

Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-2G21p-I-1
Przedmiot:	Grafika projektowa
Kierunek:	Grafika, II stopień [4 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2013
Specjalność:	grafika projektowa
Rok/Semestr:	I/1
Liczba godzin:	60,0
Nauczyciel:	Koziara Jarosław, dr
Forma zajęć:	laboratorium
Rodzaj zaliczenia:	zaliczenie na ocenę
Punkty ECTS:	4,0
Godzinowe ekwiwalenty punktów ECTS (łącznie liczba godzin w semestrze):	15,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie konsultacji 60,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie zajęć dydaktycznych 15,0 Przygotowanie się studenta do zajęć dydaktycznych 15,0 Przygotowanie się studenta do zaliczeń i/lub egzaminów 15,0 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.
Metody dydaktyczne:	• autoekspresja twórcza • ćwiczenia przedmiotowe • dyskusja dydaktyczna • ekspozycja • film • klasyczna metoda problemowa • konsultacje • korekta prac • metoda projektów • metoda przypadków • objaśnienie lub wyjaśnienie • opowiadanie • pokaz • prelekcja • wykład informacyjny • z użyciem komputera
Zakres tematów:	1 Etap Student otrzymuje zadanie -projekt nadruku na tkaninie . Z kilku, kilkunastu projektów wstępnych wybiera 3-5 projektów do dalszej obróbki. 2 Etap Wybiera najlepsze projekty , określa grupę docelową (target) danego dizajnu np; dzieci w wieku przedszkolnym, subkultury młodzieżowe (hip- hop, punk itp) , emeryci itd. Aplikuje zaprojektowany wzór na wybraną garderobę. 3 Etap Do zaprojektowanej garderoby student dopasowuje dizajn opakowania , integralny w formie i nadruku z zawartością. 4 Etap Student projektuje druk reklamowy danego produktu, uwzględniając cechy wsólnego layoutu rzeczy, opakowania i reklamy.
Forma oceniania:	• ćwiczenia praktyczne/laboratoryjne • dokumentacja realizacji projektu • obecność na zajęciach • przegląd prac • realizacja projektu • wystawa semestralna
Warunki zaliczenia:	Warunkiem zaliczenia jest zaprojektowanie, wydruk i prezentacja zadań semestralnych oraz oddanie zapisu cyfrowego zrealizowanych zadań .

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. "Szkoła 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.
Dodatkowe informacje:	Kontakt - koziara67@gmail.com tel. 605 602 567
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 grafiki projektowej 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, począwszy 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 liternictwa 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