

Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-1E43g-II-3.18
Przedmiot:	Grafika projektowa (g)
Kierunek:	Edukacja artystyczna w zakresie sztuk plastycznych, I stopień [6 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2018
Specjalność:	grafika
Rok/Semestr:	II/3
Liczba godzin:	30,0
Nauczyciel:	Cwiek Michał, mgr
Forma zajęć:	laboratorium
Rodzaj zaliczenia:	zaliczenie na ocenę
Punkty ECTS:	2,0
Godzinowe ekwiwalenty punktów ECTS (łącznie liczba godzin w semestrze):	0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie konsultacji 30,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie zajęć dydaktycznych 20,0 Przygotowanie się studenta do zajęć dydaktycznych 10,0 Przygotowanie się studenta do zaliczeń i/lub egzaminów 0 Studiowanie przez studenta literatury przedmiotu
Poziom trudności:	średnio zaawansowany
Wstępne wymagania:	Podstawowa znajomość graficznych programów komputerowych (Adobe Illustrator, Adobe Photoshop).
Metody dydaktyczne:	• ćwiczenia przedmiotowe • e-learning • korekta prac • metoda projektów • objaśnienie lub wyjaśnienie • z użyciem komputera
Zakres tematów:	Stopniowe wprowadzenie zadań i pojęć związanych z grafiką projektową: - charakterystyka przestrzeni barwnych, pojęcie grafiki rastrowej i wektorowej - znak graficzny / logo - zasady budowania, rodzaje i rola w identyfikacji firmy - podstawowe zasady projektowania materiałów akcydensowych i przygotowanie ich do druku - typografia - podstawowy podział i zasady jej aplikowania w projekcie graficznym - hierarchia obiektów w obszarze kompozycji - podstawowe zasady i przykłady ich zastosowania - łączenie typografii z innymi formami kreacji wizualnej (np. fotografia, ilustracja) w obrębie jednego projektu - przykłady realizacji wzorcowych i sposoby na zbieranie jakościowych inspiracji - analiza najbardziej wartościowych stron www pod kątem grafiki projektowej
Warunki zaliczenia:	Warunkiem zaliczenia jest obecność na zajęciach, aktywność studenta oraz terminowe oddanie wyznaczonych zadań.
Literatura:	• behance.net • fontsinuse.com • fontsinthewild.com • dafont.com • fontfabric.com • myfonts.com • unsplash.com • ted.com • instagram.com
Dodatkowe informacje:	e-mail: michal.studiokreatywne@gmail.com
Modułowe efekty kształcenia:	01W Student, który zaliczył moduł, posiada wiedzę dotyczącą technik i technologii w obszarze grafiki projektowej ze znajomością programów komputerowych 02W zna zasady tworzenia layoutów na różnorodne media (druk, internet, multimedia) 03W posiada wiedzę o realizacji prac i specyficznych właściwościach wymaganych dla przygotowania np. wydruku poligraficznego, cyfrowego itp. 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 potrafi zrealizować projekt, przygotowując: publikację do druku, identyfikację wizualną firmy, materiały reklamowe, szatę graficzną serwisu www 08K jest świadomy ograniczeń wynikających z zasad prawa autorskiego 10K jest niezależny w tworzeniu własnych koncepcji artystycznych
Metody weryfikacji efektów kształcenia:	Weryfikacja efektów na podstawie wykonanych zadań.