

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
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2021/2022

Informacje o przedmiocie	
Semestr	2
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	30	2	-	-	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

Program pracowni obejmuje: poszerzenie umiejętności projektowania znaków firmowych lub towarowych, projekty piktogramów, emblematów i znaków graficznych rozumianych jako podstawowe elementy identyfikacji wizualnej. Plakat jako komunikat kulturalny i społeczny, ideowy. Książka i ilustracja jako graficzna forma przekazu. Przygotowanie w zakresie projektowania wydawnictw i publikacji, ulotek, folderów, katalogów, czasopism, książek. Zagadnienia typograficzne, kompozycja tekstu i obrazu. 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 programów graficznych Adobe Creative Suite CC (Photoshop, Illustrator, InDesign). Umiejętność komponowania tekstu i obrazu, znajomość pojęć z zakresu projektowania graficznego. Znajomość historii grafiki projektowej.

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.

Przykładowe propozycje tematyczne w zakresie Projektowania Graficznego 2020/21:

1. projekt plakatu: I'm, I was, I will (Jestem, byłem, będę)

Projekt autorskiego plakatu typograficznego, który wykorzystuje fragment tekstu prozy, poezji etc. Istotne dla projektu jest umiejętne zakomponowanie graficzno-typograficznej treści w formacie B1, zachowując czytelność i jakość przekazu. Wydruk w formacie B1: (100cmx70cm)

2. infografika/wydawnictwo (broшуra) na wybrany temat: Jak to zrobić? – wybrana pracownia. Broszura: min.12 stron + 4 str. okładka, realizacja: dowolny format (nie mniejszy niż A5, makieta skala 1:1). Istnieje także możliwość realizacji formuły cyfrowej wydawnictwa z animowanymi stronami.

3. projekt trójęściowej książki/wydawnictwa/artzinu: „myśli to nie fakty” – ta sama historia podana w trzech różnych wersjach/interpretacjach autora (min 4 okładki B5 176 x 250 mm – projekt dla 4 stron) (wydruki okładek - rozkładówki z grzbietem jako makiety, prezentacja)

4. projekt layoutu dla gazety okolicznościowej: „Jaka głowa - taka mowa” wydruk w formie rozkładówki A2: (420 mm x 594 mm) dwustronnie.

5. Historia jednej litery...

(projekt autorskiego wydawnictwa wykorzystującego eksperymentalny skład tekstu/ilustracji/fotografii – ilość stron, forma oprawy oraz format dowolny)

6. Pop-up book: Trzy po trzy

(okładka, wnętrze, typografia, pomysł, inspiracje) Projekt autorskiego wydawnictwa wykorzystującego „przestrzenność” używanych elementów przy składzie książki – ilość stron, forma oprawy oraz format dowolny.

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.

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągania efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Ma szczegółową wiedzę w zakresie dotyczącym obszarów sztuki niezbędną do formułowania i rozwiązywania złożonych zagadnień w zakresie projektowania graficznego. Posiada szeroką wiedzę dotyczącą cech i właściwości różnych technik i technologii oraz środków ekspresji stosowanych w różnych dyscyplinach artystycznych (z szczególnym uwzględnieniem projektowania graficznego). Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej, umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej.	• K-W01 • K-W03 • K-W09	• dyskusja • obserwacja i ocena aktywności na zajęciach • obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta • przygotowanie projektu • konsultacje, realizacja indywidualnych zadań	• Ćwiczenia
Umie tworzyć i realizować własne koncepcje artystyczne, dysponuje umiejętnościami niezbędnymi do ich wyrażenia, posiada rozwiniętą osobowość artystyczną. Potrafi swobodnie dobierać i stosować plastyczne środki wyrazu odpowiednie do realizowanych tematów i ćwiczeń (w szczególności w obszarze grafiki projektowej). Świadomie posługuje się różnymi technikami i technologiami, potrafi je łączyć ze sobą (od technik manualnych po realizację cyfrowe). Umie korzystać z własnej wiedzy, intuicji i wyobraźni a także potrafi korzystać korekt wykładowcy w kreacji własnych prac artystycznych. Potrafi tworzyć własne prace i działania artystyczne oparte na zróżnicowanych stylistycznie koncepcjach, wykorzystując swoją wyobraźnię, intuicję i emocje. Posiada umiejętności w zakresie wybranej przez siebie specjalności (projektowanie graficzne).	• K-U01 • K-U02 • K-U05 • K-U07 • K-U14 • K-U25	• dyskusja • obserwacja i ocena aktywności na zajęciach • obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta • projekt • indywidualne konsultacje	• Ćwiczenia
Potrafi podejmować w zorganizowany sposób nowe i kompleksowe działania. 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.	• K-K02 • K-K05 • K-K12	• dyskusja • obserwacja i ocena aktywności na zajęciach • obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta • 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 zjęć 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. Ambrose Gavin, Harris Paul, Layout zasady/kompozycja/zastosowanie, Wydawnictwo Naukowe PWN, 2008
2. Ambrose Gavin, Harris Paul, Pre-press *poradnik dla grafików, Wydawnictwo Naukowe PWN, 2010
3. David Dabner, Sheena Calvert, Anoki Casey, Szkoła Projektowania Graficznego, zasady i praktyka, nowe programy i technologie, Wydawnictwo Arkady, Warszawa 2012
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. Kimberly Elam, Siatki, czyli zasady kompozycji typograficznej, Wydawnictwo d2d.pl 2019
8. Newark Quentin, Design i grafika dzisiaj, ABE Dom Wydawniczy, Warszawa 2006
9. Willberg Hans Peter, Forssman Friedrich, Pierwsza pomoc w typografii, Słowo/Obraz Terytoria, Gdańsk 2006
10. Wskazane źródła internetowe: 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. Kolesár Zdeno, Mrowczyk Jacek Historia projektowania graficznego, wydawca: Karakter, Kraków, 2018
3. Mrowczyk Jacek, Warda Michał, Projektowanie Graficzne w Polsce, Karakter, Kraków 2010
4. Mrowczyk Jacek, Niewielki słownik typograficzny, Słowo/Obraz Terytoria, Warszawa 2008
5. Rypson Piotr, Nie gęsi. Polskie projektowanie graficzne 1919–1949, Wydawnictwo Karakter, Kraków 2011

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: 14-04-2021 20:10)

Wygenerowano automatycznie z systemu SyllabUZ