

Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-2G21p-I-1
Przedmiot:	Grafika projektowa
Kierunek:	Grafika, II stopień [4 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2012
Specjalność:	grafika projektowa
Rok/Semestr:	I/2
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):	20,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie konsultacji 60,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie zajęć dydaktycznych 20,0 Przygotowanie się studenta do zajęć dydaktycznych 10,0 Przygotowanie się studenta do zaliczeń i/lub egzaminów 10,0 Studiowanie przez studenta literatury przedmiotu
Poziom trudności:	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 głównym jest wykonanie pracy ilustratorskiej. Przyjęte minimum to 12 stron formatu A5. Całość projektu powinna zakładać spójność plastyczno-stylistyczną całości oraz konsekwentną narrację pracy. Temat przewodni to "KOMIKS" w rozumieniu bardzo otwartej sztuki wyzwolonej. Nie narzuca się ani treści ani sposobu figuracji, ale praca musi być spójna i posiadać charakter narracyjny odpowiednio rozbudowany treściowo i stylistycznie. Student poprzez realizację ma odkryć i podzielić się swoją wizją komiksu, co zakłada użycie indywidualnej wyobraźni i różnorodnych środków formalnowarsztatowych tj. komputer, czy rysunek odręczny bądź obróbka cyfrowa.
Forma oceniania:	• ćwiczenia praktyczne/laboratoryjne • obecność na zajęciach • ocena ciągła (bieżące przygotowanie do zajęć i aktywność) • praca semestralna • projekt • realizacja projektu • wystawa • wystawa semestralna
Warunki zaliczenia:	Warunkiem zaliczenia jest zaprojektowanie, wydruk i prezentacja zadań semestralnych oraz oddanie zapisu cyfrowego zrealizowanych zadań kopii projektów. Komiks powinien być wydany w postaci książeczki zszytej lub zbindowanej w sposób estetyczny i poprawny technicznie. Ponadto konieczne jest oddanie tzw. rozkładówki zawierającej wybrane fragmenty w skali powiększonej nadającej się do ekspozycji wystawowej.

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. "Szkół projektowania graficznego", David Dabner, wyd. Arkady. 7. "Kroje i kolory pisma", Timothy Samara, wyd. PWN. 8. "Anatomia projektu", Steven Heller, Mirko Ilić, wyd. ABE Dom wydawniczy. 9. "Typografia książki-podręcznik projektanta", Michael Mitchell, Susan Wightman, wyd. D2D.pl. 10. "Komunikacja wizualna", Bo Bergstrom. wyd.PWN. 11. "Twórcze ilustrowanie", L. Zeegen 12. "Illustration Now!" (t. 1-4) E.J. Wiedemann 13. "Twórcze projektowanie", G. Ambrose, P. Harris
Modułowe efekty kształcenia:	01W Student, który zaliczył moduł, posiada gruntowną wiedzę dotyczącą technik i technologii w obszarze grafiki projektowej oraz technik i programów komputerowych (Pakiet Adobe) 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 (m. in. programami pakietu Adobe) 06U umiejętnie stosuje zasady czytelnego przekazu wizualnego, poczynając od analizy treściowo-znaczeniowej danego zadania, poprzez wybór właściwych środków plastycznych, formy i konwencji po ostateczną realizację 07U jest w stanie samodzielnie wybierać techniki i technologie, właściwe dla realizacji zamysłu projektowego 08U potrafi wykorzystywać i łączyć umiejętności z zakresu literatury i typografii, cyfrowego tworzenia i przetwarzania obrazu, grafiki wydawniczej, ilustracji oraz zasad komunikacji wizualnej 09U posiada umiejętność tworzenia cykli graficznych, spójnych formalnie i ideowo 10U potrafi zrealizować projekt, przygotowując publikację do druku, identyfikację wizualną firmy, materiały reklamowe, szatę graficzną serwisu www 11K jest świadomy ograniczeń wynikających z zasad prawa autorskiego 12K rozumie potrzebę stałego poszerzania wiedzy oraz rozwijania i doskonalenia własnych umiejętności 13K jest niezależny w budowaniu własnych koncepcji artystycznych 14K potrafi organizować własną pracę twórczą oraz pracę w zespole projektowym