

Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-G31-II-3
Przedmiot:	Grafika projektowa
Kierunek:	Grafika, jednolite magisterskie [10 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2012
Rok/Semestr:	II/3
Liczba godzin:	60,0
Nauczyciel:	Popek Amadeusz, dr
Forma zajęć:	laboratorium
Rodzaj zaliczenia:	zaliczenie na ocenę
Punkty ECTS:	4,0
Godzinowe ekwiwalenty punktów ECTS (łącznie liczba godzin w semestrze):	2,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie konsultacji 60,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie zajęć dydaktycznych 40,0 Przygotowanie się studenta do zajęć dydaktycznych 10,0 Przygotowanie się studenta do zaliczeń i/lub egzaminów 8,0 Studiowanie przez studenta literatury przedmiotu
Poziom trudności:	średnio zaawansowany
Wstępne wymagania:	Umiejętności jakie musi posiadać student to: średniozaawansowane posługiwanie się oprogramowaniem pakietu Corel: Corel Draw, Photopaint, oraz pakietu Adobe tj. Photoshop, oraz Illustrator. Student potrafi myśleć twórczo-kreatywnie i nieszablonowo w celu stworzenia oryginalnych projektów z zakresu grafiki projektowej. Student potrafi przetwarzać rysunki i malunki wykonane ręcznie tradycyjnie oraz potrafi przetwarzać wszelkiego rodzaju bitmapy za pomocą programów graficznych i dostępnych filtrów. Student potrafi przygotować prawidłowo projekt elektroniczny do druku zarówno w biurze poligraficznym jak też na potrzeby offsetu.
Metody dydaktyczne:	• ćwiczenia przedmiotowe • dyskusja dydaktyczna • ekspozycja • klasyczna metoda problemowa • konsultacje • korekta prac • metoda projektów • metoda przypadków • objaśnienie lub wyjaśnienie • opis • pokaz • wykład informacyjny • z użyciem komputera
Zakres tematów:	I) Zadanie główne zakłada zaprojektowanie Kalendarza rocznego w bardzo wyjątkowej formie odbiegającej od przyjętych standardów z naciskiem na oryginalność z zachowaniem jednak jego funkcjonalności. II) Zadanie drugie to zaprojektowanie zestawu kart do gry, tj, wszystkich figur, waleta, damy, króla, asa, jokera, rewersu, oraz cyfr. Projekt zakłada możliwość korzystania zarówno ze zdjęć po przetworzeniu ich oraz rysunków oraz obrazków wykonanych przy użyciu farb i innych eksperymentalnych technik. III) Zadanie opcjonalne: zilustrowanie wybranej bajki: projekt składać się ma z najmniej 12 ilustracji. W skład zadania wchodzi wykonanie składu tekstu wraz z projektem okładki, czyli całości jako wydanej książeczki oraz tablicy formatu A1 zawierającej wybrane kadry projektu.
Forma oceniania:	• ćwiczenia praktyczne/laboratoryjne • dokumentacja realizacji projektu • praca semestralna • projekt • przegląd prac • wystawa semestralna • zaliczenie praktyczne
Warunki zaliczenia:	Warunkiem zaliczenia jest zaprojektowanie, wydruk i prezentacja zadań semestralnych oraz oddanie zapisu cyfrowego zrealizowanych zadań kopii projektów.
Literatura:	1. <i>Czemu służy grafika użytkowa</i>", Elis Twemlow, wyd. ABE Dom Wydawniczy. 2. <i>"Design i Grafika dzisiaj"</i>, Quentin Newark, wyd. ABE Dom Wydawniczy. 3. <i>"Czym jest Branding"</i> Matthew Healey, wyd. ABE Dom Wydawniczy. 4. <i>"Twórcze projektowanie"</i>, Gavin Ambrose, Paul Harris, wyd. PWN. 5. <i>"Typografia typowej książki"</i>, Robert Chwałowski, wyd. Helion, rok. 2002.

Modułowe efekty kształcenia:	01W Student, który zaliczył moduł, posiada gruntowną wiedzę dotyczącą technik i technologii w obszarze grafiki projektowej, obejmującą znajomość programów komputerowych 02W zna zasady tworzenia layoutów na różnorodne media (druk, internet, multimedia) 03W posiada zaawansowaną 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 posiada umiejętność tworzenia cykli graficznych, spójnych formalnie i ideowo 08U potrafi zrealizować projekt, przygotowując publikację do druku, identyfikację wizualną firmy, materiały reklamowe, szatę graficzną serwisu www 09K jest świadomy ograniczeń wynikających z zasad prawa autorskiego 10K rozumie potrzebę stałego poszerzania wiedzy oraz rozwijania i doskonalenia własnych umiejętności
-------------------------------------	---