

Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-1E16-I-2.18
Przedmiot:	Projektowanie graficzne
Kierunek:	Edukacja artystyczna w zakresie sztuk plastycznych, I stopień [6 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2018
Rok/Semestr:	I/2
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):	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
Wstępne wymagania:	Podstawowa wiedza z zakresu percepcji i kompozycji, umiejętność posługiwania się pojęciami z zakresu projektowania graficznego, znajomość podstawowa oprogramowania graficznego
Metody dydaktyczne:	• dyskusja dydaktyczna • korekta prac • objaśnienie lub wyjaśnienie • opis • pokaz • z użyciem komputera
Zakres tematów:	Student uczy się kreowania adekwatnego dla przekazu języka wizualnego; łączenia metod analogowych z metodami cyfrowymi przy tworzeniu ciekawych rozwiązań projektowych; uczy się stawiania sobie problemów projektowych i ich rozwiązywania; poznaje metody syntetyzowania form w kierunku kreowania znaku graficznego; zapoznaje się z problematyką budowania tożsamości marki i metodami tworzenia całościowej identyfikacji wizualnej; nabywa umiejętność kształtowania czytelnego komunikatu wizualnego
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, Oficyna, 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, Oficyna, Łódź, 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 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:	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;