

Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-G31-II-3
Przedmiot:	Grafika projektowa
Kierunek:	Grafika, jednolite magisterskie [10 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2013
Rok/Semestr:	II/3
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):	15,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie konsultacji 60,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie zajęć dydaktycznych 10,0 Przygotowanie się studenta do zajęć dydaktycznych 20,0 Przygotowanie się studenta do zaliczeń i/lub egzaminów 15,0 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:	- Plakat społeczno-polityczny - Plakat ideowy - Plakat do wydarzenia kulturalnego - Opracowanie znaku graficznego i księgi znaku
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:	- Frekwencja na zajęciach - Realizacja prac zaliczeniowych
Literatura:	- Friedrich Forssman, Hans Peter Willberg, Pierwsza pomoc w typografii, SŁOWO/OBRAZ TERYTORIA, 2008. - Jacek Mrowczyk, Niewielki słownik typograficzny. - James Felici, Kompletny przewodnik po typografii. - Tomasz Bierkowski, O typografii. - 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 09K jest świadomy ograniczeń wynikających z zasad prawa autorskiego 10K rozumie potrzebę stałego poszerzania wiedzy oraz rozwijania i doskonalenia własnych umiejętności