

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 2022/2023

Informacje o przedmiocie	
Semestr	3
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

Świadome wykorzystanie komunikatu graficznego (jakim jest plakat), będącego sposobem na wyrażanie idei, opinii i określonego światopoglądu. Zdobycie umiejętności różnorodnych form i technik przygotowania plakatu: dla działalności komercyjnej, kulturalnej, społecznej jak i indywidualnej kreacji artystycznej. Kreowanie zdolności syntezy w plakacie oraz elementu zaskoczenia i kojarzenia. Kształtowanie praktycznych umiejętności formułowania i wyrażania treści w ilustracji w różnych obszarach wykorzystania (ilustracja artystyczna lub na potrzeby publikacji). Orientacja w nowych trendach związanych z plakatem oraz ilustracją. Uzyskanie wysokiego poziomu artystycznego w projektowaniu zarówno plakatów jak i ilustracji, który uwzględni indywidualne predyspozycje studentów. Poszerzenie świadomości wykorzystywania znaku, typografii oraz koloru. Kreowanie indywidualnych postaw w tym obszarze ma na celu uzyskanie jak najciekawszych efektów w twórczości artystycznej studenta oraz poszerzenie jego wrażliwości estetycznej oraz umiejętności samodzielnego i efektywnego wdrażania projektu graficznego.

Wymagania wstępne

Zaawansowana obsługa 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 w zakresie przedmiotu obejmują projektowanie komunikatu wizualnego w obrębie plakatu oraz ilustracji – kształtowanie umiejętności syntetycznego i analitycznego myślenia w kreowaniu koncepcji graficznych, zdolności interpretacyjnych oraz warsztatu, który pozwala na samodzielne oraz kreatywne rozwiązywanie problemów projektowych. Indywidualne kreacje i propozycje z obszaru grafiki projektowej realizowane przez studentów.

Przykładowy zestaw tematów realizowanych w semestrze zimowym/letnim 2022/23

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 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
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). Posiada wiedzę na temat związków sztuk plastycznych (np. grafiki projektowej) z innymi dziedzinami współczesnego życia. Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej, umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej.	• K-W01 • K-W03 • K-W07 • 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). Potrafi wyszukiwać i korzystać z informacji potrzebnych w procesie kształtowania ekspresji twórczej i metody pracy (książki, katalogi, czasopisma, Internet). 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. Kształtuje indywidualny i niezależny styl wypowiedzi artystycznej. Rozwija umiejętności językowe w zakresie dziedzin sztuki i dyscyplin artystycznych zgodne z poziomem B2+ ESOKJ. Posiada umiejętności w zakresie wybranej przez siebie specjalności (projektowanie graficzne).	• K-U01 • K-U02 • K-U03 • K-U05 • K-U07 • K-U14 • K-U15 • K-U21 • 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. Potrafi prezentować i promować działalność artystyczną posługując się fachową terminologią {projektowanie graficzne). Zna i rozumie podstawowe zasady ochrony i zarządzania własnością praw autorskich.	• K-K02 • K-K05 • K-K11 • 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 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. David Dabner, Sheena Calvert, Anoki Casey, Szkoła Projektowania Graficznego, zasady i praktyka, nowe programy i technologie, Wydawnictwo Arkady, Warszawa 2012
2. Drew John, Meyer Sarah, Zarządzanie kolorem. Przewodnik dla grafików i projektantów, Wydawnictwo: Arkady, Wydawnictwo Sp. z o.o., 2013
3. Frutiger Adrian, Człowiek i jego znaki, Wydawnictwo d2d.pl, Warszawa 2010
4. Gołąb Andrzej, Od projektu aż po druk. O współpracy grafika z drukarzem, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2013
5. Heller Steven, Ilić Mirko, Anatomia projektu współczesne projektowanie graficzne - wpływy i inspiracje, Wydawnictwo: ABE Dom Wydawniczy. Warszawa, 2008
6. Kimberly Elam, Siatki, czyli zasady kompozycji typograficznej, Wydawnictwo d2d.pl 2019
7. Newark Quentin, Design i grafika dzisiaj, ABE Dom Wydawniczy, Warszawa 2006
8. Scaglione Jose, Meseguer Laura , Jak projektować kroje pisma. Od szkicu do ekranu, Wydawnictwo d2d.pl, 2018
9. 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. Detjen Klaus, Światy zewnętrzne. O projektowaniu okładek, d2d.pl, Kraków 2018
3. Kolesár Zdeno, Mrowczyk Jacek, Historia projektowania graficznego, wydawca: Karakter, Kraków, 2018
4. Manovich Lev, Język nowych mediów, Warszawa 2006
5. Mrowczyk Jacek, Warda Michał, Projektowanie Graficzne w Polsce, Karakter, Kraków 2010
6. Rypson Piotr, Nie gęsi. Polskie projektowanie graficzne 1919–1949, Wydawnictwo Karakter, Kraków 2011
7. Shaughanessy Adrian, Jak zostać dizajnerem i nie stracić duszy, Wydawnictwo Karakter, Kraków 2012
8. Tschichold Jan, Nowa Typografia _ Faksymilie najważniejszej książki o typografii wydanej w XX w. (Berlin 1928), Wydawnictwo Recto Verso, Łódź 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 hab. Helena Kardasz, prof. UZ (ostatnia modyfikacja: 22-04-2022 20:01)

Wygenerowano automatycznie z systemu SyllabUZ