

Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-2G21p-I-2
Przedmiot:	Grafika projektowa
Kierunek:	Grafika, II stopień [4 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2016
Specjalność:	grafika projektowa
Rok/Semestr:	I/2
Liczba godzin:	60,0
Nauczyciel:	Lech Piotr, prof. dr hab.
Forma zajęć:	laboratorium
Rodzaj zaliczenia:	zaliczenie na ocenę
Punkty ECTS:	4,0
Godzinowe ekwiwalenty punktów ECTS (łącznie liczba godzin w semestrze):	2,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie konsultacji 60,0 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
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 • 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, widebillboard, skyscraper)TV(clip video - 10 s) Marketing partyzancki(Event uliczny). Podjęcie zagadnienia w formie afirmacji lub kontestacji danego zjawiska.
Forma oceniania:	• ćwiczenia praktyczne/laboratoryjne • obecność na zajęciach • przegląd prac
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 gruntowną wiedzę dotyczącą technik i technologii w obszarze grafiki projektowej oraz technik i programów komputerowych (Pakiet Adobe) 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 grafiki projektowej 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 (m. in. programami pakietu Adobe) 06U umiejętnie stosuje zasady czytelności przekazu wizualnego, począwszy od analizy treściowo-znaczeniowej danego zadania, poprzez wybór właściwych środków plastycznych, formy i konwencji po ostateczną realizację 07U jest w stanie samodzielnie wybierać techniki i technologie, właściwe dla realizacji zamysłu projektowego 08U potrafi wykorzystywać i łączyć umiejętności z zakresu literatury i typografii, cyfrowego tworzenia i przetwarzania obrazu, grafiki wydawniczej, ilustracji oraz zasad komunikacji wizualnej 09U posiada umiejętność tworzenia cykli graficznych, spójnych formalnie i ideowo 10U potrafi zrealizować projekt, przygotowując publikację do druku, identyfikację wizualną firmy, materiały reklamowe, szatę graficzną serwisu www 11K jest świadomy ograniczeń wynikających z zasad prawa autorskiego 12K rozumie potrzebę stałego poszerzania wiedzy oraz rozwijania i doskonalenia własnych umiejętności 13K jest niezależny w budowaniu własnych koncepcji artystycznych

Metody weryfikacji
efektów kształcenia:

01W, 02W, 03W, 04W, 05U, 06U, 07U, 08U, 09U, 10U - weryfikacja efektów kształcenia na podstawie wykonanych prac

11K, 12K, 13K - weryfikacja efektów kształcenia w trakcie zajęć w dyskusji dydaktycznej