Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-G30-I-1
Przedmiot:	**Podstawy grafiki projektowej**
Kierunek:	Grafika, jednolite magisterskie [10 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2013
Rok/Semestr:	I/1
Liczba godzin:	60,0
Nauczyciel:	**Mazurek Lech, dr**
Forma zajęć:	laboratorium
Rodzaj zaliczenia:	zaliczenie na ocenę
Punkty ECTS:	3,0
Godzinowe ekwiwalenty punktów ECTS (łączna liczba godzin w semestrze):	10,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie konsultacji 60,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie zajęć dydaktycznych 20,0 Przygotowanie się studenta do zajęć dydaktycznych 0 Przygotowanie się studenta do zaliczeń i/lub egzaminów 0 Studiowanie przez studenta literatury przedmiotu
Poziom trudności:	podstawowy
Wstępne wymagania:	Znajomość środowiska pracy Windows Znajomość programów graficznych Adobe Photoshop i Adobe Illustrator Podstawowa wiedza z zakresu historii sztuki i kultury, znajomość zasad kompozycji.
Metody dydaktyczne:	• dyskusja dydaktyczna • konsultacje • korekta prac • z użyciem komputera
Zakres tematów:	ćwiczenie: komunikat graficzny - od fotografii do piktogramu, zastaw 9 prac logotyp plakat ideowy bądź eventowy
Forma oceniania:	• ćwiczenia praktyczne/laboratoryjne • dysertacja • obecność na zajęciach • ocena ciągła (bieżące przygotowanie do zajęć i aktywność) • praca semestralna • przegląd prac
Warunki zaliczenia:	obecność na zajęciach projekty w formie zapisu cyfrowego realizacja w formie druku cyfrowego
Modułowe efekty kształcenia:	01W Student, który zaliczył moduł, zna podstawowe zasady projektowania różnych form komunikacji wizualnej w różnorodnych mediach 02W w procesie tworzenia i projektowania wykorzystuje reguły gramatyki wizualnej i graficznej interpretacji pojęć 03W ma wiedzę o rozwoju technologicznym w obrębie grafiki projektowej 04U potrafi określić związek pomiędzy komunikatem a jego formą przedstawieniową 05U ma zdolność realizowania projektów poprawnych pod względem kompozycyjnym, z uwzględnieniem reguł kreacji graficznej, w zakresie typografii, plakatu i grafiki wydawniczej 06U posiada manualną sprawność wykonania projektu informacji wizualnej 07U tworzy projekty w oparciu o zaawansowane narzędzia grafika komputerowego 08K rozumie potrzebą permanentnego kształcenia się w zakresie nowych technik i technologii 09K zna i rozumie potrzebę ograniczeń wynikających ze stosowania prawa autorskiego w zakresie twórczości