

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	drugiego stopnia z tyt. magistra
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2022/2023

Informacje o przedmiocie	
Semestr	1
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

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

Podstawy z bslugi 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
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). Potrafi wykonywać szkice koncepcyjne i selektywnie wykorzystywać je w trakcie realizacji oraz umie świadomie posługiwać się właściwą techniką i technologią w zakresie projektowania graficznego.	- K_U02 - K_U03 - K_U07 - K_U08	- dyskusja - obserwacja i ocena aktywności na zajęciach - obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta - projekt - Indywidualne konsultacje	Ćwiczenia

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
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.	• K_K01 • K_K02 • K_K04	• obserwacja i ocena aktywności na zajęciach • obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta • konsultacje indywidualne, praca w grupie	• Ćwiczenia
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.	• K_W01 • K_W03 • K_W08	• 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. Airey David, Logo Design Love, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2010
2. Evamy Michael, Logo, Przewodnik dla projektantów, PWN, Warszawa 2008
3. Frutiger Adrian, Człowiek i jego znaki, Wydawnictwo d2d.pl, Warszawa 2010
4. Hardy Gareth, Podręcznik projektantów logo (Smashing Magazine), Wydawnictwo Helion, Gliwice 2012
5. Mitchel Michael, Wightman Susan, Typografia książki – podręcznik projektanta, Wydawnictwo d2d.pl, Kraków 2012
6. Newark Quentin, Design i grafika dzisiaj, ABE Dom wydawniczy, Warszawa 2006
7. Paulin Richard, Język projektowania graficznego: ilustrowany podręcznik podstawowych zasad projektowania graficznego, Wydawnictwo: Top Mark Centre, 2012
8. Samara Timothy, Kroje i kolory pisma – Przewodnik dla grafików, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2010
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. 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

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>