

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:	Koziara Jarosław, dr
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 15,0 Przygotowanie się studenta do zajęć dydaktycznych 10,0 Przygotowanie się studenta do zaliczeń i/lub egzaminów 5,0 Studiowanie przez studenta literatury przedmiotu
Wstępne wymagania:	znajomość podstawowych programów graficznych
Metody dydaktyczne:	• autoekspresja twórcza • ćwiczenia laboratoryjne • ćwiczenia przedmiotowe • dyskusja dydaktyczna • ekspozycja • film • klasyczna metoda problemowa • konsultacje • korekta prac • metoda projektów • metoda przypadków • objaśnienie lub wyjaśnienie • opis • opowiadanie • pokaz • prelekcja • warsztaty grupowe • z użyciem komputera • z użyciem podręcznika programowanego
Zakres tematów:	Projektowanie wzorów graficznych (pattern) Projektowanie opakowań na wybrany przez studenta przedmiot Projekt i koncepcja materiałów promujących wymyślony wcześniej produkt Wizyta w Domu Słów w Lublinie Wizyta w we firmie Intropak produkującej opakowania
Forma oceniania:	• ćwiczenia praktyczne/laboratoryjne • dokumentacja realizacji projektu • obecność na zajęciach • ocena ciągła (bieżące przygotowanie do zajęć i aktywność) • projekt • realizacja projektu • wystawa końcoworoczna
Warunki zaliczenia:	prezentacja wydrukowanych projektów wg zadanych tematów
Literatura:	Giles Calver, CZYM JEST PROJEKTOWANIE OPAKOWAŃ ?, ABE Dom Wydawniczy, Warszawa 2009 ; Matthew Healey, CZYM JEST BRANDING?, ABE Dom Wydawniczy, Warszawa 2008 Luke Herriott OPAKOWANIA, WYDAWNICTWO NAUKOWE PWN Warszawa 2007

Modułowe efekty kształcenia:	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 na podstawie prac wykonanych na zaliczenie