

Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-2G20w-I-2
Przedmiot:	Grafika projektowa
Kierunek:	Grafika, II stopień [4 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2015
Specjalność:	grafika warsztatowa
Rok/Semestr:	I/2
Liczba godzin:	45,0
Nauczyciel:	Lech Piotr, prof. dr hab.
Forma zajęć:	laboratorium
Rodzaj zaliczenia:	zaliczenie na ocenę
Punkty ECTS:	3,0
Godzinowe ekwiwalenty punktów ECTS (łącznie liczba godzin w semestrze):	2,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie konsultacji 45,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie zajęć dydaktycznych 30,0 Przygotowanie się studenta do zajęć dydaktycznych 10,0 Przygotowanie się studenta do zaliczeń i/lub egzaminów 3,0 Studiowanie przez studenta literatury przedmiotu
Poziom trudności:	zaawansowany
Wstępne wymagania:	Student ma już wiedzę o różnych formach przekazu wizualnego. Poprzez metaforę, skrót czy symbol potrafi tworzyć komunikaty wizualne i przygotować je do profesjonalnego druku cyfrowego. Jego wiedza i umiejętności pozwalają mu również na działanie w zakresie różnych innych mediów komunikacji wizualnej (DTP, TV, Internet czy Marketing partyzancki).
Metody dydaktyczne:	• autoekspresja twórcza • ćwiczenia przedmiotowe • dyskusja dydaktyczna • klasyczna metoda problemowa • konsultacje • korekta prac
Zakres tematów:	Grafika projektowa przygotowuje studenta do roli projektanta grafiki użytkowej. Wykształca myślenie plastyczne konsekwentnie związane z funkcją projektu, rozwija umiejętność świadomego kształtowania form graficznych. Przedmiot rozwija skrótowność obserwacji i precyzję przekazu, kształtuje wyobraźnię estetyczną, wyrabia wrażliwość na otaczający świat interpretowany jako przedmiot grafiki. Przygotowanie całościowego projektu kampani społecznej: DTP(plakat, billboard) Internet (billboard, widebilbord, skyscraper)TV(clip vide0 - 10 s) Marketing partyzancki(Event uliczny). Podjęcie zagadnienia w formie afirmacji lub kontestacji 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:	Przygotowanie wydruku cyfrowego cyklu plakatów. Prezentację jednego z wybranych jako sprawdzianu umiejętności przygotowania proof'u i wiedzy o pre-presie. Prezentacja pozostałych elementów akcji w formie 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: CZYSTYWARSZTAT, Kraków 2008 5. James Felici, <i>Kompletny przewodnik po typografii</i>, Wydawnictwo: CZYSTYWARSZTAT, Kraków 2009
Dodatkowe informacje:	kontakt: piotr_lech@interia.pl
Modułowe efekty kształcenia:	01W Student, który zaliczył moduł, posiada zaawansowaną wiedzę dotyczącą technik i technologii w obszarze grafiki projektowej oraz technik i programów komputerowych 02W posiada zaawansowaną wiedzę o realizacji prac i specyficznych właściwościach wymaganych dla przygotowania np. wydruku poligraficznego, cyfrowego itp. 03W zna nowoczesne techniki grafiki projektowej i jest świadomym użytkownikiem mediów elektronicznych, niezbędnych w pracy projektanta 04U wykonuje własne realizacje na gruncie grafiki projektowej posługując się umiejętnie nowoczesnymi i tradycyjnymi technikami warsztatu designera 05U jest w stanie samodzielnie wybierać techniki i technologie, właściwe dla realizacji zamysłu projektowego 06U posiada umiejętność tworzenia cykli graficznych, spójnych formalnie i ideowo 07U potrafi zrealizować projekt, przygotowując publikację do druku, identyfikację wizualną firmy, materiały reklamowe, szatę graficzną serwisu www 08K jest świadomy ograniczeń wynikających z zasad prawa autorskiego 09K rozumie potrzebę stałego poszerzania wiedzy oraz rozwijania i doskonalenia własnych umiejętności 10K jest niezależny w budowaniu własnych koncepcji artystycznych

Metody weryfikacji efektów kształcenia:	01W, 02W, 03W, 04U, 05U, 06U, 07U - weryfikacja efektów kształcenia na podstawie wykonanych prac 08K, 09K, 10K - weryfikacja efektów kształcenia w trakcie zajęć w dyskusji dydaktycznej
---	---