

Projektowanie graficzne - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Projektowanie graficzne
Kod przedmiotu	03.5-WA-EASPP-PGRA-Ć-S14_pNadGenJ0G39
Wydział	Wydział Artystyczny
Kierunek	Sztuki wizualne
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	drugiego stopnia z tyt. magistra sztuki
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2018/2019

Informacje o przedmiocie	
Semestr	1
Liczba punktów ECTS do zdobycia	2
Typ przedmiotu	obieralny
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	dr Piotr Czech

Formy zajęć					
Forma zajęć	Liczba godzin w semestrze (stacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (stacjonarne)	Liczba godzin w semestrze (niestacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (niestacjonarne)	Forma zaliczenia
Ćwiczenia	15	1	-	-	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

Zagadnienia komunikacji wizualnej związane z uniwersalnością systemów informacji. Ćwiczenia obejmują: poszerzenie umiejętności projektowania znaków firmowych lub towarowych, projektów piktogramów, emblematów i znaków graficznych rozumianych jako podstawowe elementy identyfikacji wizualnej. Obraz i tekst jako komponenty komunikatu wizualnego. Plakat jako komunikat kulturalny i społeczny. Książka i ilustracja jako graficzna forma przekazu. Stosowanie zasad typografii. Podstawy konstruowania typografii. Kolor jako element w realizacjach projektowych, przetwarzanych cyfrowo. Umiejętność przygotowania projektów do druku. Historia i współczesne tendencje w projektowaniu identyfikacji wizualnej. Kreowanie indywidualnych postaw w tym obszarze ma na celu uzyskanie jak najciekawszych efektów w twórczości artystycznej studenta oraz poszerzanie jego wrażliwości estetycznej oraz umiejętności samodzielnego, świadomego i efektywnego wdrażania projektu graficznego.

Wymagania wstępne

Zaawansowana umiejętność obsługi komputera. Obsługa programów graficznych Adobe Creative Suite (Photoshop, Illustrator, InDesign). Umiejętność komponowania tekstu i obrazu, znajomość pojęć z zakresu projektowania graficznego.

Zakres tematyczny

Ćwiczenia obejmują: projektowanie znaków firmowych lub towarowych, projekty piktogramów, emblematów i znaków graficznych rozumianych jako podstawowe elementy identyfikacji wizualnej oraz komunikacji wizualnej w przestrzeni publicznej i reklamowej. Projektowanie typografii od wiedzy propedeutycznej aż po rozwinięte indywidualne realizacje. Projektowanie plakatu ze szczególnym uwzględnieniem układów typograficznych. Wykorzystanie ilustracji w realizacjach książkowych (publikacja), projektowanie layoutu i umiejętność zastosowania go w praktyce.

Metody kształcenia

Ćwiczenia realizowane są w oparciu o konsultacje zapoczątkowane koncepcjami szkicowymi (manualnymi) aż po gotowe realizacje (tematy do wyboru – treści programowe) w adekwatnym oprogramowaniu graficznym w które wyposażona jest pracownia komputerowa. Indywidualne konsultacje pozwalają na wypracowanie właściwych i samodzielnych decyzji projektowych. Studenci przygotowują również materiały i pracują samodzielnie poza pracownią. Zajęcia poparte są materiałami wizualnymi, pokazami oraz krótkimi wykładami dotyczącymi współczesnych zagadnień projektowania oraz identyfikacji i komunikacji wizualnej, odniesieniami do źródeł www oraz dyskusjami w tym obszarze. Studenci zobowiązani są do bieżącego zapoznawania się z aktualnymi propozycjami z zakresu czasopism i literatury oraz stron www.

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Posiada szeroką wiedzę dotyczącą środków ekspresji różnych dyscyplin artystycznych. Rozpoznaje swobodnie cechy i właściwości różnych technik stosowanych w dyscyplinach plastycznych. Posiada szeroką wiedzę na temat struktury dzieła plastycznego (wizualnego). Samodzielnie rozwija i poszerza wiedzę związaną z kierunkiem studiów. Zna zakres problematyki związanej z technologiami i mediami danych dyscyplin artystycznych.	- K2_W03 - K2_W04 - K2_W05 - K2_W09 - K2_W12	- obserwacja i ocena aktywności na zajęciach - obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta - konsultacje, realizacja indywidualnych zadań	Ćwiczenia

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Potrafi swobodnie dobierać i stosować plastyczne środki wyrazu odpowiednie do realizowanych tematów i ćwiczeń. Potrafi wyszukiwać i korzystać z informacji potrzebnych w procesie kształtowania ekspresji twórczej i metody pracy (książki, katalogi, czasopisma, Internet). Potrafi świadomie i swobodnie posługiwać się różnymi narzędziami warsztatu artystycznego w realizacji prac plastycznych w wybranym obszarze sztuki. Świadomie posługuje się różnymi technikami i technologiami, potrafi je łączyć ze sobą. mie korzystać z własnej wiedzy, intuicji i wyobraźni a także potrafi korzystać korekt wykładowcy w kreacji własnych prac artystycznych. Potrafi samodzielnie i niezależnie wykorzystywać swoją wyobraźnię, intuicję i emocje w kreacji artystycznej	• K2_U02 • K2_U03 • K2_U05 • K2_U06 • K2_U08 • K2_U21	• obserwacja i ocena aktywności na zajęciach • obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta	• Ćwiczenia
Rozumie potrzebę uczenia się przez całe życie. Wykorzystując doświadczenie potrafi świadomie adaptować się do zmiennych okoliczności występujących podczas wykonywania pracy twórczej. Jest zdolny do świadomego i efektywnego wykorzystania: wyobraźni, intuicji, emocjonalności w trakcie rozwiązywania zadań i problemów. Zna i rozumie podstawowe zasady ochrony i zarządzania własnością praw autorskich	• K2_K01 • K2_K06 • K2_K07 • K2_K16	• obserwacja i ocena aktywności na zajęciach	• Ćwiczenia

Warunki zaliczenia

Zaliczenie z oceną.

Ćwiczenia – na ocenę z ćwiczeń składają się wyniki osiągnięte w ramach konsultacji indywidualnych projektów **(80%)** oraz aktywność na zajęciach **(20%)**.

Obowiązkowa obecność na zajęciach. Realizacja wyznaczonych ilościowo ćwiczeń w obszarze semestru (roku) z możliwością wyboru z pełnego zakresu propozycji.

Przygotowanie prac do wydruku: pliki **.pdf** , **druk zrealizowanych prac**.

Przesłanie w formie cyfrowych „wglądówek” zrealizowanych zadań.

Literatura podstawowa

1. David Dabner, Sheena Calvert, Anoki Casey, Szkoła Projektowania Graficznego, zasady i praktyka, nowe programy i technologie, Wydawnictwo Arkady, Warszawa 2012
2. Evamy Michael, Logo, Przewodnik dla projektantów, PWN, Warszawa 2008
3. Frutiger Adrian, Człowiek i jego znaki, Wydawnictwo d2d.pl, Warszawa 2010
4. Gołąb Andrzej, Od projektu aż po druk. O współpracy grafika z drukarzem, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2013
5. Newark Quentin, Design i grafika dzisiaj, ABE Dom Wydawniczy, Warszawa 2006
6. Szántó Tibor, Pismo i styl, Wrocław, Zakład Narodowy Imienia Ossolińskich Wydawnictwo 1986
7. Krzysztof Tyczkowski, Lettera Magica, Wydawnictwo Polski Drukarz Sp. z o.o, Łódź 2005
8. Willberg Hans Peter, Forssman Friedrich, Pierwsza pomoc w typografii, Słowo/Obraz Terytoria, Gdańsk 2006

Literatura uzupełniająca

1. Dębowski Przemek., Mrowczyk Jacek, Widzieć Wiedzieć, Wydawnictwo Karakter, Kraków 2011
2. Manovich Lev, Język nowych mediów, Warszawa 2006
3. Mrowczyk Jacek, Warda Michał, Projektowanie Graficzne w Polsce, Karakter, Kraków 2010
4. Mrowczyk Jacek, Niewielki słownik typograficzny, Słowo/Obraz Terytoria, Warszawa 2008
5. Ryerson Piotr, Nie gęsi. Polskie projektowanie graficzne 1919–1949, Wydawnictwo Karakter, Kraków 2011
6. Samara Timothy, Kroje i kolory pisma – Przewodnik dla grafików, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2010

Uwagi

Zmodyfikowane przez dr hab. Helena Kardasz, prof. UZ (ostatnia modyfikacja: 27-05-2018 21:02)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ