

Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-G31-II-4
Przedmiot:	Grafika projektowa
Kierunek:	Grafika, jednolite magisterskie [10 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2012
Rok/Semestr:	II/4
Liczba godzin:	60,0
Nauczyciel:	Smit Sebastian, dr
Forma zajęć:	laboratorium
Rodzaj zaliczenia:	zaliczenie na ocenę
Punkty ECTS:	4,0
Godzinowe ekwiwalenty punktów ECTS (łącznie liczba godzin w semestrze):	0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie konsultacji 60,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie zajęć dydaktycznych 40,0 Przygotowanie się studenta do zajęć dydaktycznych 20,0 Przygotowanie się studenta do zaliczeń i/lub egzaminów 0 Studiowanie przez studenta literatury przedmiotu
Poziom trudności:	średnio zaawansowany
Wstępne wymagania:	1. Znajomość środowiska pracy Windows 2. Znajomość programów graficznych Adobe Photoshop i Adobe Illustrator
Metody dydaktyczne:	• dyskusja dydaktyczna • film • konsultacje • korekta prac • objaśnienie lub wyjaśnienie • wykład informacyjny • z użyciem komputera
Zakres tematów:	1. Plakat społeczno-polityczny 2. Plakat ideowy 3. Plakat do wydarzenia kulturalnego 4. Opracowanie graficzne strony internetowej uwzględniające zasady Responsive Web Design, standardy HTML 5 i CSS3 oraz Media Queries
Forma oceniania:	• ćwiczenia praktyczne/laboratoryjne • obecność na zajęciach • ocena ciągła (bieżące przygotowanie do zajęć i aktywność) • praca semestralna • przegląd prac • wystawa • zaliczenie praktyczne
Warunki zaliczenia:	1. Frekwencja na zajęciach 2. Realizacja prac zaliczeniowych
Literatura:	1. Friedrich Forssman, Hans Peter Willberg, Pierwsza pomoc w typografii, SŁOWO/OBRAZ TERYTORIA, 2008. 2. Jacek Mrowczyk, Niewielki słownik typograficzny. 3. James Felici, Kompletny przewodnik po typografii. 4. Tomasz Bierkowski, O typografii. 5. Krzysztof Lenk, Krótkie teksty o sztuce projektowania, SŁOWO/OBRAZ TERYTORIA, 2011.
Modułowe efekty kształcenia:	01W Student, który zaliczył moduł, posiada gruntowną wiedzę dotyczącą technik i technologii w obszarze grafiki projektowej, obejmującą znajomość programów komputerowych 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 graficzne 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 06U jest w stanie samodzielnie wybierać i modyfikować techniki i technologie, właściwe dla realizacji zamysłu projektowego 07U posiada umiejętność tworzenia cykli graficznych, spójnych formalnie i ideowo 08U potrafi zrealizować projekt, przygotowując publikację do druku, identyfikację wizualną firmy, materiały reklamowe, szatę graficzną serwisu www 10K rozumie potrzebę stałego poszerzania wiedzy oraz rozwijania i doskonalenia własnych umiejętności