

Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-2E28g-II-3
Przedmiot:	Pracownia dyplomowa - grafika
Kierunek:	Edukacja artystyczna w zakresie sztuk plastycznych, II stopień [4 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2012
Specjalność:	grafika
Rok/Semestr:	II/3
Liczba godzin:	45,0
Nauczyciel:	Mazurek Grzegorz, prof. dr hab.
Forma zajęć:	laboratorium
Rodzaj zaliczenia:	zaliczenie na ocenę
Punkty ECTS:	9,0
Godzinowe ekwiwalenty punktów ECTS (łącznie liczba godzin w semestrze):	10,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie konsultacji 45,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie zajęć dydaktycznych 175,0 Przygotowanie się studenta do zajęć dydaktycznych 30,0 Przygotowanie się studenta do zaliczeń i/lub egzaminów 10,0 Studiowanie przez studenta literatury przedmiotu
Poziom trudności:	zaawansowany
Wstępne wymagania:	Umiejętność analizy struktury jak i podstawowych elementów kształtowania komunikatu wizualnego – od umiejętności świadomej organizacji płaszczyzny, określania relacji między kształtem, barwą, fakturą i układem form plastycznych, poprzez posługiwanie się sygnałem barwnym, kontrastem, skalą czy rytmiką jako nośnikami emocji. Umiejętność zastosowania w projekcie czytelnego przekazu wizualnego, począwszy od analizy treściowo-znaczeniowej do wyboru właściwych środków plastycznych, warsztatu, formy czy konwencji ostatecznej realizacji. Ponadto: zaawansowana umiejętność posługiwania się pakietem AdobeCS4 (Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe InDesign, Adobe Acrobat Professional). Zaawansowana znajomość typografii i zagadnień związanych z wydawniczym składem tekstu.
Metody dydaktyczne:	• autoekspresja twórcza • ćwiczenia przedmiotowe • dyskusja dydaktyczna • konsultacje • korekta prac • objaśnienie lub wyjaśnienie • pokaz • wykład informacyjny • wykład problemowy • z użyciem komputera
Zakres tematów:	W procesie nauczania położony zostaje duży nacisk na wytworzenie u studenta zdolności podejmowania szerokiego spektrum zadań projektowych, wypracowanie umiejętności wnikliwego zdefiniowania problemu oraz umiejętności dostosowania warsztatu do zamierzonych efektów końcowych. Wskazanie na złożone formy opracowań edytorskich łączące elementy typografii, obrazu, ilustracji, itp. Opracowanie projektu adresowanego do realizacji w konkretnych technikach poligraficznych. Kolejnym ważnym elementem programu jest rozwinięcie umiejętności kształtowania formy graficznej, jej relacja z otaczającą przestrzenią, analiza jej wewnętrznej struktury i relacji pomiędzy środkami wypowiedzi, a treścią wizualnego przekazu. Wskazanie na konieczność nieustannej weryfikacji własnych pomysłów oraz poszukiwanie indywidualnego języka wyrazu i formy artystycznej w kontekście zjawisk występujących we współczesnym projektowaniu graficznym. Uświadomienie (poprzez rodzaj stawianych zadań) różnicy między pojęciami: „wypowiedź subiektywna” (autorska - swobodna i otwarta) oraz „wypowiedź obiektywna” (na umowne zamówienie - pełna trudnych do spełnienia warunków technicznych czy merytorycznych). Wypracowanie umiejętności realizowania projektu zgodnie z potrzebami klienta jak i zachowania artystycznej (indywidualnej formy wypowiedzi) odpowiedzialności za swoje dzieło. Rozróżnienie specyfiki form wydawniczych (np. plakat, ilustracja, książka, katalog, afisz, opakowanie). Szerokie wprowadzenie w zagadnienia techniczne z zakresu DTP (ang. Desktop Publishing) takich jak: skład, impozycja czy separacja barwna, jak również zapoznanie studenta z wiedzą technologiczną z zakresu postpress – introligatornia, procesy wykończeniowe, takie jak: proces druku, falcowanie, bigowanie, laminowanie, sztancowanie, i tym podobne. Wprowadzenie w zakres psychologii reklamy – skuteczność przekazu reklamowego, marketingu (reklama prasowa, reklama bezpośrednia w miejscu sprzedaży). Przedmiot Grafika Projektowa – specjalizacja przygotowuje studentów do realizacji prac dyplomowych – studenci wybierając temat pracy dyplomowej dokonują twórczej syntezy zdobytej wiedzy i umiejętności i tym samym zamykają formalnie okres studiów. Ostatnim, bardzo ważnym etapem realizacji programu, jest aktywizowanie studentów do działań twórczych na przykład takich jak wystawy, praktyki zawodowe, pokazy, wyjazdy edukacyjne
Forma oceniania:	• obecność na zajęciach • ocena ciągła (bieżące przygotowanie do zajęć i aktywność) • zaliczenie praktyczne

Warunki zaliczenia:	Podstawą do oceny jest postawa studenta w czasie zajęć: aktywność, systematyczność i umiejętność szeroko pojętej organizacji pracy. Premiowana będzie postawa poszukująca, pogłębione studiowanie zagadnień zawartych w programie. Ważnym elementem oceny jest także regularność spotkań i równomierna zaangażowanie w całym semestrze.
Literatura:	1. 2+3D, grafika plus produkt, ogólnopolski kwartalnik projektowy, Wydawca Fundacja Rzecz Piękna, Kraków. 2. A. Frutiger, Człowiek i jego znaki, Wydawnictwo Do, Wydawnictwo Optima, Warszawa, 2003. 3. E. H. Gombrich, SZTUKA i złudzenie, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa, 1981. 4. R. Arnheim, Sztuka i percepcja wzrokowa. Psychologia twórczego oka, Warszawa, Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, 1978. 5. W. Kandinsky, Punkt i linia a płaszczyzna, Wydawnictwo PIW, Warszawa, 1986. 6. J. Sarzyńska-Putowska, Komunikacja wizualna, Kraków, 2006. 7. H. Piątkiewicz, Typografia w zarysie, Wydawnictwo GFX, Warszawa, 1998. 8. Q. Newark, Design i grafika dzisiaj - podręcznik grafiki użytkowej, ABE Dom Wydawniczy, Warszawa 2006. 9. A. Twemlowe, Czemu służy grafika użytkowa? - podręcznik grafiki użytkowej, ABE Dom Wydawniczy, Warszawa, 2006. 10. G. Ambrose, P. Harris, Twórcze projektowanie, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa, 2007. 11. K. Burtenshaw, N. Mahon, C. Barfoot, Kreatywna reklama, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa, 2007. 12. R. Chwałowski, Typografia typowej książki, Wydawnictwo Helion, Gliwice, 2002. 13. R. Williams, Mistrzowskie zastosowanie czcionek, Wydawnictwo Helion, Gliwice, 2003. 14. L. Bhaskaran, Design XX wieku, Główne nurty i style we współczesnym designie, ABE Dom Wydawniczy, Warszawa, 2006. 15. J. Felici, Kompletny przewodnik po typografii, Wydawnictwo Słowo/Obraz/Terytoria, Gdańsk 2006. 16. H. P. Willberg, Pierwsza pomoc w typografii, Wydawnictwo Słowo/Obraz/Terytoria, Gdańsk, 2006. 17. Ch. P. Fiell, projektowanie graficzne w XXI wieku, Wydawnictwo Taschen, Warszawa, 2006. 18. L. Bhaskaran, What is publication Design?, Wydawnictwo RotoVision, 2007. 19. Praca zbiorowa, FORK, The Beast Product Design, Wydawnictwo Phaidon, 2006. 20. D. Bann, All New Print Production Handbook, Wydawnictwo Rotovision, 21. Ch. P. Fiell, Designing The 21st Century, Wydawnictwo Taschen, 2006. 22. C. Fishel, Redesigning Identity Graphic Design Strategies for Success, Wydawnictwo Rockport Publishers, 2002. 23. R. Klanten, M. Mischler, N. Thönen, S. Bilz, Type-One, Wydawnictwo: Die Gestalten Verlag, 2005. 24. P. Sergio, V. Pierpaolo, ABC of 20th century graphics, Wydawnictwo: Electa, 2005. 25. J. David, About Face Reviving the Rules of Typography, Wydawnictwo RotoVision, 2002. 26. Praca zbiorowa, Area 100 Graphic Designers, Wydawnictwo Phaidon, 2005. 27. R. Fawcett-Tang, print and production finishes for brochures and catalogs, Wydawnictwo RotoVision, 2004. 28. M. Mischler, Los Logos, Wydawnictwo Die Gestalten Verlag, 2004. 29. R. Muller, Dos Logos, Wydawnictwo Die Gestalten Verlag, 2005. 30. R. Klanten, N. Bourquin, T. Geiger, Tres Logos, Wydawnictwo Die Gestalten Verlag, 2006. 31. L. McQuiston, Graphic Agitation, Wydawnictwo Phaidon, 2006. 32. L. McQuiston, Graphic Agitation 2, Wydawnictwo Phaidon, 2006. 33. C. Knight J. Glasser, the graphic designer's guide to effective visual communication, Wydawnictwo Rotovision, 2007. 34. Ch. P. Firell, Graphic Design Now, Wydawnictwo Taschen, 2005. 35. Ch. P. Fiell, Contemporary Graphic Design, Wydawnictwo Taschen, 2006. 36. B. Karg, C. Sidles, R. Sutherland, Graphic designer's print + color handbook, Wydawnictwo Rockport, 2005. 37. A. Weill, Graphics A Century of Poster and Advertising Desig, Wydawnictwo Thames Hudson, 2006. 38. Ch. Rivers, Identify Building Brand Through Letterheads Logos, Wydawnictwo Rotovision, 2003. 39. W. Harvey, 1000 Graphic Elements: Special Details for Distinctive Designs, Wydawnictwo Rockport, 2006. 40. W. Harvey, 1000 Type Treatments: From Script to Serif, Letterforms Used to Perfection, Wydawnictwo Rockport, 2007. 41. P. Baines, A. Haslam, Type and Typography, Wydawnictwo Lawrence King, 2002. 42. 43. L. Parker, Interplay-interactive design, Wydawnictwo VA, 2004

Modułowe efekty kształcenia:	01W Student, który zaliczył przedmiot, posiada zaawansowaną i szczegółową wiedzę dotyczącą technik i technologii w obszarze grafiki obejmującą znajomość tradycyjnego warsztatu, graficznych programów komputerowych oraz nowoczesnych technik multimedialnych 02W zna i rozumie strategie świadomego rozwijania kreacji artystycznej pozwalające na swobodę i niezależność w procesie rozwiązywania problemów twórczych 03U potrafi korzystać z nabytych cech rozwiniętej osobowości twórczej, umożliwiających kreację własnych koncepcji artystycznych i wyrażanie idei oraz generowanie nietypowych rozwiązań 04U posiada szerokie umiejętności warsztatowe w wybranych dyscyplinach sztuk plastycznych umożliwiające realizację własnych, zaawansowanych koncepcji artystycznych, świadomie i w sposób kreatywny posługuje się środkami ekspresji właściwymi dla specjalności graficznej 05U potrafi zrealizować własne, zaawansowane koncepcje artystyczne na gruncie grafiki przy swobodnym wykorzystaniu innych dyscyplin sztuki 06U posiada umiejętność stworzenia spójnego formalnie i treściowo cyklu prac graficznych lub innego projektu całościowego w formie samodzielnej wypowiedzi artystycznej 07U jest przygotowany do realizacji zadań zawodowych w zakresie grafiki na polu indywidualnej twórczości artystycznej oraz w ramach pracy w strukturach promocyjnych i reklamowych, studiach projektowych, mass-mediach, ośrodkach i instytucjach kultury 08K potrafi profesjonalnie dokumentować posługując się narzędziami multimedialnymi oraz w sposób poprawny i komunikatywny prezentować własne dokonania artystyczne na forum publicznym (bezpośrednio i przy użyciu środków masowego przekazu) 09K realizuje prace artystyczne biorąc pod uwagę aspekty estetyczne, społeczne i prawne, respektuje zasady etyki i uwzględnia odpowiedzialność artysty za dzieło 10K jest zdolny do inspirowania i rozwijania indywidualnej twórczości innych, zachęca do twórczego myślenia i kreatywnej postawy życiowej 11K zachowując niezależność i oryginalność myślenia i procesu twórczego rozumie potrzebę ciągłego poszerzania wiedzy oraz rozwijania i doskonalenia własnych umiejętności 12K jest zdolny do samodzielnego formułowania i argumentowania krytycznej oceny dokonań własnych oraz innych osób, a także różnorodnych zjawisk z obszaru kultury i sztuki 13K przestrzega praw i zasad dotyczących ochrony własności intelektualnej, w tym własności przemysłowej i prawa autorskiego
-------------------------------------	--