

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	4
Liczba punktów ECTS do zdobycia	5
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	60	4	-	-	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

Zagadnienia komunikacji wizualnej związane z uniwersalnością systemów informacji oraz indywidualnych kreacji graficznych. 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. 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 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).

Przykładowe zagadnienia realizowane w roku ak. 2021/22:

1. Plakat: Tribute to Stanisław Lem
Wydruk w formacie B1 (100cmx70cm).
2. Plakat: Projekt plakatu filmowego:
American beauty ; Lolita ; Frida ; Cruella, Joker, Kler, Incepcja
Wydruk w formacie B1 (100cmx70cm).
3. Plakat: Projekt plakatu do ulubionego filmu animowanego:
Wydruk w formacie B1 (100cmx70cm).
4. Plakat społeczny: Bez granic/Without borders ; Człowieczeństwo? ; Hejter
Wydruk w formacie B1 (100cmx70cm).
5. Dowolna forma graficzna (ilustracyjna/książkowa!) dla wybranych z poniższych haseł:
(Wydruki lub realizacje manualne w ustalonych formatach – jeżeli ilustracje to min. 6).
To moja bajka ; Coraz bliżej mi do iluzji ; Czasami marzy mi się...
6. Another day/Kolejny dzień... - seria ilustracji (min. 6),
które opowiedziałyby historię, zdarzenia w wymiarze metaforycznym, nieoczywistym.
7. Zilustruj napisany przez siebie (lub osobę, która zgodzi się tekst udostępnić) tekst
w minimum 12 ilustracjach + okładka (4 strony) –
(Wydruki lub realizacja manualna złożonej makiety książki)
8. Ruchoma ilustracja/plakat: recharge!

Stworzyć krótką zapętlającą animację - bez czołówki i napisów końcowych - będącą interesującą i przemyślaną zrealizowanej przez siebie ilustracji/plakatu do hasła podanego w temacie.
(Przygotowujemy wcześniej rysunkowy storyboard)
9. Artbook: Algorytm...
(okładka, wnętrze, typografia, pomysł, inspiracje)
Projekt autorskiego wydawnictwa wykorzystującego „dowolność” używanych elementów przy składzie książki – 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 osiągania efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
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. Ma wiedzę dotyczącą finansowych, marketingowych i prawnych aspektów zawodu artysty grafika ze szczególnym uwzględnieniem praw autorskich.	• K_W01 • K_W02 • K_W05 • K_W08 • K_W10 • K_W12 • K_W15	• 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	• dyskusja • obserwacja i ocena aktywności na zajęciach • obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta • przygotowanie projektu • indywidualne konsultacje	• Ćwiczenia
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. Posiada umiejętność pracy zespołowej, integracji, przystępnej formy prezentacji zadań, socjalizacji.	• K_K01 • K_K04 • K_K09 • K_K10 • K_K11	• obserwacja i ocena aktywności na zajęciach • obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta • konsultacje indywidualne, praca w grupie	• 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 elektronicznad o 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. Bernaciński Stefan, Liternictwo, WSiP, Warszawa 1990
4. Bringhurst Robert, Elementarz stylu w typografii, Design Plus, Kraków 2007
5. Evamy Michael, Logo, Przewodnik dla projektantów, PWN, Warszawa 2008
6. Frutiger Adrian, Człowiek i jego znaki, Wydawnictwo d2d.pl, Warszawa 2010
7. Gálvez Pizarro Francisco, Stwórz i złóż. Wprowadzenie do typografii, Wydawnictwo d2d.pl, 2019
8. Hardy Gareth, Podręcznik projektantów logo (Smashing Magazine), Wydawnictwo Helion, Gliwice 2012
9. Kimberly Elam, Siatki, czyli zasady kompozycji typograficznej, Wydawnictwo d2d.pl 2019
10. Kimberly Elam, Geometria w projektowaniu. Studia z proporcji i kompozycji, Wydawnictwo d2d.pl 2019
11. Lakshmi Bhaskaran, Czym jest Projektowanie Publikacji?, ABE Dom Wydawniczy, Warszawa 2007
12. Mitchel Michael, Wightman Susan, Typografia książki – podręcznik projektanta, Wydawnictwo d2d.pl, Kraków 2012
13. Noordzij Gerrit, Kreska Teoria pisma, wydawnictwo d2d.pl, Kraków 2014
14. Paulin Richard, Język projektowania graficznego: ilustrowany podręcznik podstawowych zasad projektowania graficznego, Wydawnictwo: Top Mark Centre, 2012

Literatura uzupełniająca

1. Baines Phil, Hasam Andrew, Pismo i typografia, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2010
2. Dębowski Przemek., Mrowczyk Jacek, Widzieć Wiedzieć, Wydawnictwo Karakter, Kraków 2011
3. Hardziej Patryk, CPN. Znak, identyfikacja, historia. Wydawnictwo Karakter 2019
4. Kolesár Zdeno, Mrowczyk Jacek Historia projektowania graficznego, wydawca: Karakter, Kraków, 2018
5. Mrowczyk Jacek, Warda Michał, Projektowanie graficzne w Polsce, Wydawnictwo Karakter, Kraków 2010
6. Rypson Piotr, Nie gęsi. Polskie projektowanie graficzne 1919–1949, Wydawnictwo Karakter, Kraków 2011
7. 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 Piotr Czech (ostatnia modyfikacja: 04-04-2022 13:39)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ