

Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-G48p-III-6
Przedmiot:	Grafika projektowa
Kierunek:	Grafika, jednolite magisterskie [10 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2012
Specjalność:	grafika projektowa
Rok/Semestr:	III/6
Liczba godzin:	90,0
Nauczyciel:	Mazurek Lech, dr
Forma zajęć:	laboratorium
Rodzaj zaliczenia:	zaliczenie na ocenę
Punkty ECTS:	5,0
Godzinowe ekwiwalenty punktów ECTS (łącznie liczba godzin w semestrze):	10,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie konsultacji 90,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie zajęć dydaktycznych 40,0 Przygotowanie się studenta do zajęć dydaktycznych 10,0 Przygotowanie się studenta do zaliczeń i/lub egzaminów 0 Studiowanie przez studenta literatury przedmiotu
Poziom trudności:	średnio zaawansowany
Wstępne wymagania:	Wiedza na temat zasad kompozycji, znajomość podstawowej terminologii dotyczącej grafiki użytkowej, typografii, podziału i zastosowania akcydensów. Wiedza o różnych formach przekazu wizualnego. Umiejętność zastosowania metafory plastycznej, skrótu graficznego czy symbolu do stworzenia komunikatu wizualnego. Umiejętność przygotowania materiałów do profesjonalnego druku cyfrowego.
Metody dydaktyczne:	• autoekspresja twórcza • dyskusja dydaktyczna • konsultacje • korekta prac
Zakres tematów:	Przygotowanie całościowego projektu kampanii społecznej lub reklamowej z zastosowaniem niestandardowych rozwiązań formalnych i technicznych (tzw. guerilla marketing) - koncepcja + wizualizacja. Plakat ideowy - afirmacja lub kontestacja danego zjawiska.
Forma oceniania:	• ćwiczenia praktyczne/laboratoryjne • obecność na zajęciach • ocena ciągła (bieżące przygotowanie do zajęć i aktywność) • praca semestralna • przegląd prac • wystawa semestralna
Warunki zaliczenia:	Realizacja cyklu plakatów bądź pojedynczego plakatu w formie druku cyfrowego. Prezentacja projektu kampanii społecznej lub reklamowej w formie wizualizacji elektronicznej.
Literatura:	1. David Kadavy, <i>Design dla hakerów. Sekrety genialnych projektów</i>. Wydawnictwo: HELION, Gliwice 2011 2. Gavin Ambrose, Paul Harris, <i>Layout. Zasady. Kompozycja. Zastosowanie</i>. Wydawnictwo: PWN, Warszawa 2012 3. Heller Steven, Vienne Veronique, <i>100 idei, które zmieniły projektowanie graficzne</i>, Wydawnictwo: TMC, Warszawa 2012 4. Jacek Mrowczyk, <i>Niewielki słownik typograficzny</i>, Wydawnictwo: CZYSTY WARSZTAT, Kraków 2008 5. James Felici, <i>Kompletny przewodnik po typografii</i>, Wydawnictwo: CZYSTY WARSZTAT, Kraków 2009

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, poczynwszy 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 liternictwa 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
-------------------------------------	---