

Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-M19-I-1
Przedmiot:	Projektowanie graficzne
Kierunek:	Malarstwo, jednolite magisterskie [10 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2015
Tytuł lub szczegółowa nazwa przedmiotu:	Projektowanie graficzne
Rok/Semestr:	I/1
Liczba godzin:	30,0
Nauczyciel:	Popek Amadeusz, dr
Forma zajęć:	laboratorium
Rodzaj zaliczenia:	zaliczenie na ocenę
Punkty ECTS:	2,0
Godzinowe ekwiwalenty punktów ECTS (łącznie liczba godzin w semestrze):	10,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie konsultacji 30,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie zajęć dydaktycznych 5,0 Przygotowanie się studenta do zajęć dydaktycznych 5,0 Przygotowanie się studenta do zaliczeń i/lub egzaminów 5,0 Studiowanie przez studenta literatury przedmiotu
Poziom trudności:	podstawowy
Wstępne wymagania:	Znajomość różnorodnych stylów i koncepcji projektowania graficznego. Podstawowa znajomość historii sztuki. Student powinien posiadać elementarną zdolność konceptualizacji swoich pomysłów w formie werbalnej i wizualnej. Umiejętności jakie musi posiadać student to: podstawowe posługiwanie się oprogramowaniem pakietu Corel: Corel Draw, Photopaint, oraz pakietu Adobe tj. Photoshop, oraz Illustrator. Student potrafi myśleć twórczo-kreatywnie i nieszablonowo w celu stworzenia oryginalnych projektów z zakresu grafiki projektowej. Student potrafi przetwarzać rysunki i malunki wykonane ręcznie tradycyjnie oraz potrafi przetwarzać wszelkiego rodzaju bitmapy za pomocą programów graficznych i dostępnych filtrów. Student potrafi przygotować prawidłowo projekt elektroniczny do druku zarówno w biurze poligraficznym jak też na potrzeby offsetu.
Metody dydaktyczne:	• ćwiczenia laboratoryjne • ćwiczenia przedmiotowe • dyskusja dydaktyczna • ekspozycja • konsultacje • korekta prac • metoda projektów • metoda przypadków • opis • opowiadanie • pokaz • wykład informacyjny
Zakres tematów:	Projekt wizualizacji "Firma" Zadaniem pierwszym jest wykonanie wizualizacji firmy składającej się z kilku elementów: logotyp, ulotka czterostronnicowa, wizytówka, papier firmowy oraz billboard. Praca powinna być spójna, a jej realizacja polega na stworzeniu projektów w postaci elektronicznej, jak również ich materializacji po przez wydruk w formie białej ofertowej w formacie A1 na papierze odpowiedniej gramatury. Zadanie drugie wykonanie serii kart do gry. Zestaw ma posiadać cechy takie jak spójność, epatować kreatywnością z jednoczesnym wykluczeniem naśladownictwa. Kryterium funkcjonalności jest również istotne. Podobnie jak w pierwszym zadaniu realizacja projektu polegać ma na stworzeniu 9 ciu kadrów zawierających 8 Awersów figur oraz dwóch cyfr tj. walet, dama, król, as, joker, oraz dwie propozycje rewersów. Wydruk to również tablica ofertowa na formacie A1 oraz dołączony plik elektroniczny.
Forma oceniania:	• ćwiczenia praktyczne/laboratoryjne • dokumentacja realizacji projektu • obecność na zajęciach • ocena ciągła (bieżące przygotowanie do zajęć i aktywność) • praca semestralna • projekt • przegląd prac • realizacja projektu
Warunki zaliczenia:	Warunkiem zaliczenia jest zaprojektowanie, wydruk i prezentacja zadań semestralnych oraz oddanie zapisu cyfrowego zrealizowanych projektów. Do warunków zaliczenia należy dodać jeszcze bezwzględną obecność na ćwiczeniach oraz aktywność.

Literatura:	1. "Kroje i kolory pisma", Timothy Samara, wyd. PWN. 2. "Anatomia projektu", Steven Heller, Mirko Ilić, wyd. ABE Dom wydawniczy. 3. "Typografia książki-podręcznik projektanta", Michael Mitchell, Susan Wightman, wyd. D2D.pl. 4. "Komunikacja wizualna", Bo Bergstrom. wyd.PWN. 5. "Grafik Design in XXI"- "Projektowanie graficzne w XXI wieku" CharlottePeter Fiell, wyd. Taschen.
Modułowe efekty kształcenia:	01W Student, który zaliczył moduł, zna zasady kompozycji 02W posiada podstawowe wiadomości na temat reguł typografii 03W zna podstawową terminologię z zakresu projektowania graficznego 04W jest świadomy funkcji jaką spełnia grafika użytkowa 05U świadomie łączy narzędzia warsztatu tradycyjnego oraz fotografii i technik cyfrowych w grafice projektowej stosownie do charakteru projektu 06U posługuje się sprzętem analogowym i cyfrowym w celu kreacji, rejestracji i przetwarzania obrazów i realizowania dzieł projektowych 07K jest świadomy ograniczeń wynikających z zasad prawa autorskiego
Metody weryfikacji efektów kształcenia:	Ocena prac zaliczeniowych, rzetelność pracy, oraz biegłość w realizacji zadań. Przegląd owoców pracy w semestrze.