

Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-1E19-I-2	
Przedmiot:	Projektowanie graficzne	
Kierunek:	Edukacja artystyczna w zakresie sztuk plastycznych, I stopień [6 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2012	
Rok/Semestr:	I/2	
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. Cygrowe przekształcanie obrazu na poziomie podstawowym. Zaznajomienie studentów z metodami pracy nad projektem przy wykorzystaniu myślenia analitycznego i lateralnego. 1. Człowiek brzmi dumnie -Zestaw prac mających symbolicznie ujmować problematykę postrzegania człowieczeństwa we współczesnym świecie. Budowanie komunikatu wizualnego w 9 migawkowych ujęciach mająca przypominać formę teledysku, fragmentaryczność przekazu w nieodkrytych kadrach, zmienność i niejednoznaczność. Można zilustrować przykładową problematykę: - monotonia życia - przykład: powtarzalność czynności, schematyzm - wirtualność, oderwanie od rzeczywistości - przykład: człowiek - cyborg - uprzedmiotowienie człowieka - uzależnienia - polityka 2. Kombinatoryka znaku. Seria znaków z kilku podstawowych figur geometrycznych, które poprzez nałożenie tworzą geometryczną siatkę. Siatka stanowiąca bazę do dalszych przekształceń. Kombinowanie znaku polega na sukcesywnym odejmowaniu kolejnych odcinków powstałych z przecięcia się figur. Cały proces przekształceń ma prowadzić do powstania znaków o spójnej morfologii. Piktogramy w ostatecznej formie należy poddać stylizacji poprzez różnicowanie grubości linii, wypełnianie płaszczyzn, wprowadzenie koloru. 3. Piktogramy abstrakcyjne - Ideogramy. Piktogramy mające wyrażać idee . Dobieranie odpowiedniej prezentacji plastycznej dla proponowanych haseł: HASŁA: poza marginesem, pole przyciągania, wirus, recykling, słowo klucz, kreacja, kontekst, w oderwaniu, w zawieszeniu, bez granic, siła argumentu, strefa zagrożenia, obcy, zona, traf, loteria, fant, punkt wyjścia, klauzura, raport, komunikat.
Forma oceniania:	• ćwiczenia praktyczne/laboratoryjne • dokumentacja realizacji projektu • obecność na zajęciach • ocena ciągła (bieżące przygotowanie do zajęć i aktywność) • 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 potrzeby wzbogacania swojej wiedzy z zakresu pojęć grafiki projektowej, jej historii, umiejętności manualnych i nowych technologii 8. rozumienie potrzeby 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 podstawowa 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
-------------------------------------	--