

Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-G31-II-4
Przedmiot:	Grafika projektowa
Kierunek:	Grafika, jednolite magisterskie [10 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2013
Rok/Semestr:	II/4
Liczba godzin:	60,0
Nauczyciel:	Koziara Jarosław, dr
Forma zajęć:	laboratorium
Rodzaj zaliczenia:	zaliczenie na ocenę
Punkty ECTS:	4,0
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 35,0 Przygotowanie się studenta do zajęć dydaktycznych 15,0 Przygotowanie się studenta do zaliczeń i/lub egzaminów 5,0 Studiowanie przez studenta literatury przedmiotu
Poziom trudności:	średnio zaawansowany
Wstępne wymagania:	Znajomość graficznych programów komputerowych.
Metody dydaktyczne:	• autoekspresja twórcza • ćwiczenia przedmiotowe • dyskusja dydaktyczna • ekspozycja • film • klasyczna metoda problemowa • konsultacje • korekta prac • metoda projektów • objaśnienie lub wyjaśnienie • wykład informacyjny • z użyciem komputera
Zakres tematów:	Plakat : jego funkcja i forma . Plakat kulturalny. Plakat propagandowy. Plakat reklamowy. Reklama imprez w interesie i w przestrzeni publicznej.
Forma oceniania:	• ćwiczenia praktyczne/laboratoryjne • projekt • przegląd prac • realizacja projektu • wystawa semestralna
Warunki zaliczenia:	Prezentacja zaprojektowanych i wydrukowanych plakatów i innych form informacyjnych i reklamowych.
Literatura:	1. "Czemu służy grafika użytkowa", Elis Twemlow, wyd. ABE Dom Wydawniczy. 2. "Design i Grafika dzisiaj", Quentin Newark, wyd. ABE Dom Wydawniczy. 3. "Czym jest Branding" Matthew Healey, wyd. ABE Dom Wydawniczy. 4. "Twórcze projektowanie", Gavin Ambrose, Paul Harris, wyd. PWN. 5. "Człowiek i jego znaki", Adrian Frutiger, wyd. Optima. 6. "Szkoła projektowania graficznego", David Dabner, wyd. Arkady. 7. "Kroje i kolory pisma", Timothy Samara, wyd. PWN. 8. "Anatomia projektu", Steven Heller, Mirko Ilić, wyd. ABE Dom wydawniczy. 9. "Typografia książki-podręcznik projektanta", Michael Mitchell, Susan Wightman, wyd. D2D.pl. 10. "Komunikacja wizualna", Bo Bergstrom. wyd.PWN.
Dodatkowe informacje:	kontakt koziara67@gmail.com
Modułowe efekty kształcenia:	01W Student, który zaliczył moduł, posiada gruntowną wiedzę dotyczącą technik i technologii w obszarze grafiki projektowej, obejmującą znajomość programów komputerowych 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 06U jest w stanie samodzielnie wybierać i modyfikować techniki i technologie, właściwe dla realizacji zamysłu projektowego 07U posiada umiejętność tworzenia cykli graficznych, spójnych formalnie i ideowo 08U potrafi zrealizować projekt, przygotowując publikację do druku, identyfikację wizualną firmy, materiały reklamowe, szatę graficzną serwisu www 09K jest świadomy ograniczeń wynikających z zasad prawa autorskiego 10K rozumie potrzebę stałego poszerzania wiedzy oraz rozwijania i doskonalenia własnych umiejętności