

Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-G30-I-1
Przedmiot:	Podstawy grafiki projektowej
Kierunek:	Grafika, jednolite magisterskie [10 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2014
Rok/Semestr:	I/1
Liczba godzin:	60,0
Nauczyciel:	Bałdyga-Nowakowska Małgorzata, dr hab.
Forma zajęć:	laboratorium
Rodzaj zaliczenia:	zaliczenie na ocenę
Punkty ECTS:	3,0
Godzinowe ekwiwalenty punktów ECTS (łącznie liczba godzin w semestrze):	5,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie konsultacji 60,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie zajęć dydaktycznych 0 Przygotowanie się studenta do zajęć dydaktycznych 25,0 Przygotowanie się studenta do zaliczeń i/lub egzaminów 0 Studiowanie przez studenta literatury przedmiotu
Poziom trudności:	podstawowy
Wstępne wymagania:	Umiejętności manualne w zakresie rysunku, malarstwa i technik graficznych. Wrażliwość plastyczne, kreatywność, wyobraźnia. Znajomość historii sztuki na poziomie podstawowym.
Metody dydaktyczne:	• autoekspresja twórcza • ćwiczenia przedmiotowe • dyskusja dydaktyczna • ekspozycja • klasyczna metoda problemowa • konsultacje • korekta prac • objaśnienie lub wyjaśnienie • opis • pokaz • wykład informacyjny • z użyciem komputera
Zakres tematów:	Praktyczne zastosowanie zagadnień dotyczących kompozycji tj: punkt, linia, kształt, forma, przestrzeń, rytm, faktura, kontrast, kolor, równowaga optyczna, ekspresja, wzór, iluzja, synteza. Posługiwanie się technikami ułatwiającymi proces kreacji poprzez idee grafiki projektowej tj: szablon, wycinanka, palimpsest, kaligram, kolaż, fotomontaż, deformacja, typografia. Ćwiczenia przygotowujące do projektowania ilustracji książkowej, plakatu, logotypu, identyfikacji wizualnej. Cyrowe przekształcanie obrazu na poziomie podstawowym. Zaznajomienie studentów z metodami pracy nad projektem przy wykorzystaniu myślenia analitycznego i lateralnego. 1. Ideogram - syntetyczne prezentowanie treści poprzez znak graficzny. 2. Kontrasty: dobór środków wyrazu adekwatnych do treści. Posługiwanie się szablonem , wycinanką, palimpsestem i innymi technikami. Świadome budowanie komunikatu wizualnego. 3. Cykl ilustracji do wiersza dla dzieci wykonanych metodą kaligramu.
Forma oceniania:	• ćwiczenia praktyczne/laboratoryjne • dokumentacja realizacji projektu • obecność na zajęciach • ocena ciągła (bieżące przygotowanie do zajęć i aktywność) • przegląd prac • realizacja projektu • zaliczenie praktyczne
Warunki zaliczenia:	1. rozumienie zależności pomiędzy formą przedstawieniową a komunikatem 2. umiejętność doboru odpowiednich elementów wizualnych, by komunikat był czytelny 3. umiejętność dokonywania syntezy i minimalizować zasób środków wyrazu plastycznych w celu wzmocnienia komunikatu 4. poszerzenie palety technik graficznych i umiejętność stosowania ich adekwatnie do treści 5. umiejętność dokonywania podstawowej korekty projektu za pomocą technik komputerowych 6. kreatywność, umiejętność odnajdywania wielu rozwiązań dla danego problemu 7. rozumienie potrzeby wzbogacania swojej wiedzy z zakresu pojęć grafiki projektowej, jej historii, umiejętności manualnych i nowych technologii 8. rozumienie potrzebę ograniczeń wynikających ze stosowania prawa autorskiego w zakresie twórczości 9. prace na zaliczenie zaprezentowane w postaci druku cyfrowego i zapisanych cyfrowo plików graficznych.

Literatura:	1. 100 idei, które zmieniły projektowanie graficzne. Heller Steven. Wydawnictwo TMC. 2. Język projektowania graficznego. Richard Poulin. Wydawnictwo TMC. 3. Design i grafika dzisiaj. Quentin Newark. ABE Dom Wydawniczy 4. Anatomia projektu. Steven Heller. ABE Dom Wydawniczy. 5. Człowiek i jego znaki. Adrian Frutiger. Wydawnictwo Do. 6. Logo - przewodnik dla projektantów. Michael Evamy. Wydawnictwo Naukowe PWN. 7. Detal w typografii. Jost Hochuli. Wydawnictwo d2d.pl Kraków
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