

Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-G31-II-4
Przedmiot:	Grafika projektowa
Kierunek:	Grafika, jednolite magisterskie [10 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2012
Rok/Semestr:	II/4
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):	10,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie konsultacji 60,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie zajęć dydaktycznych 10,0 Przygotowanie się studenta do zajęć dydaktycznych 20,0 Przygotowanie się studenta do zaliczeń i/lub egzaminów 20,0 Studiowanie przez studenta literatury przedmiotu
Poziom trudności:	średnio zaawansowany
Wstępne wymagania:	Znajomość różnorodnych stylów i koncepcji projektowania graficznego. Podstawowa znajomość historii sztuki. Student powinien posiadać elementarną zdolność konceptualizacji swoich pomysłów w formie werbalnej i wizualnej. 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 • klasyczna metoda problemowa • konsultacje • korekta prac • metoda przypadków • objaśnienie lub wyjaśnienie • opis • pokaz • wykład informacyjny • z użyciem komputera
Zakres tematów:	Zadaniem jest wykonanie projektów na szablony, oraz późniejsze ich wykorzystanie poprzez nadrukowanie na powierzchnie ściany lub koszulki etc. Należy stworzyć dziewięć szablonów tematycznych. Każdy szablon powinien móc być użyty do nadrukowania, zarówno jako pozytyw oraz negatyw przy zachowaniu przekazu graficznego i treściowego. Szablony powinny być spójne względem siebie, w zestawie po 3 lub w zestawie składającym się z całości 9ciu spójnych prac. Należy zatem wykonać cykl 9ciu prac postrzeganych jako cykl lub 3ech zestawów zawierających po 3 prace. Szablony mają odnosić się i komentować zjawiska społeczne, albo polityczne, ewentualnie prezentować sympatie lub antypatie studenta (autora) do zjawisk, zachowań społecznych lub jednostki. Projekty zakładają stworzenie syntetycznych prac na tyle uproszczonych, aby dało się je realnie użyć jako szablon uwzględniając ich specyfikę. Dopuszcza się zarówno projekty jednobarwne jak też złożone z trzech kolorów. Projekty mogą, ale nie muszą, zawierać tekst będący dopełnieniem elementu graficznego bądź odwrotnie. Prostota zakłada oszczędność środków przy maksymalnej możliwej ekspresji i przekazie treściowo-graficznym. Istnieje możliwość zborazowania przysłów, sentencji lub wyśmianie przywar i wad lub też niewłaściwych zachowań społecznych. Szablony mogą komentować zarówno wydarzenia polityczne, ale można też stworzyć coś w rodzaju kampanii np. popierającej badania profilaktyczne lub zniechęcanie do nałogów etc. Zadanie nie narzuca z góry treści na jaki temat student ma komentować rzeczywistość, jest o kwestię dobrowolną pozostającą do wyboru.
Forma oceniania:	• ćwiczenia praktyczne/laboratoryjne • dokumentacja realizacji projektu • obecność na zajęciach • projekt • realizacja projektu • wystawa • wystawa semestralna • zaliczenie praktyczne

Warunki zaliczenia:	Warunkiem zaliczenia jest zaprojektowanie, wydruk i prezentacja zadań semestralnych oraz oddanie zapisu cyfrowego zrealizowanych zadań.
Literatura:	1. "Anatomia projektu", Steven Heller, Mirko Ilić, wyd. ABE Dom wydawniczy. 2. "Typografia książki-podręcznik projektanta", Michael Mitchell, Susan Wightman, wyd. D2D.pl. 3. "Komunikacja wizualna", Bo Bergstro 4. "Twórcze projektowanie", Gavin Ambrose, Paul Harris, wyd. PWN. 5. "Człowiek i jego znaki", Adrian Frutiger, wyd. Optima.m. wyd.PWN.
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