

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:	Bałdyga-Nowakowska Małgorzata, dr hab.
Forma zajęć:	laboratorium
Rodzaj zaliczenia:	zaliczenie na ocenę
Punkty ECTS:	2,0
Godzinowe ekwiwalenty punktów ECTS (łącznie liczba godzin w semestrze):	15,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie konsultacji 30,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie zajęć dydaktycznych 0 Przygotowanie się studenta do zajęć dydaktycznych 15,0 Przygotowanie się studenta do zaliczeń i/lub egzaminów 0 Studiowanie przez studenta literatury przedmiotu
Poziom trudności:	zaawansowany
Wstępne wymagania:	Znajomość zasad gramatyki wizualnej, zasad projektowania graficznego i zasad typografii na poziomie średnio zaawansowanym. Obsługa oprogramowania: In Design, Photoshop. Illustrator, Flash na poziomie średnio zaawansowanym.
Metody dydaktyczne:	• autoekspresja twórcza • ćwiczenia przedmiotowe • dyskusja dydaktyczna • ekspozycja • klasyczna metoda problemowa • konsultacje • korekta prac • objaśnienie lub wyjaśnienie • opis • pokaz • wykład informacyjny • z użyciem komputera
Zakres tematów:	Projekt książki dla jednego wiersza. Interpretacja typograficzno - obrazowa. Projekt strony tytułowej, strony inicjalnej i 12 - 16 rozkładówek. Poszukiwanie równowagi typograficznej z ekspresją i siłą obrazu. Materiał ilustracyjny ma wzmacniać siłę przekazu treści utworu i stanowić graficzną narrację. Rytmiczność opowiadania słowem i obrazem. Format dowolny.
Forma oceniania:	• ćwiczenia praktyczne/laboratoryjne • dokumentacja realizacji projektu • obecność na zajęciach • ocena ciągła (bieżące przygotowanie do zajęć i aktywność) • projekt • przegląd prac • realizacja projektu
Warunki zaliczenia:	1. rozumienie zależności pomiędzy formą przedstawieniową a komunikatem 2. umiejętność doboru odpowiednich elementów wizualnych, by komunikat był czytelny 3. umiejętność dokonywania syntezy i minimalizować zasób środków wyrazu plastycznych w celu wzmocnienia komunikatu 4. poszerzenie palety technik graficznych i umiejętność stosowania ich adekwatnie do treści 5. umiejętność dokonywania podstawowej korekty projektu za pomocą technik komputerowych 6. kreatywność, umiejętność odnajdywania wielu rozwiązań dla danego problemu 7. rozumienie zasad typografii 8. rozumienie zasad wydawnictwa edytorskiego 9. rozumienie potrzeby wzbogacania swojej wiedzy z zakresu pojęć grafiki projektowej, jej historii, umiejętności manualnych i nowych technologii 10. rozumienie potrzeb ograniczeń wynikających ze stosowania prawa autorskiego w zakresie twórczości 11. prace na zaliczenie zaprezentowane w postaci druku cyfrowego i zapisanych cyfrowo plików graficznych.
Literatura:	1. 100 idei, które zmieniły projektowanie graficzne. Heller Steven. Wydawnictwo TMC. 2. Język projektowania graficznego. Richard Poulin. Wydawnictwo TMC. 3. Design i grafika dzisiaj. Quentin Newark. ABE Dom Wydawniczy 4. Anatomia projektu. Steven Heller. ABE Dom Wydawniczy. 5. Szkoła projektowania Graficznego. Zasady i praktyka, nowe programy i technologie. David Dabner. Wydawnictwo Arkady. 6. Detal w typografii. Jost Hochuli. Wydawnictwo d2d.pl Kraków

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
-------------------------------------	--