

Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-2GA16p-I-2.18
Przedmiot:	Publishing Studio
Kierunek:	Graphic Arts, II stopień [4 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2018
Specjalność:	graphic design
Tytuł lub szczegółowa nazwa przedmiotu:	Publishing Studio
Rok/Semestr:	I/2
Liczba godzin:	30,0
Nauczyciel:	Popek Artur, prof. dr hab.
Forma zajęć:	laboratorium
Rodzaj zaliczenia:	zaliczenie na ocenę
Punkty ECTS:	3,0
Godzinowe ekwiwalenty punktów ECTS (łącznie liczba godzin w semestrze):	2,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie konsultacji 30,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie zajęć dydaktycznych 5,0 Przygotowanie się studenta do zajęć dydaktycznych 3,0 Przygotowanie się studenta do zaliczeń i/lub egzaminów 2,0 Studiowanie przez studenta literatury przedmiotu
Poziom trudności:	zaawansowany
Wstępne wymagania:	Zaawansowana znajomość programów z pakietu Adobe: Photoshop, Illustrator, InDesign. Umiejętności rysunkowe, malarskie. Zdolność właściwego komponowania. Umiejętność posługiwania się tekstem.
Metody dydaktyczne:	<ul style="list-style-type: none"> • autoekspresja twórcza • ćwiczenia laboratoryjne • dyskusja dydaktyczna • ekspozycja • film • klasyczna metoda problemowa • konsultacje • korekta prac • metoda projektów • objaśnienie lub wyjaśnienie • pokaz • wykład informacyjny • wykład konwersatoryjny • wykład problemowy • z użyciem komputera
Zakres tematów:	<p>Przygotowanie kampanii promocyjnej w postaci zestawu druków na przykładzie międzynarodowego festiwalu filmów.</p> <p>Opracowanie logo i logotypu.</p> <p>Zaprojektowanie plakatu, billboardu, nadruków reklamowych na autobus, gadżety-upominki.</p> <p>Zaprojektowanie katalogu festiwalowego z opisem filmów.</p> <p>Zaprojektowanie druków informacyjnych: ulotka, informator projekcji. (praca z tabelami), bilety.</p> <p>Zaprojektowanie dyplomów dla nagrodzonych osób i realizacji.</p> <p>Zaprojektowanie statuetki.</p>
Forma oceniania:	<ul style="list-style-type: none"> • ćwiczenia praktyczne/laboratoryjne • dokumentacja realizacji projektu • końcowe zaliczenie ustne • obecność na zajęciach • ocena ciągła (bieżące przygotowanie do zajęć i aktywność) • projekt • przegląd prac • realizacja projektu
Warunki zaliczenia:	Wykonanie projektów wg listy z punktu "Zakres tematów" Obecność, systematyczna realizacja zadań.

Literatura:	<p>Piękni XX-wieczni. Polscy projektanci graficy pod red. Jacka Mrowczyka, 2+3D, Kraków 2017</p> <p>Steven Heller, Veronique Vienne, 100 idei, które zmieniły projektowanie graficzne, TMC Art. 2012</p> <p>J. Felici, <i>Kompletny przewodnik po typografii</i>, tłum. M. Kotwicki, P. Biłda, Słowo/Obraz, Gdańsk 2006.</p> <p>N. French, <i>InDesign i tekst. Profesjonalna typografia w Adobe InDesign</i>, tłum. M. Włodarz, Wyd. Adobe Press, Warszawa 2010.</p> <p>R. Bringhurst, <i>Elementarz stylu w typografii</i>, tłum. D. Dziewońska, Wyd. d2d.pl, Kraków 2008.</p> <p>M. Mitchell, S. Wightman, <i>Typografia książki. Podręcznik projektanta</i>, tłum. D. Dziewońska, Wyd. d2d.pl, Kraków 2012.</p> <p>J. Hochuli, <i>Detal w typografii</i>, tłum. A. Buk, Wyd. d2d.pl, Kraków 2009.</p> <p>R. Chwałowski, <i>Typografia typowej książki</i>, Helion, Gliwice 2001</p> <p>R. Williams, <i>Typografia od podstaw</i>, tłum. M. Dorosz, Helion, Gliwice 2011.</p> <p>M. Włodarz, <i>GREP w InDesign CS3–CS5</i>, MawArt, Warszawa 2011.</p>
Dodatkowe informacje:	Poziom trudności zajęć uzależniony od wstępnych warunków, wiedzy, doświadczenia, możliwości twórczych i umiejętności warsztatowych.
Modułowe efekty kształcenia:	<p>01W Student, który zaliczył moduł, zna uwarunkowania formalne i gatunkowe form wydawniczych i poligraficznych oraz zna techniki publikowania.</p> <p>02W ma zaawansowaną wiedzę o problematyce druku wielobarwnego w poligrafii</p> <p>03W wskazuje właściwe rozwiązania formalne dla różnorodnych form wydawniczych.</p> <p>04U posługuje się wybranymi narzędziami projektowymi w zakresie umożliwiającym poprawne opracowanie i przygotowanie profesjonalnych elementów wydawniczych.</p> <p>05U potrafi realizować projekty wydawnicze pozwalające na wspólną komunikację różnych platform cyfrowych i urządzeń z nimi związanych</p> <p>06U potrafi przygotowywać pliki postscriptowe oraz wykonywać impozycję gotowego projektu</p> <p>07U dobiera właściwe środki formalne do zbudowania przekazu wizualnego</p> <p>08U świadomie i w sposób kreatywny posługuje się graficznymi środkami ekspresji</p> <p>09K jest świadomy ograniczeń wynikających z zasad prawa autorskiego</p>
Metody weryfikacji efektów kształcenia:	<p>Ocena zadań realizowanych w ramach programu pracowni.</p> <p>Zaangażowanie w realizację programu.</p> <p>Indywidualna ocena artystycznego rozwoju studenta.</p>