

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 2022/2023

Informacje o przedmiocie	
Semestr	6
Liczba punktów ECTS do zdobycia	3
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

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 plakatu ze szczególnym uwzględnieniem układów typograficznych oraz znaczenia koloru (plakat kulturalny, społeczny, ideowy).

Wykorzystanie ilustracji i zagadnień typografii w realizacjach książkowych (publikacja). 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 2022/23 (zakres zagadnień poruszanych w tematach pozostaje ten sam):

1. Identyfikacja wizualna z podstawową księgą znaku:

temat obowiązkowy, realizowany w I semestrze 2022/2023

– 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)

Wydruk książki 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. Seria ilustracji: „Tul, tul ponownie...” seria ilustracji (min. 6),

które opowiedziałyby historię, zdarzenia w wymiarze metaforycznym, nieoczywistym.

(Wydruki lub realizacje manualne w ustalonych formatach).

3. Projekt plakatu filmowego: American beauty ; Lolita ; Kler ; Incepcja

(wydruk w formacie B1: 100cmx70cm)

4. Projekt plakatu o tematyce społecznej: spacer... ; bez granic/without borders

wybieramy jedno hasło (wydruk w formacie B1: 100cmx70cm)

5. Projekt graficzny autorskiej formy książkowej do hasła: „Hater/Hejter” lub „Girl Power”

(proszę potraktować temat metaforycznie, dosłowność „męczy”)

(okładka, wnętrze, pomysł, ilustracje, inspiracje, nie mniej niż 16 stron+okładka)

wydruk: dowolny format, makieta.

6. Animowana infografika/spot promocyjny:
Własna propozycja animacyjna powiązana z hasłem infografika/spot promocyjny.

Istnieje także możliwość skonstruowania własnych propozycji tematycznych/animacji.
Obowiązuje realizacja 4 wybranych tematów + portfolio (wersja pdf) w roku akademickim 2022/23.
Uwaga! W przypadku pracowni dyplomowej do 16 grudnia 2021 obowiązuje przygotowanie konspektu z harmonogramem realizacji pomysłu dyplomowego oraz projektów do wglądu.

Obowiązkowo zrealizowany temat:
- PORTFOLIO: dokumentacja własnych prac, dorobku artystycznego w ciekawie (!!!)
zaprojektowanej graficznie i literniczo formule katalogu elektronicznego.
(format A4 – pion lub poziom, min 16 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 korzystać z własnej wiedzy, intuicji i wyobraźni a także potrafi korzystać z korekt wykładowcy w kreacji własnych prac artystycznych. Umie analizować prace i działania artystyczne ze względu na zastosowane techniki warsztatowe, świadomie korzystać i stosować te techniki i technologie we własnej twórczości. Potrafi samodzielnie i niezależnie wykorzystywać swoją wyobraźnię, intuicję i emocje w kreacji artystycznej, kształtuje indywidualny styl wypowiedzi artystycznej. Ma umiejętności językowe w zakresie dziedzin sztuki i różnych dyscyplin (projekowanie graficzne) zgodne z poziomem B2 ESOKJ. Posiada umiejętności w zakresie wybranej przez siebie specjalności (grafika projektowa).	• U01 • U03 • U05 • U06 • U08 • U12 • U14 • 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 • 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 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. Ambrose Gavin, Harris Paul, Twórcze projektowanie, Wydawnictwo Naukowe PWN,
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. David Dabner, Sheena Calvert, Anoki Casey, Szkoła Projektowania Graficznego, zasady i praktyka, nowe programy i technologie, Wydawnictwo Arkady, Warszawa 2012
5. Drew John, Meyer Sarah, Zarządzanie kolorem. Przewodnik dla grafików i projektantów, Wydawnictwo: Arkady, Wydawnictwo Sp. z o.o., 2013
6. Evamy Michael, Logo, Przewodnik dla projektantów, PWN, Warszawa 2008
7. Frutiger Adrian, Człowiek i jego znaki, Wydawnictwo d2d.pl, Warszawa 2010
8. Heller Steven, Ilić Mirko, Anatomia projektu współczesne projektowanie graficzne - wpływy i inspiracje, Wydawnictwo: ABE Dom Wydawniczy, Warszawa, 2008
9. Gołąb Andrzej, Od projektu aż po druk. O współpracy grafika z drukarzem, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2013
10. Mrowczyk Jacek, Niewielki słownik typograficzny, Słowo/Obraz Terytoria, Warszawa 2008
11. Newark Quentin, Design i grafika dzisiaj, ABE Dom Wydawniczy, Warszawa 2006
12. Kimberly Elam, Siatki, czyli zasady kompozycji typograficznej, Wydawnictwo d2d.pl 2019
13. 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. Dębowski Przemek., Mrowczyk Jacek, Widzieć Wiedzieć, Wydawnictwo Karakter, Kraków 2011
2. Kolesár Zdeno, Mrowczyk Jacek, Historia projektowania graficznego, wydawca: Karakter, Kraków, 2018
3. Manovich Lev, Język nowych mediów, Warszawa 2006
4. Mrowczyk Jacek, Warda Michał, Projektowanie Graficzne w Polsce, Karakter, Kraków 2010
5. Rypson Piotr, Nie gęsi. Polskie projektowanie graficzne 1919–1949, Wydawnictwo Karakter, Kraków 2011
6. Twemlow Alice, Czemu służy grafika użytkowa, ABE Dom Wydawniczy, Warszawa 2006

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 hab. Helena Kardasz, prof. UZ (ostatnia modyfikacja: 22-04-2022 20:10)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ