

Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-M19-I-1
Przedmiot:	Projektowanie graficzne
Kierunek:	Malarstwo, jednolite magisterskie [10 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2014
Rok/Semestr:	I/1
Liczba godzin:	30,0
Nauczyciel:	Popek Amadeusz, dr
Forma zajęć:	laboratorium
Rodzaj zaliczenia:	zaliczenie na ocenę
Punkty ECTS:	2,0
Godzinowe ekwiwalenty punktów ECTS (łącznie liczba godzin w semestrze):	5,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie konsultacji 30,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie zajęć dydaktycznych 15,0 Przygotowanie się studenta do zajęć dydaktycznych 5,0 Przygotowanie się studenta do zaliczeń i/lub egzaminów 5,0 Studiowanie przez studenta literatury przedmiotu
Poziom trudności:	podstawowy
Wstępne wymagania:	Student potrafi w stopniu podstawowym posługiwać się programami do obróbki bitmapowej oraz wektorowo-obiektowej tj. photoshop, photopaint, corel draw oraz ilustrator. Uczestnicy zajęć potrafią rysować, malować oraz przenosić swoje prace wykonane ręcznie przenosząc do postaci elektronicznej. Powinni potrafić przetwarzać swoje prace zgodnie w założonym planem dla osiągnięciażądanego plastycznego efektu. Uczestnicy powinni posiadać minimalne umiejętności percepcji, pozwalające im na dostrzeganie proporcji oraz barw postrzeganej rzeczywistości.
Metody dydaktyczne:	• ćwiczenia przedmiotowe • dyskusja dydaktyczna • klasyczna metoda problemowa • korekta prac • objaśnienie lub wyjaśnienie • opis • pokaz • wykład informacyjny • z użyciem komputera
Zakres tematów:	Zadaniem pierwszym jest wykonanie wizualizacji firmy składającej się z kilku elementów: logotyp, ulotka czterostronnicowa, wizytówka, papier firmowy oraz billboard. Praca powinna być spójna, a jej realizacja polega na stworzeniu projektów w postaci elektronicznej, jak również ich materializacji po przez wydruk w formie bablicy ofertowej w formacie A1 na papierze odpowiedniej gramatury. Zadanie drugie wykonanie serii kart do gry. Zestaw ma posiadać cechy takie jak spójność, epatować kreatywnością z jednoczesnym wykluczeniem naśladownictwa. Kryterium funkcjonalności jest również istotne. Podobnie jak w pierwszym zadaniu realizacja projektu polegać ma na stworzeniu 9 ciu kadrów zawierających 8 Awersów figur oraz dwóch cyfr tj. walet, dama, król, as, joker, oraz dwie propozycje rewersów. Wydruk to również tablica ofertowa na formacie A1 oraz dołączony plik elektroniczny.
Forma oceniania:	• ćwiczenia praktyczne/laboratoryjne • dokumentacja realizacji projektu • obecność na zajęciach • praca semestralna • projekt • przegląd prac • realizacja projektu • wystawa semestralna
Literatura:	Graphic Design XXI wieku, Charlotte i Peter Fiell.
Modułowe efekty kształcenia:	01W Student, który zaliczył moduł, zna zasady kompozycji 02W posiada podstawowe wiadomości na temat reguł typografii 03W zna podstawowa terminologię z zakresu projektowania graficznego 04W jest świadomy funkcji jaką spełnia grafika użytkowa 05U świadomie łączy narzędzia warsztatu tradycyjnego oraz fotografii i technik cyfrowych w grafice projektowej stosownie do charakteru projektu 06U posługuje się sprzętem analogowym i cyfrowym w celu kreacji, rejestracji i przetwarzania obrazów i realizowania dzieł projektowych 07K jest świadomy ograniczeń wynikających z zasad prawa autorskiego