

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 2022/2023

Informacje o przedmiocie	
Semestr	3
Liczba punktów ECTS do zdobycia	3
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

Zagadnienia komunikacji wizualnej związane z uniwersalnością systemów informacji. Ćwiczenia obejmują: wstęp do projektowania znaków firmowych lub towarowych, projektów piktogramów, emblematów i znaków graficznych rozumianych jako podstawowe elementy identyfikacji wizualnej oraz rozwijanie tych umiejętności. Obraz i tekst jako komponenty komunikatu wizualnego. Plakat jako komunikat kulturalny i społeczny. Książka i ilustracja jako graficzna forma przekazu. Projektowanie w zakresie wydawnictw oraz publikacji elektronicznych. Stosowanie zasad typografii. Kolor jako element w realizacjach projektowych, przetwarzanych cyfrowo. Umiejętność przygotowania projektów do druku. Historia i współczesne tendencje w grafice projektowej.

Wymagania wstępne

Zaawansowana umiejętność obsługi komputera. Obsługa programów graficznych Adobe CC (Photoshop, Illustrator, InDesign). Umiejętność komponowania tekstu i obrazu, znajomość pojęć z zakresu podstaw projektowania graficznego, rodzajów i zasad przygotowania do druku.

Zakres tematyczny

Zakres tematyczny grafiki projektowej uwzględnia szerokie spectrum zawarte w tym obszarze. W ramach treści programowych realizowane są projekty znaków firmowych lub towarowych, projekty piktogramów, emblematów i znaków graficznych rozumianych jako podstawowe elementy identyfikacji wizualnej (z uwzględnieniem małej księgi znaku, pojęć: brief, moodboard, mapa myśli etc.) oraz komunikacji wizualnej w przestrzeni publicznej (pojęcie infografiki) i reklamowej. 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). I semestr obejmuje również proces tworzenia autoprezentacji własnej działalności artystycznej w postaci publikacji, elastycznego (podlegającego rozbudowie) portfolio.

Przykładowe zagadnienia realizowane w roku ak. 2021/22:

1. Identyfikacja wizualna z podstawową księgą znaku:

temat obowiązkowy (dla II roku Grafiki), realizowany w I semestrze 2020/2021

– I etap do 16.12 (projekt logo), II etap do końca semestru (księga/wizualizacja)

hasła do wyboru:

1. TikTok (logo dla zakładu zegarmistrzowskiego)

2. Teapot (projekt logo dla herbaciarni)

3. Music taste (projekt logo sklepu muzycznego lub aplikacji muzycznej)

4. Marka osobista/Personal brand (projekt identyfikacji personalnej)

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: CZŁOWIECZENSTWO

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)

3. Infografika/wydawnictwo (broszura) na wybrany temat: Jak to zrobić? – wybrana pracownia.

(broszura: min.12 stron + 4 str. okładka, realizacja: dowolny format (nie mniejszy niż A5, makietą skala 1:1). Istnieje także możliwość realizacji formuły cyfrowej wydawnictwa z animowanymi stronami.

4. projekt wydawnictwa/artzinu: „Girl Power” lub „Be strong...”
– historia, interpretacja zrealizowana przez jednego lub wielu autorów
(okładka B5 176 x 250 mm – projekt dla min 8 stron)
(wydruki: okładka/zin - rozkładówki jako makietą, prezentacja – format do ustalenia)

5. projekt kampanii okolicznościowej/społecznej: „po pierwsze edukacja!”, „seksmisja”
Cykl wydruków, formaty do ustalenia, wizualizacja

6. chłopiec/mężczyzna/starzec – dziewczyna/kobieta/starucha...
(projekt autorskiego wydawnictwa wykorzystującego eksperymentalny skład tekstu/ilustracji/fotografii – ilość stron, forma oprawy oraz format dowolny)

7. Ilustrowany przewodnik po ISW
(okładka, wnętrze, ilustracja, fotografia, typografia, pomysł, inspiracje)
Projekt wydawnictwa będącego specyficznym „oprowadzaczem” po miejscach i pracowniach ISW dającego subiektywne spojrzenie na to co być może dla innych jest niedostrzegalne. Wskazane „przymrużenie oka” i dobra zabawa – ilość stron, forma oprawy oraz format dowolny.

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 wypracowaniu 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	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
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	• K_K01 • K_K04 • K_K09 • K_K10	• obserwacja i ocena aktywności na zajęciach • dyskusja, konsultacje	• Ćwiczenia
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 grafiki projektowej. 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.	• K_W01 • K_W02 • K_W05 • K_W08 • K_W10 • K_W12	• 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. 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.	• K_U01 • K_U05 • K_U07 • K_U10 • K_U17	• obserwacja i ocena aktywności na zajęciach • obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta • przygotowanie projektu • konsultacje indywidualne	• 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 (również w formatach cyfrowych umieszczone na dysku google) oraz w przypadku animacji film, zapisane w właściwym podanym formacie.

Literatura podstawowa

1. Airey David, Logo Design Love, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2010
2. Bann David, Poligrafia praktyczny przewodnik, ABE Dom Wydawniczy, Warszawa 2007
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. Forssman Friedrich, Willberg Hans Peter, Pierwsza pomoc w typografii, Wydawnictwo Słowo/obraz terytoria, 2015
7. Hardy Gareth, Podręcznik projektantów logo (Smashing Magazine), Wydawnictwo Helion, Gliwice 2012
8. Kimberly Elam, Siatki, czyli zasady kompozycji typograficznej, Wydawnictwo d2d.pl 2019
9. Kimberly Elam, Geometria w projektowaniu. Studia z proporcji i kompozycji, Wydawnictwo d2d.pl 2019
10. Lakshmi Bhaskaran, Czym jest Projektowanie Publikacji?, ABE Dom Wydawniczy, Warszawa 2007
11. Mitchel Michael, Wightman Susan, Typografia książki – podręcznik projektanta, Wydawnictwo d2d.pl, Kraków 2012
12. Noordzij Gerrit, Kreska Teoria pisma, wydawnictwo d2d.pl, Kraków 2014
13. Paulin Richard, Język projektowania graficznego: ilustrowany podręcznik podstawowych zasad projektowania graficznego, Wydawnictwo: Top Mark Centre, 2012

Literatura uzupełniająca

1. Dębowski Przemek., Mrowczyk Jacek, Widzieć Wiedzieć, Wydawnictwo Karakter, Kraków 2011
2. Detjen Klaus, Światy zewnętrzne. O projektowaniu okładek, d2d.pl, Kraków 2018
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. Tomaszewski Andrzej, Architektura książki, Wydawnictwo COBRPP, Warszawa 2011

Uwagi

Źródła internetowe:

<http://www.pracownia201.pl>

<https://pracownia201.myportfolio.com/>

<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>

oraz podawane na bieżąco linki do stron w przestrzeni classroom

Zmodyfikowane przez dr Katarzyna Dziuba (ostatnia modyfikacja: 18-04-2022 11:52)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ