zasad typograficznych przy łamaniu i składaniu tekstu, kreowanie ciekawej niestandardowej formy wydawniczej.
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. Znajomość podstawowych pojęć z zakresu typografii i zasad tworzenia zintegrowanego komunikatu wizualnego. Umiejętność tworzenia spójnego projektu przy jego dużym stopniu komplikacji.
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 twórczych 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. Wdzieć/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

Modułowe efekty kształcenia:	01W Student, który zaliczył moduł, posiada gruntowną wiedzę dotyczącą technik i technologii w obszarze grafiki projektowej, obejmującą znajomość programów komputerowych 02W zna zasady tworzenia layoutów na różnorodne media (druk, internet, multimedia) 04W zna nowoczesne techniki graficzne i jest świadomym użytkownikiem mediów elektronicznych, niezbędnych w pracy projektanta 05U realizuje własne koncepcje artystyczne na gruncie grafiki projektowej posługując się umiejętnie nowoczesnymi i tradycyjnymi technikami warsztatu designera 06U jest w stanie samodzielnie wybierać i modyfikować techniki i technologie, właściwe dla realizacji zamysłu projektowego 07U posiada umiejętność tworzenia cykli graficznych, spójnych formalnie i ideowo 09K jest świadomy ograniczeń wynikających z zasad prawa autorskiego 10K rozumie potrzebę stałego poszerzania wiedzy oraz rozwijania i doskonalenia własnych umiejętności
Metody weryfikacji efektów kształcenia:	weryfikacja w trakcie dyskusji dydaktycznej na zajęciach; weryfikacja na podstawie prac wykonanych na zaliczenie