Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-2G09-I-2
Przedmiot:	**Zagadnienia współczesnej grafiki użytkowej**
Kierunek:	Grafika, II stopień [4 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2014
Rok/Semestr:	I/2
Liczba godzin:	15,0
Nauczyciel:	**Mazurek Lech, dr**
Forma zajęć:	wykład
Rodzaj zaliczenia:	egzamin
Punkty ECTS:	1,0
Godzinowe ekwiwalenty punktów ECTS (łączna liczba godzin w semestrze):	0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie konsultacji 15,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie zajęć dydaktycznych 0 Przygotowanie się studenta do zajęć dydaktycznych 15,0 Przygotowanie się studenta do zaliczeń i/lub egzaminów 0 Studiowanie przez studenta literatury przedmiotu
Poziom trudności:	zaawansowany
Metody dydaktyczne:	• wykład informacyjny • wykład problemowy
Zakres tematów:	Rozwój grafiki użytkowej ze szczególnym uwzględnieniem designu wydawniczego. Najnowsze tendencje i trendy w grafice użytkowej. Wprowadzenie do zjawiska designu interdyscyplinarnego. Programmodułu oparty jest na przekazywaniu i utrwalaniu wiedzy o zasadach projektowania publikacji edytorskich. Celem kształcenia jest zaznajomienie studentów ze związkami tekstu literackiego lub muzycznego z obrazem oraz rolą autorskiej interpretacji tekstu. Wprowadzenie studentów w zagadnienia projektowania graficznego dla potrzeb wydawniczych ze szczególnym uwzględnieniem specyfiki projektowania tematycznych serii wydawniczych, zbiorów jednego autora, wydawnictw wielotomowych itp. Treści programowe obejmują podstawowe pojęcia i terminy z architektury książki, zasad kompozycji i roli, jaką pełnią poszczególne elementy wydawnictwa. Jednorodność w różnorodności to podstawowa idea zadań projektowych we współczesnej grafice użytkowej.
Forma oceniania:	• egzamin pisemny
Modułowe efekty kształcenia:	01W Student, który zaliczył moduł, zna najnowsze tendencje w projektowaniu graficznym 02W zna współczesne spojrzenie projektantów na zagadnienie designu i grafiki użytkowej oraz zjawiska kształtujące współczesną grafikę użytkową - czynniki ekonomiczne, etyczne, technologiczne, itp. 03W jest świadomy rozwoju technologicznego w obrębie grafiki projektowej, ma wiedzę na temat stosowania nowatorskich technologii 04W ma orientację w różnych dziedzinach grafiki użytkowej 05U ma zdolność analizy typografii, poprawności łączenia tekstu i obrazu 06K potrafi wypowiadać się na tematy związane ze współczesnym projektowaniem graficznym 07K rozumie potrzebę ciągłego poszerzania wiedzy w zakresie projektowania 08K zna i rozumie zasady ochrony własności intelektualnej i prawa autorskiego