

Podstawy grafiki projektowej - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Podstawy grafiki projektowej
Kod przedmiotu	03.5-WA-GrafP-GRPR-Ć-S14_pNadGen4LIZG
Wydział	Wydział Artystyczny
Kierunek	Grafika
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	pierwszego stopnia z tyt. licencjata
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2022/2023

Informacje o przedmiocie	
Semestr	1
Liczba punktów ECTS do zdobycia	2
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	mgr Joanna Fuczko

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

Zapoznanie studenta z podstawowymi zagadnieniami z obszaru grafiki projektowej. Nauka tworzenia układów graficznych poprzez pracę z formą i gestem. Propedeutyka tworzenia przekazu wizualnego. Poszerzanie umiejętności budowania i organizacji projektu. Wypracowanie umiejętności podejmowania samodzielnych decyzji projektowych oraz rozwijanie własnej koncepcji od szkicu narzędziowego przez przetworzenie cyfrowe po finalną kompozycję.

Wymagania wstępne

Podstawowa umiejętność obsługi komputera oraz skanera.

Zakres tematyczny

Ćwiczenia obejmują pracę z kompozycją i tworzeniem układów graficznych w oparciu o symetrię i asymetrię. Studenci rozwijają umiejętności operowania skrótem, symbolem i syntezą w odniesieniu do formy otwartej i zamkniętej. Nabywają umiejętności posługiwania się hierarchią wizualną, kontrastem, rytmem oraz roli barwy w kompozycji.

Metody kształcenia

Studenci realizują zadania na bazie teoretycznych podstaw przekazanych w formie prezentacji, pokazów, odnośników wizualnych oraz krótkich wykładów. Ćwiczenia realizowane są etapowo od wypracowania koncepcji i pierwszych prób manualnych po obróbkę cyfrową i dalsze komponowanie z użyciem programów graficznych. Projekty podlegają cotygodniowej, indywidualnej konsultacji pozwalającej studentowi na wyciąganie właściwych wniosków i wspierających samodzielne podejmowanie decyzji projektowych. Ostatnim etapem pracy jest zrealizowanie planszy zaliczeniowej i dostarczenie jej w formie elektronicznej.

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Posiada wiedzę dotyczącą technologii w zakresie grafiki projektowej i ma i wiedzę na temat jej technologicznego rozwoju	K_W12	- aktywność w trakcie zajęć - obserwacja i ocena aktywności na zajęciach - przygotowanie projektu	Ćwiczenia
Świadomie posługuje się różnymi technikami i technologiami graficznymi i potrafi je ze sobą łączyć.	K_U05	- aktywność w trakcie zajęć - bieżąca kontrola na zajęciach - przygotowanie projektu	Ćwiczenia
Opanował techniki ćwiczenia umiejętności warsztatowych umożliwiające ciąglej rozwój poprzez samodzielną pracę	K_U14	- aktywność w trakcie zajęć - bieżąca kontrola na zajęciach - przygotowanie projektu	Ćwiczenia
Dysponuje wiedzą w zakresie współczesnych obszarów projektowania graficznego	K_W10	- aktywność w trakcie zajęć - bieżąca kontrola na zajęciach - przygotowanie projektu	Ćwiczenia

Warunki zaliczenia

Warunkiem zaliczenia ćwiczeń są:

- obecność na zajęciach
- realizacja ćwiczeń i tematów semestralnych oraz dostarczenie ich w formie elektronicznej.
- aktywny udział w konsultacjach i korektach

Literatura podstawowa

1. Frutiger Adrian, Człowiek i jego znaki, Wydawnictwo d2d.pl, Warszawa 2010
2. Dabner David, Szkoła projektowania graficznego, Wydawnictwo Arkady, Warszawa 2019
3. Mrowczyk Jacek, Warda Michał, Projektowanie Graficzne w Polsce, Karakter, Kraków 2010
4. Kimberly Elam, Geometria w projektowaniu. Studia z proporcji i kompozycji, Wydawnictwo d2d, Kraków 2019
5. Rudolf Arnheim, Sztuka i percepcja wzrokowa. Psychologia twórczego oka, Wydawnictwo d2d, Kraków 2013
6. Johannes Itten, Sztuka barwy, Wydawnictwo d2d, Kraków 2015

Literatura uzupełniająca

1. Bruno Munari, Dizajn i sztuka, Wydawnictwo d2d, Kraków 2010
2. Hans Rudolf Bosshard, Reguła i intuicja. O rozwadze i spontaniczności projektowania, Wydawnictwo d2d, Kraków 2017

www.grafmag.pl

www.zebza.pl

Uwagi

Zmodyfikowane przez dr Katarzyna Dziuba (ostatnia modyfikacja: 23-04-2022 23:04)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ