

Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-G48p-III-5
Przedmiot:	Grafika projektowa
Kierunek:	Grafika, jednolite magisterskie [10 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2012
Specjalność:	grafika projektowa
Rok/Semestr:	III/5
Liczba godzin:	90,0
Nauczyciel:	Smit Sebastian, dr
Forma zajęć:	laboratorium
Rodzaj zaliczenia:	zaliczenie na ocenę
Punkty ECTS:	5,0
Godzinowe ekwiwalenty punktów ECTS (łącznie liczba godzin w semestrze):	5,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie konsultacji 90,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie zajęć dydaktycznych 35,0 Przygotowanie się studenta do zajęć dydaktycznych 10,0 Przygotowanie się studenta do zaliczeń i/lub egzaminów 10,0 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 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:	- 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 oraz technik i programów komputerowych (Pakiet Adobe) 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 (m. in. programami pakietu Adobe) 06U umiejętnie stosuje zasady czytelnego przekazu wizualnego, począwszy od analizy treściowo-znaczeniowej danego zadania, poprzez wybór właściwych środków plastycznych, formy i konwencji po ostateczną realizację 07U jest w stanie samodzielnie wybierać techniki i technologie, właściwe dla realizacji zamysłu projektowego 08U potrafi wykorzystywać i łączyć umiejętności z zakresu literatury i typografii, cyfrowego tworzenia i przetwarzania obrazu, grafiki wydawniczej, ilustracji oraz zasad komunikacji wizualnej 09U posiada umiejętność tworzenia cykli graficznych, spójnych formalnie i ideowo 10U potrafi zrealizować projekt, przygotowując publikację do druku, identyfikację wizualną firmy, materiały reklamowe, szatę graficzną serwisu www 11K jest świadomy ograniczeń wynikających z zasad prawa autorskiego 12K rozumie potrzebę stałego poszerzania wiedzy oraz rozwijania i doskonalenia własnych umiejętności 13K jest niezależny w budowaniu własnych koncepcji artystycznych 14K potrafi organizować własną pracę twórczą oraz pracę w zespole projektowym