

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 2017/2018

Informacje o przedmiocie	
Semestr	3
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

Zagadnienia komunikacji wizualnej związane z uniwersalnością systemów informacji.

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. Stosowanie zasad typografii. Podstawowy konstruowania typografii. Kolor jako element w realizacjach projektowych, przetwarzanych cyfrowo. Historia i współczesne tendencje w projektowaniu identyfikacji wizualnej.

Wymagania wstępne

Zaawansowana umiejętność obsługi komputera. Obsługa programów graficznych Corel Draw, Adobe Suite (Photoshop, Illustrator, InDesign), Fontlab Studio. Umiejętność komponowania tekstu i obrazu, znajomość pojęć z zakresu podstaw projektowania graficznego.

Zakres tematyczny

Ćwiczenia obejmują: projektowanie znaków firmowych lub towarowych, projekty piktogramów, emblematów i znaków graficznych rozumianych jako podstawowe elementy identyfikacji wizualnej (z uwzględnieniem małej księgi znaku, pojęć: brief, moodboard, mapa myśli etc.) oraz komunikacji wizualnej w przestrzeni publicznej (pojęcie infografiki) i reklamowej. Projektowanie typografii od wiedzy propedeutycznej aż po rozwinięte indywidualne realizacje. Projektowanie plakatu ze szczególnym uwzględnieniem układów typograficznych. I semestr obejmuje również proces tworzenia autoprezentacji własnej działalności artystycznej w postaci graficznego, elastycznego (podlegającego rozbudowie) portfolio.

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 strom www.

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Prawidłowo definiuje plastyczne środki wyrazu, Dysponuje podstawową wiedzą na temat dyscyplin pokrewnych malarstwu umożliwiającą realizowanie prac o charakterze interdyscyplinarnym, Posiada podstawową wiedzę techniczną i technologiczną niezbędną do wykonania kompozycji na płaszczyźnie, Efektywnie wykorzystuje: wyobraźnię, intuicję, emocjonalność, kreatywność, elastyczność myślenia, aktywną obserwację, analizę otaczającej rzeczywistości. Ma podstawową wiedzę z zakresu BHP pracowni (komputerowej) projektowania graficznego. Posiada podstawową wiedzę dotyczącą realizacji prac artystycznych związanych z grafiką projektową. Posiada wiedzę dotyczącą środków ekspresji i umiejętności warsztatowych z zakresu grafiki projektowej	KA1_W02 KA1_W11 KA1_W14	- obserwacja i ocena aktywności na zajęciach - obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta	Ćwiczenia

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Potrafi dobierać i stosować plastyczne środki wyrazu adekwatne do realizowanych zadań i tematów. Rozumie związki łączące formę i treść utworu plastycznego, Umie świadomie posługiwać się właściwą techniką i technologią w trakcie realizacji prac artystycznych, Zna podstawowe formy zachowań związane z publicznymi prezentacjami własnych dokonań,	• KA1_U02 • KA1_U03 • KA1_U08a • KA1_U19	• obserwacja i ocena aktywności na zajęciach • obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta • konsultacje indywidualne, praca w grupie	• Ćwiczenia
Umie zdobywać, gromadzić, analizować i interpretować potrzebne do twórczości informacje, w sposób zorganizowany podchodzi do prac projektowych i uzgodnień, zna, rozumie i respektuje podstawowe pojęcia i zasady prawa autorskiego	• KA1_K01 • KA1_K12 • KA1_K14	• obserwacja i ocena aktywności na zajęciach • obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta	• 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.

Przygotowanie prac do wydruku: pliki **.pdf** , **druk zrealizowanych prac**. Przesłanie w formie cyfrowych „wglądówek” zrealizowanych zadań.

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. Forssman Friedrich ,Willberg Hans Peter, Pierwsza pomoc w typografii, Wydawnictwo Słowo/obraz terytoria, 2015
6. Hardy Gareth, Podręcznik projektantów logo (Smashing Magazine), Wydawnictwo Helion, Gliwice 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. Samara Timothy, Kroje i kolory pisma – Przewodnik dla grafików, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2010
10. 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

Uwagi

Zmodyfikowane przez dr Piotr Czech (ostatnia modyfikacja: 27-04-2017 23:46)

Wygenerowano automatycznie z systemu SyllabUZ