

Pracownia grafiki projektowej - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Pracownia grafiki projektowej
Kod przedmiotu	03.5-WA-GrafP-PGPR-Ć-S14_pNadGen4LQ67
Wydział	Wydział Artystyczny
Kierunek	Grafika
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	pierwszego stopnia z tyt. licencjata
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2020/2021

Informacje o przedmiocie	
Semestr	5
Liczba punktów ECTS do zdobycia	7
Typ przedmiotu	obowiązkowy
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	60	4	-	-	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

Poszerzanie świadomości pojęcia plakatu, będącego komunikatem, „skrótom myślowym” oraz sposobem na wyrażanie idei, opinii i określonego światopoglądu. Zdobycie umiejętności różnorodnych form przygotowania plakatu: dla działalności komercyjnej, kulturalnej, społecznej jak i indywidualnej kreacji artystycznej. Kreowanie zdolności syntezy w plakacie oraz elementu zaskoczenia i kojarzenia. Kształtowanie praktycznych umiejętności formułowania i wyrażania treści w ilustracji w różnych obszarach wykorzystania (ilustracja artystyczna lub na potrzeby publikacji). Orientacja w nowych trendach związanych z plakatem oraz ilustracją. Projektowanie opakowań, dopasowanie wysokiego poziomu grafiki do kształtu oraz dążenie do spójności i czytelności poszczególnych elementów. Uzyskanie wysokiego poziomu artystycznego w projektowaniu zarówno plakatów jak i ilustracji, który uwzględnia indywidualne predyspozycje studentów. Świadomość wykorzystywanego znaku, identyfikacji, typografii oraz koloru w komponowaniu. Indywidualne kreacje w projektowaniu wydawnictw i publikacji, książek, katalogów, folderów, czasopism ze szczególnym uwzględnieniem rozwiązań typograficznych, kompozycji tekstu i obrazu oraz znajomością technicznych zagadnień przygotowania wydawnictw do druku. Kreowanie indywidualnych postaw w obszarze grafiki projektowej ma na celu uzyskanie jak najciekawszych efektów w twórczości artystycznej studenta, poszerzanie jego wrażliwości estetycznej oraz umiejętności samodzielnego i efektywnego wdrażania projektów graficznych.

Wymagania wstępne

Zaawansowana umiejętność obsługi komputera. Zaawansowana obsługa programów graficznych Adobe CC (Photoshop, Illustrator, InDesign). Umiejętność komponowania tekstu i obrazu, znajomość pojęć z zakresu projektowania graficznego, typografii oraz rodzajów i zasad przygotowania do druku. Znajomość historii oraz współczesnych trendów grafiki projektowej.

Zakres tematyczny

Zakres tematyczny grafiki projektowej uwzględnia szerokie spectrum zawarte w tym obszarze. W ramach treści programowych (poszczególne pracownie) realizowane są projekty znaków firmowych lub towarowych, projekty piktogramów, emblematów i znaków graficznych rozumianych jako elementy identyfikacji wizualnej oraz komunikacji wizualnej w przestrzeni publicznej (pojęcie infografiki) i reklamowej, projektowanie opakowań. Projektowanie plakatu ze szczególnym uwzględnieniem zawartych w nich idei oraz estetyki komunikatu wizualnego. Indywidualne kreacje w zakresie ilustracji artystycznej oraz wydawniczej. Umiejętne i świadome korzystanie z typografii. Przygotowanie i wdrożenie layoutu (w przypadku projektowania wydawnictw: książki, katalogu, czasopism, publikacji elektronicznej). Kształtowanie umiejętności syntetycznego i analitycznego myślenia w kreowaniu koncepcji graficznych, zdolności interpretacyjnych oraz warsztatu, który pozwala na samodzielne oraz kreatywne rozwiązywanie problemów projektowych.

Metody kształcenia

Ćwiczenia realizowane są w oparciu o konsultacje indywidualne lub grupowe 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 identyfikacji i komunikacji wizualnej, plakatu, ilustracji oraz projektowania wydawnictw z 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	Symbolce efektów Metody weryfikacji	Forma zajęć
-------------	-------------------------------------	-------------

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Ma podstawową wiedzę z zakresu BHP pracowni graficznych. Ma podstawową wiedzę w zakresie teoretycznych, metodologicznych i praktycznych zagadnień związanych z technologią i możliwościami wyrazu artystycznego w obszarze grafiki i/lub innych obszarów działania artystycznego. Zna i rozpoznaje zasadnicze cechy oraz właściwości technik i różnych metod realizacyjnych w zakresie grafiki projektowej. Posiada wiedzę w zakresie historii i teorii sztuki ze szczególnym uwzględnieniem projektowania graficznego. Dysponuje wiedzą w zakresie współczesnych obszarów projektowania graficznego. Posiada wiedzę dotyczącą technologii w zakresie grafiki projektowej i ma i wiedzę na temat jej technologicznego rozwoju. Potrafi rozpoznawać, definiować i twórczo wykorzystywać wiedzę na temat relacji zachodzących pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami twórczości i na tej podstawie rozwija swoją świadomość artystyczną. Ma wiedzę dotyczącą finansowych, marketingowych i prawnych aspektów zawodu artysty grafika ze szczególnym uwzględnieniem praw autorskich.	- K_W01 - K_W02 - K_W05 - K_W08 - K_W10 - K_W12 - K_W13 - K_W15	- obserwacja i ocena aktywności na zajęciach - obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta	Ćwiczenia
Umie tworzyć i realizować własne koncepcje artystyczne, dysponuje umiejętnościami niezbędnymi do ich wyrażenia. Świadomie posługuje się różnymi technikami i technologiami graficznymi i potrafi je ze sobą łączyć. Umie podejmować samodzielne decyzje dotyczące realizacji i projektowania własnych prac. Potrafi swobodnie i niezależnie wykorzystywać swoją wyobraźnię, intuicję i emocje w kreacji artystycznej. W sposób świadomy korzysta ze specjalistycznych programów graficznych, niezbędnych w kreacji artystycznej i projektowej. Posiada umiejętności językowe na poziomie B2 ESOKJ w szczególności w odniesieniu do terminologii z obszaru sztuk plastycznych i grafiki. Umie samodzielnie zdobywać wiedzę i rozwijać umiejętności badawcze, kierując się wskazówkami opiekuna naukowego.	- K_U01 - K_U05 - K_U07 - K_U09 - K_U10 - K_U17 - K_U23	- dyskusja - obserwacja i ocena aktywności na zajęciach - obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta - przygotowanie projektu - konsultacje indywidualne	Ćwiczenia
Rozumie potrzebę uczenia się przez całe życie. Umie gromadzić, analizować i w świadomy sposób interpretować potrzebne informacje. Jest zdolny do twórczego i efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, emocjonalności w celu rozwiązywania zadań i problemów. Potrafi formułować przemyślenia na tematy społeczne, naukowe i etyczne oraz umie je odnosić do własnej praktyki artystycznej. Posiada umiejętność samooceny, konstruktywnej krytyki, podejmowania refleksji i dyskursu w obszarach społecznych i artystycznych; potrafi oceniać i poddaje się ocenie. Posiada umiejętność pracy zespołowej, integracji, przystępnej formy prezentacji zadań, socjalizacji. Potrafi zaprezentować własną działalność artystyczną posługując się: specjalistyczną terminologią adekwatną do prezentowanej dziedziny artystycznej oraz współczesną technologią informacyjną.	- K_K01 - K_K04 - K_K09 - K_K10 - K_K11 - K_K13	- obserwacja i ocena aktywności na zajęciach - obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta - indywidualne konsultacje, praca w grupie	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. Aktywność i zaangażowanie w trakcie zjęć oraz jakoś zdobytych umiejętności.

Przygotowanie prac do wydruku: pliki **.pdf** , **druk zrealizowanych prac**. Przesłanie w formie cyfrowych „wglądówek” zrealizowanych zadań.

Literatura podstawowa

1. Bringhurst Robert, Elementarz stylu w typografii, Design Plus, Kraków 2007
2. Bann David, Poligrafia praktyczny przewodnik, ABE Dom Wydawniczy, Warszawa 2007
3. Drew John, Meyer Sarah, Zarządzanie kolorem. Przewodnik dla grafików i projektantów, Wydawnictwo: Arkady, Wydawnictwo Sp. z o.o., 2013
4. Frutiger Adrian, Człowiek i jego znaki, Wydawnictwo d2d.pl, Warszawa 2010
5. Gołąb Andrzej, Od projektu aż po druk. O współpracy grafika z drukarzem, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2013
6. Heller Steven, Ilić Mirko, Anatomia projektu współczesne projektowanie graficzne - wpływy i inspiracje, Wydawnictwo: ABE Dom Wydawniczy. Warszawa, 2008
7. Kimberly Elam, Siatki, czyli zasady kompozycji typograficznej, Wydawnictwo d2d.pl 2019
8. Kimberly Elam, Geometria w projektowaniu. Studia z proporcji i kompozycji. Wydawnictwo d2d.pl 2019
9. Lakshmi Bhaskaran, Czym jest Projektowanie Publikacji?, ABE Dom Wydawniczy, Warszawa 2007
10. Mitchel Michael, Wightman Susan, Typografia książki – podręcznik projektanta, Wydawnictwo d2d.pl, Kraków 2012
11. Noordzij Gerrit, Kreska Teoria pisma, wydawnictwo d2d.pl, Kraków 2014
12. Scaglione Jose, Meseguer Laura , Jak projektować kroje pisma. Od szkicu do ekranu, Wydawnictwo d2d.pl, 2013

Literatura uzupełniająca

1. Dębowski Przemek., Mrowczyk Jacek, Widzieć Wiedzieć, Wydawnictwo Karakter, Kraków 2011
2. Hardziej Patryk, CPN. Znak, identyfikacja, historia. Wydawnictwo Karakter 2019
3. Kolesár Zdeno, Mrowczyk Jacek, Historia projektowania graficznego, wydawca: Karakter, Kraków, 2018

4. Mrowczyk Jacek, Warda Michał, Projektowanie graficzne w Polsce, Wydawnictwo Karakter, Kraków 2010
5. Rypson Piotr, Nie gęsi. Polskie projektowanie graficzne 1919–1949, Wydawnictwo Karakter, Kraków 2011
6. Rolka Magdalena, Praktyczny Poradnik Młodego Projektanta (Wywiady z polskimi projektantami graficznymi), Wydawnictwo Brambła, Warszawa 2014
7. Shaughanessy Adrian, Jak zostać dizajnerem i nie stracić duszy, Wydawnictwo Karakter, Kraków 2012
8. Tomaszewski Andrzej, Architektura książki, Wydawnictwo COBRPP, Warszawa 2011
9. Wicha Marcin, Jak przestałem kochać design, Wydawnictwo Karakter, Kraków 2015

Uwagi

strony internetowe:

<http://www.pracownia201.pl>

<https://eduweb.pl/>

<https://strefakursow.pl>

<https://kursownik.pl/>

<https://typografia.info/podstawy>

<https://www.stgu.pl/>

<https://grafmag.pl/artykuly/dtp-podstawowe-zasady-przygotowania-projektu-do-druku>

Zmodyfikowane przez dr Piotr Czech (ostatnia modyfikacja: 31-03-2020 12:16)

Wygenerowano automatycznie z systemu SyllabUZ