Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-1E16-I-1.18
Przedmiot:	**Projektowanie graficzne**
Kierunek:	Edukacja artystyczna w zakresie sztuk plastycznych, I stopień [6 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2018
Rok/Semestr:	I/1
Liczba godzin:	30,0
Nauczyciel:	**Bałdyga-Nowakowska Małgorzata, dr hab.**
Forma zajęć:	laboratorium
Rodzaj zaliczenia:	zaliczenie na ocenę
Punkty ECTS:	2,0
Godzinowe ekwiwalenty punktów ECTS (łączna liczba godzin w semestrze):	5,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie konsultacji 30,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie zajęć dydaktycznych 10,0 Przygotowanie się studenta do zajęć dydaktycznych 5,0 Przygotowanie się studenta do zaliczeń i/lub egzaminów 10,0 Studiowanie przez studenta literatury przedmiotu
Poziom trudności:	średnio zaawansowany
Metody dydaktyczne:	• dyskusja dydaktyczna • korekta prac • opis • pokaz • prelekcja • z użyciem komputera
Zakres tematów:	Student przyswaja biegle umiejętności komponowania i korelacji obrazu z przekazem. Zapoznaje się z uwarunkowaniami percepcji istotnymi dla kształtowania obrazu . Uczy się rozpoznawania odrębnych stylistyk i ich stosowania; syntetyzowania form i sprowadzania rysunków do roli znaku graficznego mogącego przekazać ważne treści; myślenia projektowego systemowego; uspójniania języka wizualnego; prowadzenia narracji wizualnej. Student poznaje podstawowe pojęcia z zakresu projektowania graficznego. Nabywa wiedzę i świadomość graficzną dzięki poznawaniu przykładów grafiki projektowej i pogłębionej obserwacji
Forma oceniania:	• ćwiczenia praktyczne/laboratoryjne • dokumentacja realizacji projektu • przegląd prac
Warunki zaliczenia:	Warunkiem zaliczenia jest: obecność na zajęciach i aktywny w nich udział; terminowe zaliczanie zadanych ćwiczeń; dokumentowanie procesu realizacji ćwiczeń; realizacja oraz końcowa prezentacja ćwiczeń
Literatura:	Rudolf Arnheim, Sztuka i percepcja wzrokowa, Officyna, Łódź ,2019 Emil Ruder, Typographie, Niggli Verlag, Sulgen, Switzerland, 2008 Adrian Frutiger, Człowiek i jego znaki, d2d.pl, 2015 Elena Gonzale-Miranda, Tania Quindos, Projektowanie ikon i piktogramów, d2d.pl, Kraków, 2016 Steven Heller, Mirko Ilic, Anatomia projektu, ABE Dom Wydawniczy, Warszawa, 2008 Steven Heller i Veronique Vienne, 100 idei, które zmieniły projektowanie graficzne, TMC, Raszyn 2012 Michael Evamy, Logo - przewodnik dla projektantów, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa, 2008 Zdeno Kolesar, Jacek Mrowczyk, Historia projektowania graficznego, Wydawnictwo Karakter, Kraków 2018 Jacek Mrowczyk, Piękni XX-wieczni, Polscy projektanci graficy, 2+3D, Kraków, 2017 Robert Bringurst, Elementy stylu w typografii, D2D.pl, Kraków, 2008 Klaus Dejten, Światy zewnętrzne- o projektowaniu okładek, d2d.pl, Kraków, 2018 Vasyl Kandiński, Punkt linia płaszczyzna. Przyczynek do analizy elementów malarskich, Officyna, 2019
Dodatkowe informacje:	kontakt: malgorzata.baldyga@poczta.umcs.lublin.pl

Modułowe efekty kształcenia:	01W Student, który zaliczył moduł, zna zasady kompozycji 02W posiada podstawowe wiadomości na temat reguł typografii 03W zna podstawowa terminologię z zakresu projektowania graficznego 04W jest świadomy funkcji, jaką spełnia grafika użytkowa 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:	W ramach ćwiczeń sprawdzanie umiejętności formułowania problemu projektowego i jego rozwiązywanie; widoczny postęp w nabywaniu biegłości warsztatowej i myślenia projektowego; umiejętność tworzenia układów typograficznych z uwzględnieniem reguł typografii; weryfikacja prowadzonej przez studenta dokumentacji swoich obserwacji oraz dokumentacji procesu realizacji ćwiczeń; w trakcie prezentacji sprawdzanie umiejętności posługiwania się prawidłowo formułowanymi pojęciami z zakresu grafiki projektowej; sprawdzanie podstawowych umiejętności z zakresu oprogramowania graficznego;