

Graphics design - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Graphics design
Kod przedmiotu	03.1-WA-P-GraDes-S22
Wydział	Wydział Artystyczny
Kierunek	WA - oferta ERASMUS / sztuki plastyczne
Profil	-
Rodzaj studiów	Program Erasmus pierwszego stopnia
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2022/2023

Informacje o przedmiocie	
Semestr	2
Liczba punktów ECTS do zdobycia	6
Typ przedmiotu	obieralny
Język nauczania	angielski
Sylabus opracował	- mgr Joanna Fuczko - 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

Main purpose of the class is to introduce students with the basics of graphic design. Students learn to create graphic compositions and projects focused on keeping balance between content and form. Students learn the importance and rules of typography in graphic projects, operating with visual codes, icons, logos and symbols. During classes students develop the ability of building and self managing the project, creative thinking and undertaking deliberate design choices. The workflow anticipate managing the project through every part of creating process from sketch to final - digital form and mock-ups.

Wymagania wstępne

Basic computer skills, basic skills in graphic design tools (Adobe Photoshop, Adobe Illustrator)

Zakres tematyczny

The tasks are mainly oriented on creative using of the typography. Students create symbols and logos associating with the words it represents. Purpose of the task is to create graphic simplification while maintaining legibility and meaning of the word represented by a graphic symbol. Students are using their skills representing chosen word in four categories: 1.illustration, 2.gesture 3.glif 4.object, developing skills of creation the graphic synthesis.

Metody kształcenia

Students are obligated to complete the tasks using on theoretical basics of graphic design given in form of presentations, visual references, inspirations and examples followed by short lectures. The tasks should be accomplished by completing following steps: establishing general idea of the project, making manual sketches, digitization in graphic design software. Students consult the project each week individually, which allows them to dive into process of creative thinking and making adequate design choices. The last stage of the project is to create the mockup board delivered in digital file.

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
The student has a knowledge of means of expression and workshop skills in graphic design.		- aktywność w trakcie zajęć - projekt	Ćwiczenia
The student uses their own knowledge, intuition and imagination and knowledge to create their own compositions.		- aktywność w trakcie zajęć - projekt	Ćwiczenia
The student is able to use creative thinking and artistic composition in problem solutions.		- aktywność w trakcie zajęć - projekt	Ćwiczenia

Opis efektu	Symbol efektywMetody weryfikacji	Forma zajęć
The student is able to choose and apply artistic means of expression to meet the requirements of the syllabus. The student understands the relationships between text and form of a composition.	• aktywność w trakcie zajęć • projekt	• Ćwiczenia

Warunki zaliczenia

- In order to pass the classes student needs to:
- attend the class
 - complete and deliver the tasks in digital form
 - be active and prepared for weekly consultations.

Literatura podstawowa

- 1.Graphic Design Rules: 365 Essential DOS and Don'ts, Sean Adams, PRINCETON ARCHITECTURAL PR, 2020
2. Adobe Photoshop Classroom in a Book, [Conrad Chavez](#) and Andrew Faulkner, 2021
3. Grid systems in graphic design: A visual communication manual for graphic designers, typographers and three dimensional designers, Josef Müller-Brockmann, 1996

Literatura uzupełniająca

<https://99designs.com/blog/tips/typography-design/>

<https://medium.com/product-design-ux-ui/26-digital-typography-rules-for-beginners-a04c6a5aaff3>

Uwagi

Zmodyfikowane przez mgr Joanna Fuczko (ostatnia modyfikacja: 05-05-2022 10:51)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ