

Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-G28-I-1
Przedmiot:	Podstawy grafiki projektowej
Kierunek:	Grafika, jednolite magisterskie [10 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2016
Rok/Semestr:	I/1
Liczba godzin:	60,0
Nauczyciel:	Bałdyga-Nowakowska Małgorzata, dr hab.
Forma zajęć:	laboratorium
Rodzaj zaliczenia:	zaliczenie na ocenę
Punkty ECTS:	3,0
Godzinowe ekwiwalenty punktów ECTS (łącznie liczba godzin w semestrze):	0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie konsultacji 60,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie zajęć dydaktycznych 0 Przygotowanie się studenta do zajęć dydaktycznych 0 Przygotowanie się studenta do zaliczeń i/lub egzaminów 0 Studiowanie przez studenta literatury przedmiotu
Poziom trudności:	podstawowy
Wstępne wymagania:	Podstawowe umiejętności z zakresu rysunku. Umiejętność myślenia problemowego: elastyczność w podejściu do problemu - poszukiwanie rozwiązania problemu metodą prób i błędów, kreatywność wyrażająca się podejmowaniem eksperymentów warsztatowych; posługiwanie analizą poprzez ciągi skojarzeniowe; posługiwanie się syntezą - budowanie skrótów graficznych dla uczynienia komunikatu; gromadzenie materiałów pomocniczych
Metody dydaktyczne:	• ćwiczenia przedmiotowe • ekspozycja • klasyczna metoda problemowa • konsultacje • korekta prac • objaśnienie lub wyjaśnienie • pokaz • prelekcja • wykład informacyjny
Zakres tematów:	Tematy z zakresu podstaw kompozycji, gramatyki wizualnej, kreowania adekwatnego języka wizualnego, poznawania różnych konwencji graficznych, budowania czytelnego komunikatu, tworzenia mocnego tożsamościowego znaku graficznego, eksperymentu warsztatowego, podstaw typografii. Studenci poznają zależności pomiędzy doбором środków wizualnych a odpowiednim formułowaniem przekazu. Tworzenie konwencji graficznych; tworzenie ciągów abstrakcyjnych form w odpowiedzi na hasło wywoławcze; tworzenie ilustracji w konwencji kolażu do wybranych sloganów
Forma oceniania:	• ćwiczenia praktyczne/laboratoryjne • obecność na zajęciach • przegląd prac • zaliczenie praktyczne
Warunki zaliczenia:	Umiejętność rozwiązywania postawionych problemów, kreatywność w poszukiwaniu rozwiązań, zaangażowanie w przeprowadzaniu eksperymentów warsztatowych wspomagających odkrywanie ciekawych graficznych środków wyrazu, dobieranie środków adekwatnie do tematu, realizacja projektu stanowiącego interesujący wizualnie komunikat.
Literatura:	• Heller Steven, Vienne Veronique, 100 idei, które zmieniły projektowanie graficzne, Wydawnictwo: TMC, Warszawa 2012 • Adrian Frutiger, Człowiek i jego znaki, wydawnictwo d2d.pl • Gonzales-Miranda. Tania Quindos, Projektowanie ikon i piktogramów, Wydawnictwo d2d.pl • Steven Heller/ Mirko Ilić, The anatomy of design (anatomia projektu). Współczesne projektowanie graficzne - wpływy i inspiracje, Wydawnictwo ABE. 2008 • Richard Poulin, Język projektowania graficznego. Ilustrowany podręcznik podstawowych zasad projektowania graficznego, Wydawnictwo TMC • Johannes Itten, Sztuka barwy, Wydawnictwo d2d. pl, Kraków 2015 • Jose Muller Brockmann, Grid systems in graphic design, Heer Druck AG, 2008 • Jan Tschichold, Nowa typografia. Podręcznik dla twórców w duchu współczesności, Recto Verso, 2011 • Zdzisław Schubert, Mistrzowie plakatu i ich uczniowie, Przedsiębiorstwo Wydawnicze Rzeczpospolita SA, Warszawa 2008 • Robert Bringhurst, Elementarz stylu w typografii, Wydawnictwo d2d.pl, Kraków 2008 • Widzieć/Wiedzieć. Wybór najważniejszych tekstów o designie, Wydawnictwo Karakter, Kraków 2015 • Nancy Skolos and Thomas Wedell, Graphic Design Process, From Problem to Solution. 20 Case Studies; Laurence Kings Publishing, London 2012 •

Modułowe efekty kształcenia:	01W Student, który zaliczył moduł, zna podstawowe zasady projektowania różnych form komunikacji wizualnej w różnorodnych mediach 02W w procesie tworzenia i projektowania wykorzystuje reguły gramatyki wizualnej i graficznej interpretacji pojęć 03W ma wiedzę o rozwoju technologicznym w obrębie grafiki projektowej 04U potrafi określić związek pomiędzy komunikatem a jego formą przedstawieniową 05U ma zdolność realizowania projektów poprawnych pod względem kompozycyjnym, z uwzględnieniem reguł kreacji graficznej, w zakresie typografii, plakatu i grafiki wydawniczej 06U posiada manualną sprawność wykonania projektu informacji wizualnej 08K rozumie potrzebę permanentnego kształcenia się w zakresie nowych technik i technologii 09K zna i rozumie potrzebę ograniczeń wynikających ze stosowania prawa autorskiego w zakresie twórczości
Metody weryfikacji efektów kształcenia:	weryfikacja w trakcie dyskusji dydaktycznej na zajęciach weryfikacja na podstawie prac wykonanych na zaliczenie