

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	pierwszego stopnia z tyt. licencjata
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2021/2022

Informacje o przedmiocie	
Semestr	4
Liczba punktów ECTS do zdobycia	4
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	45	3	-	-	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

Celem przedmiotu jest nauka podstaw oraz rozwój propedeutycznych umiejętności w zakresie prowadzenia badań projektowych. Opracowanie właściwych koncepcji, tworzenie kompozycji i układów graficznych oraz organizacji projektu. Posługiwanie się nowymi technikami oraz staranny dobór materiałów stosowanych w realizacjach współczesnego projektowania graficznego. Nauka zasad tworzenia przekazu wizualnego i budujących go elementów. Łączenie funkcji estetycznej i informacyjnej w grafice. Obraz i tekst jako komponenty komunikatu wizualnego. Stosowanie podstawowych zasad typografii w kompozycjach. Znak, piktogram jako moduł w komunikacji. Kolor jako ważny element w realizacjach projektowych, przetwarzanych cyfrowo. Historia i współczesne tendencje w projektowaniu.

Wymagania wstępne

Umiejętność posługiwania się technikami rysunkowymi, malarskimi. Podstawowa znajomość programów graficznych oraz technik cyfrowego przetwarzania obrazu (wektor, bitmapa, edycja tekstu - pakiet Adobe Creative Suite (Photoshop, Illustrator, InDesign). Umiejętność komponowania tekstu i obrazu, znajomość pojęć z zakresu podstaw projektowania graficznego.

Zakres tematyczny

Ćwiczenia obejmują: podstawy kompozycji, umiejętność wykorzystania gestu, kształtu, faktury, skali oraz koloru. Podstawy typografii, zagadnienia związane z pojęciami: kompozycji litericznych. Projektowanie znaku, symbolu, piktogramu oraz metody ich świadomego użycia. Litera jako jeden z podstawowych elementów w procesie projektowania. Plakat typograficzny jako ekspresyjna forma przekazu. Ilustracja jako część kreacji projektowej.

Przykładowy zestaw tematyczny realizowany w 4 semestrze:

1. plakat typograficzny o:

Jan Młodożeniec | Henryk Tomaszewski | Franciszek Starowieyski
Bohdan Butenko | Henryk Jerzy Chmielewski (Papcio Chmiel) | Józef Wilkoń

Wybieramy jedną postać (wydruk w formacie B2 50 x 70 cm).

(temat obowiązkowy, realizowany w II semestrze 2020/21)

W zadanym formacie zaprojektować interesującą kompozycję literniczą oraz graficzną starając się oddać: charakter twórcy (dowiadujemy się ja najwięcej o nim samym), epokę, ciekawie zakomponować tekst, w którym zawieramy imię, nazwisko autora, daty, ewentualnie cytaty obrazujący wybranego artystę, uwzględniamy również walory użycia koloru.

2. wstęp do identyfikacji (temat obowiązkowy, realizowany w II semestrze 2020/21)
korzystając (w pierwszym etapie) z gestów, szkiców, narzędzi naturalnych - następnie przekształcając je w programie graficznym - zaprojektuj graficzny znak, który wykorzystywałby podane poniżej słowa (tekst staje się jednocześnie grafiką) oraz stałby się podstawą do rozwinięcia w logo/znak/sygnet.

Bardzo ważny jest proces powstawania i manualnej rejestracji pomysłu.

Efekt końcowy zadania jest zrealizowanie w obrębie formatu 50 x 70 cm

4 kompozycji (25 x 35 cm),

które wykorzystują zaprojektowany znak. I tak uwzględniając podaną kolejność:

- pokazanie możliwości skalowania znaku,
- powielenie znaku w postaci paternu (wzoru),
- kompozycja pokazująca dynamikę i ekspresję znaku
- oraz kompozycja negatywowa.

Kompozycje nie mogą powielać się w formie i ekspresji.
byk, orka, rura, mewa, foka, usta (wybieramy jedno z haseł!)

Wydruk w formacie B2 (50 x70 cm).

3. Hand lettering poster do haseł: I love typography / All you need is a hug (wybieramy jedno)
(wydruk w formacie B2 50 cm x 70 cm)

Zaprojektować interesującą, odręczną, kaligraficzną kompozycję typograficzną zwracając również uwagę na sposób przekazu (ekspresję) zwartą w wybranym zaproponowanym hasle wykorzystujący jego potencjał estetyczny oraz kolorystyczny. Kompozycja zrealizowana odręcznie, następnie poddana wektoryzacji w programie Illustrator i przygotowana do wydruku w w/w formacie.

4. „Chcę zobaczyć...” lub „Strefa wolna od...” > typografia/książka

Zaprojektować autorską książkę do wybranego hasła w formacie nie mniejszym niż A5 (nie mniej niż 8 stron + 4 strony okładka), łącząc umiejętnie elementy graficzne z typograficznymi. (format nie mniej niż A5 (strona), makieta książki 1:1 oraz prezentacja książki w postaci krótkiej animacji)

5. Plakat - ilustracja:

Zamaskowani | Wyjście awaryjne | Widzę-Wiem (wybieramy jedno hasło!)

(wydruk w formacie B2 50 x 70 cm)

W zadanym formacie zaprojektować interesującą kompozycję łączącą pomysł ilustracyjny z typografią zwracając również uwagę na walory estetyczne i przekaz zawarty w tytule zadania.

Tematy opcjonalne animacja typograficzna:

6. Typografia

Realizacja animacji na temat wybranej, ulubionej typografii (kroju pisma).

Proszę o zwrócenie uwagi na zmienną dynamikę oraz o uwzględnienie w trakcie konstruowania pomysłu bardzo ważnego elementu, jakim jest dźwięk (niekoniecznie muzyka).

krótki film animowany zrealizowany dowolną metodą z obowiązkowo dobraną i przemyślaną ścieżką dźwiękową, poprzedzony „storyboardem” (scenopisem obrazkowym).

(format filmu: mov (Quick Time) 720p: 1280 x 720 piks/25/30 klatek/s lub zbliżony)

Wydruk wizualizacji składającej się stroyboardu oraz wybranych kadrów zrealizowanego filmu w formacie B2 50cmx70cm).

7. Animacja wybranego tytułu filmu/książki/plakatu

krótki film animowany zrealizowany dowolną metodą z obowiązkowo dobraną i przemyślaną ścieżką dźwiękową, poprzedzony storyboardem (scenopisem obrazkowym).

(format filmu: mov (Quick Time) 720p: 1280 x 720 piks/25/30 klatek/s lub zbliżony)

Wydruk wizualizacji składającej się stroyboardu oraz wybranych kadrów zrealizowanego filmu w formacie B2 50cmx70cm).

W semestrze letnim 2020/21 **obowiązuje realizacja 4 zadań.**

Warunkiem zaliczenia są regularne konsultacje oraz udział w zajęciach on-line (meet), dostarczenie: cyfrowych wersji (wgląd) w podanych formatach oraz przygotowanych do druku wersji cyfrowych prac we wskazanym terminie.

Metody kształcenia

Ćwiczenia realizowane są w oparciu o konsultacje zapoczątkowane koncepcjami szkicowymi (rysunkowe, malarskie), 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. Ćwiczeniom towarzyszy cykl krótkich wykładów z grafiki projektowej zawierających podstawową terminologię projektowania graficznego i typografii, historię projektowania oraz współczesnych tendencji w grafice projektowej. 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 podstawową wiedzę w zakresie pojęć stosowanych w projektowaniu graficznym do opisu artystycznych realizacji. Posiada wiedzę na temat plastycznych środków wyrazu i struktury dzieła plastycznego (wizualnego) w obszarze projektowania graficznego.Posiada wiedzę w zakresie wybranej przez siebie specjalności (projektowanie graficzne).	• W01 • W03 • W11	• dyskusja • obserwacja i ocena aktywności na zajęciach • obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta • przygotowanie projektu • konsultacje	• Ćwiczenia

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Umie tworzyć i realizować własne projekty artystyczne. Dysponuje umiejętnościami niezbędnymi do formułowania koncepcji artystycznych oraz wyboru i użycia środków do realizacji tych koncepcji w obszarze projektowania graficznego. Potrafi świadomie posługiwać się narzędziami warsztatu artystycznego w realizacji prac plastycznych w wybranym obszarze sztuki (projektowanie graficzne). Umie świadomie posługiwać się różnymi technikami i technologiami, potrafi je łączyć ze sobą. Posiada umiejętności w zakresie wybranej przez siebie specjalności (grafika projektowa).	• U01 • U05 • U06 • U23	• obserwacja i ocena aktywności na zajęciach • obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta • projekt • indywidualne konsultacje	• Ćwiczenia

Rozumie potrzebę uczenia się. Umie zdobywać, gromadzić, analizować i interpretować potrzebne do twórczości i refleksji nad sztuką i kulturą informacje. Potrafi adaptować się do zmiennych okoliczności występujących podczas wykonywania pracy twórczej. Potrafi wykorzystać kreatywność myślenia i twórczą pracę w trakcie rozwiązywania problemów. Jest zdolny do pracy zespołowej w ramach wspólnych projektów i działań.	• K01 • K04 • K05 • K11	• dyskusja • obserwacja i ocena aktywności na zajęciach • obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta • przygotowanie projektu • indywidualne konsultacje	• 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 zajęć oraz jakość zdobytych umiejętności.

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. Frutiger Adrian, Człowiek i jego znaki, Wydawnictwo d2d.pl, Warszawa 2010
3. Gołąb Andrzej, Od projektu aż po druk. O współpracy grafika z drukarzem, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2013
4. González-Miranda Elena i Quindós Tania, Projektowanie ikon i piktogramów, d2d.pl, Kraków 2019
5. Mrowczyk Jacek, Niewielki słownik typograficzny, Słowo/Obraz Terytoria, Warszawa 2008
6. Samara Timothy, Kroje i kolory pisma – Przewodnik dla grafików, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2010
7. Szántó Tibor, Pismo i styl, Wrocław, Zakład Narodowy Imienia Ossolińskich Wydawnictwo 1986
8. Krzysztof Tyczkowski, Lettera Magica, Wydawnictwo Polski Drukarz Sp. z o.o, Łódź 2005
9. Willberg Hans Peter, Forssman Friedrich, Pierwsza pomoc w typografii, Słowo/Obraz Terytoria, Gdańsk 2006
10. Wskazane źródła internetowe: [www. pracownia201.pl](http://www.pracownia201.pl), <https://pracownia201.myportfolio.com/>, www.kursownik.pl, <https://typografia.info/podstawy>, <http://grafmag.pl/artykuly/dtp-podstawowe-zasady-przygotowania-projektu-do-druku/>

Literatura uzupełniająca

1. Dębowski Przemek., Mrowczyk Jacek, Widzieć Wiedzieć, Wydawnictwo Karakter, Kraków 2011
2. Mrowczyk Jacek, Warda Michał, Projektowanie Graficzne w Polsce, Karakter, Kraków 2010
3. Ryerson Piotr, Nie gęsi. Polskie projektowanie graficzne 1919–1949, Wydawnictwo Karakter, Kraków 2011
4. Twemlow Alice, Czemu służy grafika użytkowa, ABE Dom Wydawniczy, Warszawa 2006

Uwagi

Zmodyfikowane przez dr hab. Helena Kardasz, prof. UZ (ostatnia modyfikacja: 26-04-2021 20:57)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ