

Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-2G23p-I-1
Przedmiot:	Grafika wydawnicza
Kierunek:	Grafika, II stopień [4 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2013
Specjalność:	grafika projektowa
Rok/Semestr:	I/1
Liczba godzin:	30,0
Nauczyciel:	Rumowski Krzysztof, dr hab. prof. UMCS
Forma zajęć:	laboratorium
Rodzaj zaliczenia:	zaliczenie na ocenę
Punkty ECTS:	2,0
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 13,0 Przygotowanie się studenta do zajęć dydaktycznych 10,0 Przygotowanie się studenta do zaliczeń i/lub egzaminów 5,0 Studiowanie przez studenta literatury przedmiotu
Poziom trudności:	zaawansowany
Wstępne wymagania:	1. Swobodne posługiwanie się podstawowymi technikami rysunkowymi i malarskimi. 2. Swobodne posługiwanie się oprogramowaniem graficznym (pakiety Adobe i Corel). 3. Znajomość podstawowych zagadnień związanych z tworzeniem i cyfrową obróbką obrazów. 4. Wyobraźnia, kreatywność i inwencja twórcza w zakresie posługiwania się obrazem i typografią.
Metody dydaktyczne:	• autoekspresja twórcza • ćwiczenia przedmiotowe • dyskusja dydaktyczna • film • konsultacje • korekta prac • metoda projektów • objaśnienie lub wyjaśnienie • opis • pokaz • prelekcja • wykład informacyjny • wykład konwersatoryjny • wykład problemowy • z użyciem komputera
Zakres tematów:	1. Wprowadzenie do podstawowych zagadnień druku offsetowego, technologii papieru i technik uszlachetniania druku. 2. Kompleksowe opracowanie projektu graficznego opakowania typu digipack do płyty muzycznej, zgodnie z produkcyjnymi standardami poligraficznymi. 3. Projekt graficzny plakatu filmowego (format B1). Próba syntetycznej, graficznej interpretacji dzieła filmowego. 4. Technologia druku offsetowego od pre-pressu do post-pressu. Zwiedzanie przez studentów drukarni offsetowej, studia pre-press i introligatorni. 5. Wybrane zagadnienie cyfrowej obróbki obrazu i technik pre-press. (Cykl krótkich wykładów mających na celu rozwiązywanie bieżących problemów technologicznych, z którymi spotykają się studenci podczas realizacji projektów.)
Forma oceniania:	• ćwiczenia praktyczne/laboratoryjne • dokumentacja realizacji projektu • inne • obecność na zajęciach • ocena ciągła (bieżące przygotowanie do zajęć i aktywność) • portfolio • projekt • przegląd prac • realizacja projektu • śródsesemestralne pisemne testy kontrolne
Warunki zaliczenia:	Zaliczenie odbywa się zgodnie z określonymi przepisami terminami, na podstawie przedstawionego prowadzącemu kompletu prac graficznych (uprzednio wstępnie zatwierdzonego przez prowadzącego do realizacji) w formie profesjonalnej jakości cyfrowych wydruków, zgodnego z zakresami tematów postawionych na początku semestru. Wraz z wydrukami student przekazuje, również cyfrowy zapis tychże na nośniku CD/ DVD. Dodatkowy wpływ na ocenę ma również: znajomość literatury przedmiotu i poruszanych w niej zagadnień, frekwencja na zajęciach, aktywne uczestnictwo w zajęciach oraz dodatkowa aktywność twórcza taka jak: działalność w kołach naukowych, udział w wystawach i konkursach, samodzielna, pozauczelniana aktywność twórcza.
Literatura:	1. Gavin Ambose, Paul Harris - <i>Twórcze projektowanie</i> 2. Steven Heller, Mirko Ilić - <i>Anatomia projektu</i> 3. Gavin Ambose, Paul Harris - <i>Layout. Zasady / kompozycja / zastosowanie</i> 4. Dorota Folga Januszewska - <i>Ach! Plakat filmowy w Polsce</i> 5. Krzysztof Dydo (red.) - <i>Plakaty. Współczesne plakaty polskie</i>

Dodatkowe informacje:	e-mail: krzysztof.rumowski@hot.pl UWAGA: Wszystkie e-maile z załącznikami przekraczającymi łączny rozmiar 4,0 MB będą BEZ CZYTANIA bezwzględnie kasowane!
Modułowe efekty kształcenia:	01W Student, który zaliczył moduł, zna uwarunkowania formalne i gatunkowe form wydawniczych i poligraficznych oraz zna techniki publikowania. 02W ma zaawansowaną wiedzę o problematyce druku wielobarwnego w poligrafii 03W wskazuje właściwe rozwiązania formalne dla różnorodnych form wydawniczych. 04U posługuje się wybranymi narzędziami projektowymi w zakresie umożliwiającym poprawne opracowanie i przygotowanie profesjonalnych elementów wydawniczych. 05U potrafi realizować projekty wydawnicze pozwalające na wspólną komunikację różnych platform cyfrowych i urządzeń z nimi związanych 06U potrafi przygotowywać pliki postscriptowe oraz wykonywać impozycję gotowego projektu 07U dobiera właściwe środki formalne do zbudowania przekazu wizualnego 08U świadomie i w sposób kreatywny posługuje się graficznymi środkami ekspresji 09K jest świadomy ograniczeń wynikających z zasad prawa autorskiego