

Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-G30-I-2
Przedmiot:	Podstawy grafiki projektowej
Kierunek:	Grafika, jednolite magisterskie [10 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2013
Rok/Semestr:	I/2
Liczba godzin:	60,0
Nauczyciel:	Koziara Jarosław, dr
Forma zajęć:	laboratorium
Rodzaj zaliczenia:	zaliczenie na ocenę
Punkty ECTS:	3,0
Godzinowe ekwiwalenty punktów ECTS (łącznie liczba godzin w semestrze):	6,0 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 10,0 Przygotowanie się studenta do zaliczeń i/lub egzaminów 4,0 Studiowanie przez studenta literatury przedmiotu
Poziom trudności:	podstawowy
Wstępne wymagania:	Znajomość różnorodnych stylów i koncepcji projektowania graficznego. Podstawowa znajomość historii sztuki i kultury. Student powinien posiadać elementarną zdolność konceptualizacji swoich pomysłów w formie werbalnej i wizualnej.
Metody dydaktyczne:	• autoekspresja twórcza • dyskusja dydaktyczna • ekspozycja • film • klasyczna metoda problemowa • konsultacje • korekta prac • metoda projektów • metoda przypadków • objaśnienie lub wyjaśnienie • opis • pokaz • prelekcja • warsztaty grupowe • wykład problemowy • z użyciem komputera
Zakres tematów:	1 Etap Wykorzystanie przypadku w kreacji artystycznej projektów. Student z 15 propozycji dotyczącej formy (sposobu, konwencji, stylu) losuje 5 , tak samo z 15 propozycji dotyczącej treści losuje 5 . W przypadkowy sposób otrzymuje 5 par zestawów forma - treść. Np. owad- rysunek techniczny, część ciała- graffiti, architektura- komiks, światło-raster, żywiol-mozaika itp. 2 Etap Student projektuje prace wg wylosowanych wytycznych na możliwie najwyższym poziomie artystycznym. 3 Etap Poszukiwanie skojarzeń wykreowanych projektów z tropami kulturowymi- łączenie z konkretnymi tytułami książek, filmów , płyt, festiwali, wystaw , koncertów. 4 Etap Nadanie projektom funkcji użytkowej, poprzez umiejętne dodanie stosownej typografii lub kaligrafii. 5 Etap Dopracowanie ostatecznego kształtu, formatu, kolorystyki i charakteru „ przypadkowo” powstałych projektów graficznych.
Forma oceniania:	• ćwiczenia praktyczne/laboratoryjne • dokumentacja realizacji projektu • obecność na zajęciach • realizacja projektu • referat • wystawa semestralna • zaliczenie praktyczne
Warunki zaliczenia:	Warunkiem zaliczenia jest zaprojektowanie, wydruk i prezentacja zadań semestralnych oraz oddanie zapisu cyfrowego zrealizowanych zadań .

Literatura:	1. "Czemu służy grafika użytkowa", Elis Twemlow, wyd. ABE Dom Wydawniczy. 2. "Design i Grafika dzisiaj", Quentin Newark, wyd. ABE Dom Wydawniczy. 3. "Czym jest Brending" Matthew Healey, wyd. ABE Dom Wydawniczy. 4. "Twórcze projektowanie", Gavin Ambrose, Paul Harris, wyd. PWN. 5. "Człowiek i jego znaki", Adrian Frutiger, wyd. Optima. 6. "Szkoła projektowania graficznego", David Dabner, wyd. Arkady. 7. "Kroje i kolory pisma", Timothy Samara, wyd. PWN.
Dodatkowe informacje:	kontakt ; koziara67@gmail.com tel 605 602 567
Modułowe efekty kształcenia:	01W Student, który zaliczył moduł, zna podstawowe zasady projektowania różnych form komunikacji wizualnej w różnorodnych mediach 02W w procesie tworzenia i projektowania wykorzystuje reguły gramatyki wizualnej i graficznej interpretacji pojęć 03W ma wiedzę o rozwoju technologicznym w obrębie grafiki projektowej 04U potrafi określić związek pomiędzy komunikatem a jego formą przedstawieniową 05U ma zdolność realizowania projektów poprawnych pod względem kompozycyjnym, z uwzględnieniem reguł kreacji graficznej, w zakresie typografii, plakatu i grafiki wydawniczej 06U posiada manualną sprawność wykonania projektu informacji wizualnej 07U tworzy projekty w oparciu o zaawansowane narzędzia grafika komputerowego 08K rozumie potrzebę permanentnego kształcenia się w zakresie nowych technik i technologii 09K zna i rozumie potrzebę ograniczeń wynikających ze stosowania prawa autorskiego w zakresie twórczości