

Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-1E19-I-1
Przedmiot:	Projektowanie graficzne
Kierunek:	Edukacja artystyczna w zakresie sztuk plastycznych, I stopień [6 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2012
Rok/Semestr:	I/1
Liczba godzin:	30,0
Nauczyciel:	Baldyga-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:	podstawowy
Wstępne wymagania:	Umiejętności manualne w zakresie rysunku, malarstwa i technik graficznych. Wrażliwość plastyczne, kreatywność, wyobraźnia. Znajomość historii sztuki na poziomie podstawowym.
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:	Praktyczne zastosowanie zagadnień dotyczących kompozycji tj: punkt, linia, kształt, forma, przestrzeń, rytm, faktura, kontrast, kolor, równowaga optyczna, ekspresja, wzór, iluzja, synteza. Posługiwanie się technikami ułatwiającymi proces kreacji poprzez idee grafiki projektowej tj: szablon, wycinanka, palimpsest, kaligram, kolaż, fotomontaż, deformacja, typografia. Ćwiczenia przygotowujące do projektowania ilustracji książkowej, plakatu, logotypu, identyfikacji wizualnej. Cyrowe przekształcanie obrazu na poziomie podstawowym. Zaznajomienie studentów z metodami pracy nad projektem przy wykorzystaniu myślenia analitycznego i lateralnego. 1. Zapis plastyczny wybranego motywu muzycznego w ciągach rytmicznych. Poszukiwanie manualnych technik graficznych wzbogających wizualnie kompozycje. Zakończenie ćwiczenia cyfrowym przetworzeniem obrazu. 1. Kontrasty: dobór środków wyrazu adekwatnych do treści. Posługiwanie się szablonem, wycinanką, palimpsestem i innymi technikami. Świadome budowanie komunikatu wizualnego. 3. Cykl ilustracji do wiersza dla dzieci wykonanych metodą kaligramu.
Forma oceniania:	• ćwiczenia praktyczne/laboratoryjne • dokumentacja realizacji projektu • obecność na zajęciach • ocena ciągu (bieżące przygotowanie do zajęć i aktywność) • przegląd prac • realizacja projektu • zaliczenie praktyczne
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 potrzeby wzbogacania swojej wiedzy z zakresu pojęć grafiki projektowej, jej historii, umiejętności manualnych i nowych technologii 8. rozumienie potrzebę ograniczeń wynikających ze stosowania prawa autorskiego w zakresie twórczości

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. Człowiek i jego znaki. Adrian Frutiger. Wydawnictwo Do. 6. Logo - przewodnik dla projektantów. Michael Evamy. Wydawnictwo Naukowe PWN. 7. Detal w typografii. Jost Hochuli. Wydawnictwo d2d.pl Kraków
Modułowe efekty kształcenia:	01W Student, który zaliczył moduł, zna zasady kompozycji 02W posiada podstawowe wiadomości na temat reguł typografii 03W zna podstawową terminologię z zakresu projektowania graficznego 04W jest świadomy funkcji, jaką spełnia grafika użytkowa 05U ma zdolność realizowania projektów poprawnych pod względem kompozycyjnym, z uwzględnieniem reguł kreacji graficznej, w zakresie typografii, plakatu, grafiki wydawniczej i ekranowej 06U posiada umiejętność przekazania treści za pomocą lapidarnego komunikatu graficznego 07U łączy funkcje estetyczną i informacyjną w grafice 08U posługuje się sprzętem analogowym i cyfrowym w celu kreacji, rejestracji i przetwarzania obrazów i realizowania dzieł projektowych 09U świadomie łączy narzędzia warsztatu tradycyjnego oraz fotografii i technik cyfrowych w grafice projektowej stosownie do charakteru projektu 10K jest świadomy ograniczeń wynikających z zasad prawa autorskiego 11K rozumie potrzebę stałego poszerzania umiejętności