

Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-1E46g-III-6.17
Przedmiot:	Licencjacka pracownia dyplomowa - grafika (g)
Kierunek:	Edukacja artystyczna w zakresie sztuk plastycznych, I stopień [6 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2017
Specjalność:	grafika
Rok/Semestr:	III/6
Liczba godzin:	60,0
Nauczyciel:	Baldyga-Nowakowska Małgorzata, dr hab.
Forma zajęć:	laboratorium
Rodzaj zaliczenia:	zaliczenie na ocenę
Punkty ECTS:	16,0
Godzinowe ekwiwalenty punktów ECTS (łącznie liczba godzin w semestrze):	50,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie konsultacji 60,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie zajęć dydaktycznych 250,0 Przygotowanie się studenta do zajęć dydaktycznych 100,0 Przygotowanie się studenta do zaliczeń i/lub egzaminów 20,0 Studiowanie przez studenta literatury przedmiotu
Poziom trudności:	średnio zaawansowany
Wstępne wymagania:	Wiedza nabyta podczas kształcenia w zakresie grafiki projektowej na studiach I stopnia - wiedza z zakresu kompozycji i percepcji, tworzenia czytelnego komunikatu wizualnego, wiedza na temat zasad typografii, wiedza z zakresu kształtowania adekwatnego języka wizualnego dla prezentowanych treści, wiedza z zakresu tworzenia spójnego systemu dla różnych dziedzin projektowania graficznego, wiedza na temat tożsamości wizualnej, umiejętność posługiwania się oprogramowaniem graficznym.
Metody dydaktyczne:	• ekspozycja • konsultacje • korekta prac • objaśnienie lub wyjaśnienie • opis
Zakres tematów:	Tworzenie systemu identyfikacji wizualnej, plakatu, tworzenia ilustracji do różnych zastosowań reklamowych i kampanii reklamowych, ilustracji książkowej, infografiki.
Forma oceniania:	• ocena ciągła (bieżące przygotowanie do zajęć i aktywność) • praca dyplomowa • realizacja projektu
Warunki zaliczenia:	Poszerzone umiejętności warsztatowe z zakresu grafiki projektowej, na które składają się: świadome budowanie czytelnego komunikatu wizualnego, stawianie sobie problemów projektowych i ich rozwiązywanie, znajomość reguł typografii i kompozycji, prawidłowe posługiwanie się pojęciami z zakresu grafiki projektowej, stosowanie w praktyce oprogramowania graficznego w celu edytowania materiałów graficznych oraz przygotowania ich do druku, samodzielne przygotowanie prezentacji oraz umiejętne jej komentowanie, wykazywanie świadomości graficznej i projektowej.
Literatura:	Emil Ruder, Typographie, Niggli Verlag, Sulgen, Switzerland, 2008 Elena Gonzale-Miranda, Tania Quindos, Projektowanie ikon i piktogramów, d2d.pl, Kraków, 2016 Steven Heller, Mirko Ilic, Anatomia projektu, ABE Dom Wydawniczy, 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 Hans Rudolf Bosshard, Reguła i intuicja, O rozwadze i spontaniczności projektowania, d2d.pl, Kraków, 2017 Friedrich Forssman, Jak projektuję książki, d2d.pl, Kraków, 2018 Javier Errea, Newspaper Design - Editorial design from World's best newsrooms, Gestalten, Berlin, 2018
Dodatkowe informacje:	kontakt: malgorzata.baldyga@poczta.umcs.lublin.pl Zajęcia w formie zdalnej – na platformie TEAMS

Modułowe efekty kształcenia:	01W Student, który zaliczył moduł, ma wiedzę z zakresu technik warsztatowych lub grafiki użytkowej 02W posiada wiedzę dotyczącą zagadnień graficznych pozwalającą na profesjonalne wykonywanie zawodu artysty plastyka 03U potrafi zaprojektować i wykonać zestaw grafik dyplomowych o wysokim poziomie artystycznym i warsztatowym opierając się na własnej koncepcji artystycznej 04U potrafi wybrać i łączyć ze sobą różne techniki graficzne oraz wykorzystywać komputer i media cyfrowe w przygotowaniu dyplomu 05U posiada umiejętność posługiwania się plastycznymi środkami wyrazu do tworzenia jednorodnych zestawów grafik 06U potrafi zaprojektować i zorganizować prezentację prac graficznych w przestrzeni wystawienniczej oraz wykonać jej dokumentację 07U tworzy prace w oparciu o własne koncepcje twórcze pamiętając o odpowiedzialności artysty za dzieło 08K jako twórca przestrzega zasad praw autorskich 09K potrafi wypowiadać się na temat własnych realizacji graficznych i dokonywać krytycznej samooceny 10K jest świadomy potrzeby ciągłego doskonalenia warsztatu graficznego 11K potrafi samodzielnie zorganizować warsztat graficzny 12K jest przygotowany do aktywnego uczestnictwa w kulturze i środowisku artystycznym
Metody weryfikacji efektów kształcenia:	Weryfikacja poszczególnych etapów realizacji pracy dyplomowej; wykazywanie wiedzy z zakresu tworzenia spójnego systemu poszczególnych elementów graficznych i typograficznych w wybranej dziedzinie grafiki projektowej; świadomość graficzna i projektowa; wiedza z zakresu nomenklatury grafiki projektowej i adekwatne posługiwanie nią; umiejętność komentowania realizowanego projektu; budowanie czytelnego komunikatu wizualnego; atrakcyjność rozwiązań graficznych i projektowych