

Projektowanie graficzne - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Projektowanie graficzne
Kod przedmiotu	03.5-WA-EASPP-PGRF-Ć-S14_pNadGenXJX18
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	5
Liczba punktów ECTS do zdobycia	4
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	45	3	-	-	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

Zagadnienia komunikacji wizualnej związane z uniwersalnością systemów informacji, które obejmują: wstęp do projektowania znaków firmowych lub towarowych, projekty piktogramów, emblematów i znaków graficznych, rozumiane jako podstawowe elementy identyfikacji wizualnej oraz rozwijanie tych umiejętności. Obraz i tekst jako komponenty komunikatu wizualnego. Plakat jako komunikat kulturalny, społeczny, ideowy. Książka i ilustracja jako graficzna forma przekazu. Świadome stosowanie zasad typografii. Kolor jako ważny 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 i efektywnego wdrażania projektu graficznego.

Wymagania wstępne

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

Ćwiczenia obejmują: projektowanie znaków firmowych lub towarowych, projekty piktogramów, emblematów i znaków graficznych rozumianych jako podstawowe elementy identyfikacji wizualnej (z uwzględnieniem małej księgi znaku) oraz komunikacji wizualnej w przestrzeni publicznej (pojęcie infografiki) i reklamowej. Projektowanie plakatu ze szczególnym uwzględnieniem układów typograficznych oraz znaczenia koloru. Każdy semestr obejmuje również proces tworzenia autoprezentacji własnej działalności artystycznej w postaci graficznego, elastycznego (podlegającego rozbudowie) portfolio.

Przykładowy zestaw tematów realizowanych w semestrze zimowym/letnim 2019/20 (zakres zagadnień poruszanych w tematach pozostaje ten sam):

1. Identyfikacja wizualna z podstawową księgą znaku: (temat obowiązkowy, realizowany w I semestrze 2019/2020) Palmiarnia Zielona Góra ; Port Lotniczy Zielona Góra ; SloowFood (jedzenie); 4dancer (studio tańca) ; (mapa myśli + mood board + brief, księga znaku, projekt logotypu, papieru listowego, koperty, wizytówki, gadżety + wizualizacja – wybieramy jedno hasło)

Wydruk księgi znaku w formacie A4 oraz wizualizacja/mockup całości w formacie B2 (50cmx70cm).

Możliwe są dodatkowe, własne propozycje przeprowadzenia procesu projektowania identyfikacji dla realnego odbiorcy (klienta).

2. projekt plakatu: Konkurs „Kręci mnie plakat”

Celem konkursu „Kręci mnie plakat” jest wyłonienie najlepszych kreacji graficznych w formie plakatu promującego rower jako ekologiczny środek codziennej komunikacji miejskiej. Konkurs jest otwarty i udział w nim może wziąć każdy pełnoletni zainteresowany.

Plakaty można zgłaszać w formie elektronicznej w dwóch kategoriach: A – plakat B – plakat animowany

Regulamin konkursu: <https://dydopostergallery.com/pl/konkurs-rower-regulamin-18> (wydruk w formacie B1: 100cmx70cm)

3. projekt plakatu: Strach przed nieznanym, Kino moralnego niepokoju (wydruk w formacie B1: 100cmx70cm)

4. projekt plakatu o tematyce społecznej: Zero waste lub Climate, the sound of silence. wybieramy jedno hasło (wydruk w formacie B1: 100cmx70cm)

5. Projekt wydawnictwa dla wybranej pracowni (ISW) (format dowolny, min. 16 stron + okładka 4 strony, fotografie, typografia, pomysł, kreacja)

6. Projekt graficzny autorskiej formy książkowej do hasła: „Przygoda, ech przygoda...” (proszę potraktować temat metaforycznie, dosłowność „męczy”) (okładka, wnętrze, pomysł, ilustracje, inspiracje, nie mniej niż 16 stron+okładka) wydruk: dowolny format, makietka.

7. Animowana infografika/spot promocyjny: SHOTY - studencka wystawa dyplomów ISW; Wystawa Prac Studentów ISW

Do wyboru jedno z haseł (storyboard, grafika wektorowa, format mp4, 20 s) lub własna propozycja animacyjna powiązana z hasłem infografika/spot promocyjny.

Istnieje także możliwość skonstruowania własnych propozycji tematycznych/animacji.

Obowiązuje realizacja 5 wybranych tematów + portfolio w roku akademickim 2019/20.

Obowiązkowo zrealizowany temat:

- PORTFOLIO: dokumentacja własnych prac, dorobku artystycznego w ciekawie (!!!) zaprojektowanej graficznie i literniczo formule katalogu elektronicznego. (format A4 – pion lub poziom, min 15 stron (oprócz tytułowych), zapisane jako format Adobe Reader .pdf)

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 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. Ma wiedzę dotyczącą finansowych, marketingowych i prawnych aspektów zawodu artysty plastyka (projektanta) ze szczególnym uwzględnieniem praw autorskich. Posiada wiedzę w zakresie wybranej przez siebie specjalności (projektowanie graficzne).	• W01 • W03 • W10 • W11	• dyskusja • obserwacja i ocena aktywności na zajęciach • obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta • przygotowanie projektu • konsultacje	• Ćwiczenia
Umie tworzyć i realizować własne projekty artystyczne. Potrafi wyszukiwać i korzystać z informacji potrzebnych w procesie kształtowania ekspresji twórczej i metody pracy (książki, katalogi, czasopisma, Internet). 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. Umie analizować prace i działania artystyczne ze względu na zastosowane techniki warsztatowe, świadomie korzystać i stosować te techniki i technologie we własnej twórczości. Ma umiejętności językowe w zakresie dziedzin sztuki i różnych dyscyplin (projektowanie graficzne) zgodne z poziomem B2 ESOKJ. Posiada umiejętności w zakresie wybranej przez siebie specjalności (grafika projektowa).	• U01 • U03 • U05 • U06 • U12 • U19 • U23	• dyskusja • 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. Jest przygotowany do właściwego korzystania z zasad z zakresu ochrony własności i prawa autorskiego. Posiada kompetencje społeczne w zakresie wybranej przez siebie specjalności (projektowanie graficzne).	• K01 • K04 • K05 • K11 • K13 • K14	• dyskusja • obserwacja i ocena aktywności na zajęciach • obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta • przygotowanie projektu • konsultacje, realizacja indywidualnych zadań	• 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.

Uczestnictwo w zajęciach stacjonarnych oraz on-line classroom, meet, konsultacje projektów.

Realizacja zadań semestralnych w wyznaczonym terminie i dostarczenie ich jako: wersja elektroniczna

do wglądu (dysk google), pliki do wydruku oraz w przypadku animacji film, zapisane w właściwym podanym formacie.

Literatura podstawowa

1. Airey David, Logo Design Love, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2010

2. Baines Phil, Hasalam, Pismo i Typografia, Wydawnictwo Naukowe PWN SA, Warszawa, 2010
3. Bringhurst Robert, Elementarz stylu w typografii, Design Plus, Kraków 2007
4. Evamy Michael, Logo, Przewodnik dla projektantów, PWN, Warszawa 2008
5. Frutiger Adrian, Człowiek i jego znaki, Wydawnictwo d2d.pl, Warszawa 2010
6. Gołąb Andrzej, Od projektu aż po druk. O współpracy grafika z drukarzem, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2013
7. Hardy Gareth, Podręcznik projektantów logo (Smashing Magazine), Wydawnictwo Helion, Gliwice 2012
8. Scaglione Jose, Meseguer Laura, Henestrosa Cristobal, Jak projektować kroje pisma, Od szkicu do ekranu, Wydawnictwo d2d.pl, Kraków 2013
9. Szántó Tibor, Pismo i styl, Wrocław, Zakład Narodowy Imienia Ossolińskich Wydawnictwo 1986
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. Mrowczyk Jacek, Warda Michał, Projektowanie Graficzne w Polsce, Karakter, Kraków 2010
2. Dębowski Przemek., Mrowczyk Jacek, Widzieć Wiedzieć, Wydawnictwo Karakter, Kraków 2011
3. Rypson Piotr, Nie gęsi. Polskie projektowanie graficzne 1919–1949, Wydawnictwo Karakter, Kraków 2011
4. Shaughnessy Adrian, Jak zostać dizajnerem i nie stracić duszy, Wydawnictwo Karakter, Kraków 2012
5. Tomaszewski Andrzej, Architektura książki, Wydawnictwo COBRPP, Warszawa 2011

Uwagi

Zmodyfikowane przez dr hab. Helena Kardasz, prof. UZ (ostatnia modyfikacja: 26-04-2021 20:55)

Wygenerowano automatycznie z systemu SyllabUZ