

Projektowanie graficzne z elementami identyfikacji wizualnej - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Projektowanie graficzne z elementami identyfikacji wizualnej
Kod przedmiotu	03.5-WA-MalarP-PGzEI-S17
Wydział	Wydział Artystyczny
Kierunek	Malarstwo
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	1
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	15	1	-	-	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

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. Stosowanie zasad typografii. Kolor jako 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

Obsługa programów graficznych Adobe Suite CC (Photoshop, Illustrator, InDesign). Umiejętność komponowania tekstu i obrazu, znajomość pojęć z zakresu podstaw projektowania graficznego.

Zakres tematyczny

Ćwiczenia obejmują: projekty piktogramów, emblematów i znaków graficznych rozumianych jako podstawowe elementy komunikacji wizualnej w przestrzeni publicznej i reklamowej. Projektowanie plakatu ze szczególnym uwzględnieniem układów typograficznych, koloru, kompozycji. Przygotowanie i wdrożenie layoutu (w przypadku projektowania katalogu, publikacji).

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 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, 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
Zna i rozumie pojęcia stosowane do opisu dzieła plastycznego i prawidłowo rozróżnia plastyczne środki wyrazu oraz rozpoznaje zasadnicze cechy i właściwości różnych technik stosowanych w grafice projektowej. Posiada podstawową wiedzę z zakresu technik i współczesnych technologii (w tym cyfrowych), w zakresie grafiki projektowej oraz innych dyscyplin plastycznych. Posiada ugruntowaną wiedzę w zakresie technik i technologii (w tym cyfrowych) związanych z konstruowaniem projektów w zakresie projektowania graficznego.	- W01 - W02 - W07	- dyskusja - obserwacja i ocena aktywności na zajęciach - obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta - przygotowanie projektu - indywidualne konsultacje	Ćwiczenia

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Umie tworzyć koncepcje graficzne i zgodne z nimi realizacje projektowe posiadające cechy oryginalnych utworów. Potrafi dobierać i stosować plastyczne środki wyrazu adekwatne do realizowanych zadań w zakresie grafiki projektowej oraz rozumie związki łączące formę i treść utworu plastycznego. Potrafi pozyskiwać i wykorzystywać informacje niezbędne w procesie kształtowania indywidualnej techniki i metody pracy projektowej (książki, katalogi, czasopisma, Internet). Umie samodzielnie zdobywać wiedzę i rozwijać umiejętności badawcze, kierując się wskazówkami opiekuna naukowego.	• U01 • U02 • U03 • U15	• dyskusja • obserwacja i ocena aktywności na zajęciach • obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta • projekt • Indywidualne konsultacje	• Ćwiczenia
Jest gotów do tworzenia niezależnych projektów graficznych nawiązujących do aktualnych zdarzeń i zjawisk z otaczającej rzeczywistości. Jest przygotowany do respektowania podstawowych pojęć i zasad prawa autorskiego.	• K01 • K06	• 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 zjęć 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. Airey David, Logo Design Love, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2010
2. Bringhurst Robert, Elementarz stylu w typografii, Design Plus, Kraków 2007
3. Evamy Michael, Logo, Przewodnik dla projektantów, PWN, Warszawa 2008
4. Frutiger Adrian, Człowiek i jego znaki, Wydawnictwo d2d.pl, Warszawa 2010
5. Hardy Gareth, Podręcznik projektantów logo (Smashing Magazine), Wydawnictwo Helion, Gliwice 2012
6. Mitchel Michael, Wightman Susan, Typografia książki – podręcznik projektanta, Wydawnictwo d2d.pl, Kraków 2012
7. Newark Quentin, Design i grafika dzisiaj, ABE Dom wydawniczy, Warszawa 2006
8. Paulin Richard, Język projektowania graficznego: ilustrowany podręcznik podstawowych zasad projektowania graficznego, Wydawnictwo: Top Mark Centre, 2012
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/>
10. Samara Timothy, Kroje i kolory pisma – Przewodnik dla grafików, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2010
11. Twemlow Alice, Czemu służy grafika użytkowa, ABE Dom Wydawniczy, Warszawa 2006

Literatura uzupełniająca

1. Dębowski Przemek., Mrowczyk Jacek, Widzieć Wiedzieć, Wydawnictwo Karakter, Kraków 2011
2. Drew John, Meyer Sarah, Zarządzanie kolorem. Przewodnik dla grafików i projektantów, Wydawnictwo: Arkady, Wydawnictwo Sp. z o.o., 2013
3. Mrowczyk Jacek, Warda Michał, Projektowanie graficzne w Polsce, Wydawnictwo Karakter, Kraków 2010
4. Rypson Piotr, Nie gęsi. Polskie projektowanie graficzne 1919–1949, Wydawnictwo Karakter, Kraków 2011
5. Tomaszewski Andrzej, Architektura książki, Wydawnictwo COBRPP, Warszawa 2011

Uwagi

strony internetowe:

<http://www.pracownia201.pl>
<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>

Zmodyfikowane przez dr Piotr Czech (ostatnia modyfikacja: 04-04-2022 12:40)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ