Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-G30-I-2
Przedmiot:	**Podstawy grafiki projektowej**
Kierunek:	Grafika, jednolite magisterskie [10 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2014
Rok/Semestr:	I/2
Liczba godzin:	60,0
Nauczyciel:	**Kozak Tomasz, dr**
Forma zajęć:	laboratorium
Rodzaj zaliczenia:	zaliczenie na ocenę
Punkty ECTS:	3,0
Godzinowe ekwiwalenty punktów ECTS (łączna liczba godzin w semestrze):	0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie konsultacji 60,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie zajęć dydaktycznych 25,0 Przygotowanie się studenta do zajęć dydaktycznych 5,0 Przygotowanie się studenta do zaliczeń i/lub egzaminów 0 Studiowanie przez studenta literatury przedmiotu
Poziom trudności:	podstawowy
Wstępne wymagania:	Student powinien posiadać elementarną zdolność konceptualizacji swoich pomysłów w formie werbalnej i wizualnej (projekty rysunkowe).
Metody dydaktyczne:	• dyskusja dydaktyczna • klasyczna metoda problemowa • konsultacje • korekta prac • metoda projektów • objaśnienie lub wyjaśnienie • z użyciem komputera
Zakres tematów:	W semestrze student realizuje trzy projekty: **1. SKRYTKA** W pierwszej kolejności Student powinien postawić pytanie, czym może być skrytka. Niekoniecznie musi to być np. sejf, kryjący brylanty. O pojęciu skrytki należy myśleć posługując się swobodnymi skojarzeniami.**Przykład:**Skrytką może być np. głowa polityka. Jeśli tak, to trzeba zapytać, kim jest ów polityk? Konkretną postacią z aktualnego życia publicznego? Figurą z podręcznika historii? A może ogólną formą wizualizującą ogólne pojęcie polityczności?... Tu powstaje pytanie, w jaki sposób wizualizować abstrakcyjne pojęcie (np. polityczność) przy pomocy wizualizacji graficznej. **2. KLUCZ DO SKRYTKI** Po zdefiniowaniu pojęcia skrytki, Student zastanawia się, przy pomocy jakiego klucza można skrytkę otworzyć.**Przykład:**Jaki jest klucz do głowy polityka? Parlamentarna komisja śledcza? Wywiad prasowy? Pamiętnik pisany na emeryturze? Spowiedź w konfesjonale? Wyznanie na łożu śmierci?... W odniesieniu od powyższego Student powinien szukać skojarzeń niekonwencjonalnych, a zarazem precyzyjnych. **3. ZAWARTOŚĆSKRYTKI** Trzeci projekt pokazuje otworzoną skrytkę lub jej zawartość zaprezentowaną przy pomocy środków plastycznych.**Przykład:**Zawartość głowy polityka. Co tam się kryje? Żądza władzy? Troska o los państwa? Chęć pracy dla dobra obywateli?... Te przykładowe abstrakcje powinny być zobrazowane przy pomocy przemyślanych środków obrazowania plastycznego. Na zajęciach Studenci przygotowują projekty plastyczne w dowolnej technice. Może to być czarno-biała lub kolorowa grafika, fotomontaż itd. Podstawą zaliczenia są trzy plansze prezentowane w formie elektronicznej (pdf, jpeg) lub drukowanej (format z serii A, czyli np. A4, A3, A2, A1). Pierwsza plansza zawiera wizualizację tematu nr 1 (Skrytka), druga - wizualizację tematu nr 2 (Klucz do Skrytki), trzecia - wizualizację tematu nr 3 (Zawartość Skrytki).
Forma oceniania:	• projekt • przegląd prac • realizacja projektu
Literatura:	1. T. Hilland, C. Mustienes, *1000 Signs*, Taschen 2009 2. *1000 polskich okładek*, 40 000 Malarzy 2010 3. T. Seddon, J. Waterhouse,*Projektowanie graficzne dla laików*, TMC 2010
Dodatkowe informacje:	Proponowane ćwiczenie koncentruje się na treningu skojarzeniowym. Jego podstawowym celem jest rozwijanie umiejętności przemyślanego i precyzyjnego łączenia znaków i znaczeń.

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