

Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-2G20w-I-2
Przedmiot:	Grafika projektowa
Kierunek:	Grafika, II stopień [4 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2013
Specjalność:	grafika warsztatowa
Rok/Semestr:	I/2
Liczba godzin:	45,0
Nauczyciel:	Popek Amadeusz, dr
Forma zajęć:	laboratorium
Rodzaj zaliczenia:	zaliczenie na ocenę
Punkty ECTS:	3,0
Godzinowe ekwiwalenty punktów ECTS (łącznie liczba godzin w semestrze):	20,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie konsultacji 45,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie zajęć dydaktycznych 10,0 Przygotowanie się studenta do zajęć dydaktycznych 5,0 Przygotowanie się studenta do zaliczeń i/lub egzaminów 10,0 Studiowanie przez studenta literatury przedmiotu
Poziom trudności:	zaawansowany
Wstępne wymagania:	Znajomość różnorodnych stylów i koncepcji projektowania graficznego. Student powinien posiadać elementarną zdolność konceptualizacji swoich pomysłów w formie werbalnej i wizualnej. Umiejętności jakie musi posiadać student to: średniozaawansowane posługiwanie się oprogramowaniem pakietu Corel: Corel Draw, Photopaint, oraz pakietu Adobe tj. Photoshop, oraz Illustrator. Student potrafi myśleć twórczo-kreatywnie i nieszablonowo celu stworzenia oryginalnych projektów z zakresu grafiki projektowej oraz rysunku odręcznego w kolorze lub monochromatycznego. Student potrafi przetwarzać rysunki i prace malarskie wykonane ręcznie tradycyjnie oraz umie przetwarzać wszelkiego rodzaju bitmapy za pomocą programów graficznych i dostępnych filtrów. Biorący udział w laboratorium potrafią przygotować prawidłowo projekt elektroniczny do druku zarówno w biurze poligraficznym jak też na potrzeby offsetu.
Metody dydaktyczne:	• autoekspresja twórcza • ćwiczenia przedmiotowe • dyskusja dydaktyczna • klasyczna metoda problemowa • konsultacje • korekta prac • objaśnienie lub wyjaśnienie • pokaz • wykład informacyjny • z użyciem komputera
Zakres tematów:	Do wyboru są dwa spośród czterech zadań: I) Zadanie główne zakłada zaprojektowanie Kalendarza rocznego w bardzo wyjątkowej formie odbiegającej od przyjętych standardów z naciskiem na oryginalność z zachowaniem jednak jego funkcjonalności. II) Zadanie opcjonalne: zilustrowanie wybranej bajki: projekt składać się ma z najmniej 12 ilustracji. W skład zadanie wchodzi wykonanie składu tekstu wraz z projektem okładki, czyli całości jako wydanej książeczki oraz tablicy formatu A1 zawierającej wybrane kadry projektu. III) Zadaniem jest wykonanie komiksu własnego projektu i z użyciem zindywidualizowanego języka figuracji artystycznej. Projekt nie zakłada konieczności pracy kolorowej ale zaleca raczej taką opcję. tak jak w przypadku ilustracji do bajek ma być to 12 stron z wieloma ilustracjami złożonymi tak jak zwykło się to czynić w konwencji komiksu. IV) Zadaniem jest wykonanie projektów plakatów społecznych na temat praw dziecka i praw człowieka. Format A 1 forma i kolor do wyboru. Ilość zestawu plakatów minimum 3 spójne ze sobą stylistycznie i tematycznie. Wymagany jest plik cyfrowy oraz wydruk na sitodruku oraz na offsecie.
Forma oceniania:	• ćwiczenia praktyczne/laboratoryjne • obecność na zajęciach • ocena ciągła (bieżące przygotowanie do zajęć i aktywność) • projekt • przegląd prac • realizacja projektu • wystawa • wystawa semestralna • zaliczenie praktyczne
Warunki zaliczenia:	Warunkiem zaliczenia jest zaprojektowanie projektów, które muszą być aprobowane przez prowadzącego. Student musi posiadać wiedzę nabytą podczas zajęć praktyczną i teoretyczną na temat przygotowania do druku i jego realizacji. Powinien również znać wybitne dzieła artystów projektantów. Do zaliczenia należy oddać poprawne wydruki w postaci książeczki i tzw. rozkładówki na formacie A1 i prezentacja prac semestralnych. Należy również posiadać komplet obecności na ćwiczeniach, oraz wykazać się pracą podczas zajęć praktycznych.

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 Branding" 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. "Szkół 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.
Modułowe efekty kształcenia:	01W Student, który zaliczył moduł, posiada zaawansowaną wiedzę dotyczącą technik i technologii w obszarze grafiki projektowej oraz technik i programów komputerowych 02W posiada zaawansowaną wiedzę o realizacji prac i specyficznych właściwościach wymaganych dla przygotowania np. wydruku poligraficznego, cyfrowego itp. 03W zna nowoczesne techniki grafiki projektowej i jest świadomym użytkownikiem mediów elektronicznych, niezbędnych w pracy projektanta 04U wykonuje własne realizacje na gruncie grafiki projektowej posługując się umiejętnie nowoczesnymi i tradycyjnymi technikami warsztatu designera 05U jest w stanie samodzielnie wybierać techniki i technologie, właściwe dla realizacji zamysłu projektowego 06U posiada umiejętność tworzenia cykli graficznych, spójnych formalnie i ideowo 07U potrafi zrealizować projekt, przygotowując publikację do druku, identyfikację wizualną firmy, materiały reklamowe, szatę graficzną serwisu www 08K jest świadomy ograniczeń wynikających z zasad prawa autorskiego 09K rozumie potrzebę stałego poszerzania wiedzy oraz rozwijania i doskonalenia własnych umiejętności 10K jest niezależny w budowaniu własnych koncepcji artystycznych