

Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-G31-II-3
Przedmiot:	Grafika projektowa
Kierunek:	Grafika, jednolite magisterskie [10 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2014
Tytuł lub szczegółowa nazwa przedmiotu:	Grafika projektowa
Rok/Semestr:	II/3
Liczba godzin:	60,0
Nauczyciel:	Popek Amadeusz, 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 5,0 Przygotowanie się studenta do zajęć dydaktycznych 5,0 Przygotowanie się studenta do zaliczeń i/lub egzaminów 10,0 Studiowanie przez studenta literatury przedmiotu
Poziom trudności:	średnio zaawansowany
Wstępne wymagania:	Student dysponuje umiejętnościami rysunku na poziomie średniozaawansowanym. Potrafi twórczo posługiwać się programami do obróbki bitmapowej oraz przygotowywać skład przy pomocy programów wektorowo-obiektowych tj. ilustrator, corel draw etc. Uczestnicy zajęć powinni potrafić korzystać z różnego rodzaju technik rysunkowych i malarskich dla wyrażenia twórczej ekspresji oraz wywołania zamierzonego efektu plastycznego. Student powinien potrafić posługiwać się szeroko pojętą wyobraźnią w znaczeniu umiejętności kreacji indywidualnej. 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: średniozaawansowane 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 prace malarskie 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:	• autoekspresja twórcza • ćwiczenia laboratoryjne • dyskusja dydaktyczna • ekspozycja • konsultacje • korekta prac • metoda projektów • metoda sytuacyjna • objaśnienie lub wyjaśnienie • opis • opowiadanie • pokaz • warsztaty grupowe • wykład informacyjny
Zakres tematów:	Zadaniem jest wykonanie cyklu 4 plakatów społecznych traktujących o PRAWACH CZŁOWIEKA, Lub PRAWACH DZIECKA Cykl plakatów z założenia zakłada spójność zarówno stylistyczną oraz tematyczną. Prace poświęcone tematyce społecznej, a konkretniej propagowaniu przestrzegania PRAW CZŁOWIEKA i DZIECKA zakładają syntezę i jak najmocniejszą ekspresję. Projekty mają posiadać znamiona kreacji indywidualnej, posiadać zatem znamiona oryginalności. Powinny z zasady szokować lub przynajmniej intrygować w celu wywołania refleksji skłaniającej do respektowania podstawowych praw jednostki i uwrażliwiać jednostki w społeczeństwie na problemy istotne. Kolorystyka oraz sposób przedstawienia nie są narzucone w żaden sposób, otwartą jest kwestia jak student chce rozwiązać formalnie ten problem. W ramach konsultacji ustalane są decyzje o nadońcie najlepszych sposobów technicznych do zrealizowania zadania w jak najlepszy sposób. Sugeruje się użycie metafory lub pewnego rodzaju skrótów myślowych w postaci czegoś w typie typogramu etc. Plakaty oczywiście mogą zawierać tekst, aby dopełniać i pomagać w odbiorze, jeśli zachodzi taka potrzeba. Istnieje możliwość podjęcia tematów prospołecznych np. kampania propagująca pozytywne zachowania pacjentów, ściślej mówiąc PROFILAKTYKĘ CHOROÓB CYWILIZACYJNYCH

Forma oceniania:	• ćwiczenia praktyczne/laboratoryjne • dokumentacja realizacji projektu • obecność na zajęciach • ocena ciągła (bieżące przygotowanie do zajęć i aktywność) • praca semestralna • projekt • przegląd prac
Warunki zaliczenia:	Student zrealizował poprawnie prace zaliczeniowe oraz wykazał się samodzielną i zadawalającą pracą. Student wykazał się aktywną obecnością na zajęciach.
Literatura:	1. <i>"Czemu służy grafika użytkowa"</i>, Elis Twemlow, wyd. ABE Dom Wydawniczy. 2. <i>"Design i Grafika dzisiaj"</i>, Quentin Newark, wyd. ABE Dom Wydawniczy. 3. <i>"Czym jest Branding"</i> Matthew Healey, wyd. ABE Dom Wydawniczy. 4. <i>"Twórcze projektowanie"</i>, Gavin Ambrose, Paul Harris, wyd. PWN. 5. <i>"Człowiek i jego znaki"</i>, Adrian Frutiger, wyd. Optima. 6. <i>"Szkola projektowania graficznego"</i>, David Dabner, wyd. Arkady. 7. <i>"Kroje i kolory pisma"</i>, Timothy Samara, wyd. PWN. 8. <i>"Anatomia projektu"</i>, Steven Heller, Mirko Ilić, wyd. ABE Dom wydawniczy. 9. <i>"Typografia książki-podręcznik projektanta"</i>, Michael Mitchell, Susan Wightman, wyd. D2D.pl.
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
Metody weryfikacji efektów kształcenia:	Prezentacja prac zaliczeniowych, dyskusja nad efektami pracy i jej poziomem.