

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	pierwszego stopnia z tyt. licencjata
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2017/2018

Informacje o przedmiocie	
Semestr	4
Liczba punktów ECTS do zdobycia	3
Typ przedmiotu	obowiązkowy
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

Celem przedmiotu jest nauka podstaw oraz rozwój umiejętności w zakresie prowadzenia projektowych badań wstępnych, opracowanie właściwych koncepcji, tworzenie kompozycji i układów graficznych oraz organizacji projektu. Posługiwanie się nowymi technikami, technologiami, oraz staranny dobór materiałów stosowanych w realizacjach współczesnego projektowania graficznego. Nauka zasad tworzenia przekazu wizualnego i budujących go elementów. Łączenie funkcji estetycznej i informacyjnej w grafice. Obraz i tekst jako komponenty komunikatu wizualnego. Stosowanie zasad typografii. Znak jako moduł w komunikacji. Kolor jako element w realizacjach projektowych, przetwarzanych cyfrowo. Historia i współczesne tendencje w projektowaniu. Kreowanie indywidualnych postaw w tym obszarze ma na celu uzyskanie jak najciekawszych efektów w twórczości artystycznej studenta oraz poszerzanie jego projektowej wrażliwości estetycznej oraz umiejętności samodzielnego i efektywnego wdrażania projektu graficznego.

Wymagania wstępne

Umiejętność obsługi komputera. Podstawy obsługi programów graficznych Corel Draw, Adobe Creative Suite (Photoshop, Illustrator, InDesign). Umiejętność komponowania tekstu i obrazu, znajomość pojęć z zakresu projektowania graficznego.

Zakres tematyczny

Pojęcie kolażu i jego praktyczne zastosowanie w plakacie i innych formach projektowych. Typografia jako ważny element kompozycji w plakacie. Umiejętność przygotowania projektów do druku. Wykorzystanie technik komputerowych w projektowaniu graficznym (opanowanie zasad posługiwania się oprogramowaniem graficznym) oraz rozwijanie ich. Kreatywne łączenie mediów tradycyjnych i cyfrowych.

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 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
Rozpoznaje zasadnicze cechy i właściwości różnych technik projektowych oraz zna zakres problematyki związanej z technologiami i mediami w projektowaniu graficznym. Dysponuje wiedzą związaną z zagadnieniem intermedialności i wykorzystuje ją do realizacji prac artystycznych (z uwzględnieniem projektowania graficznego). Posiada podstawową wiedzę w zakresie literatury dotyczącej tendencji w sztuce współczesnej (w tym historii grafiki projektowej).	KA1_W03 KA1_W07 KA1_W08 KA1_W12	- obserwacja i ocena aktywności na zajęciach - obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta - konsultacje	Ćwiczenia

Opis efektu	Symbolle efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Potrafi dobierać i stosować graficzne środki wyrazu odpowiednie do realizowanych tematów i ćwiczeń, dysponuje umiejętnościami do ich wyrażania. Umie korzystać z własnej wiedzy, intuicji i wyobraźni a także potrafi korzystać z korekt wykładowcy w kreacji prac artystycznych. Posiada umiejętności warsztatowe umożliwiające rozwój w realizacji indywidualnych prac graficznych i projektowych.	• KA1_U01 • KA1_U02 • KA1_U05 • KA1_U07 • KA1_U08 • KA1_U15	• obserwacja i ocena aktywności na zajęciach • obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta • konsultacje, realizacja indywidualnych zadań	• Ćwiczenia
Rozumie potrzebę uczenia się. Umie zdobywać, gromadzić, analizować i interpretować potrzebne do twórczości i refleksji nad sztuką i kulturą informacje. Potrafi zaprezentować własną działalność artystyczną posługując się fachową terminologią z zakresu reprezentowanej dyscypliny. Zna i rozumie podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego.	• KA1_K01 • KA1_K15 • KA1_K17	• obserwacja i ocena aktywności na zajęciach	• Ćwiczenia
Potrafi przeprowadzić krytyczną analizę własnych prac, sformułować ocenę wartościującą.	• KA1_U21	• obserwacja i ocena aktywności na zajęciach • 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.

Przygotowanie prac do wydruku: pliki **.pdf , druk zrealizowanych prac.**

Przesłanie w formie cyfrowych „wglądówek” zrealizowanych zadań.

Literatura podstawowa

1. Ambrose Gavin, Harris Paul, Twórcze projektowanie, Wydawnictwo Naukowe PWN,
2. Bringhurst Robert, Elementarz stylu w typografii, Design Plus, Kraków 2007
3. David Dabner, Sheena Calvert, Anoki Casey, Szkoła Projektowania Graficznego, zasady i praktyka, nowe programy i technologie, Wydawnictwo Arkady, Warszawa 2012
4. Evamy Michael, Logo, Przewodnik dla projektantów, PWN, Warszawa 2008
5. Frutiger Adrian, Człowiek i jego znaki, Wydawnictwo d2d.pl, Warszawa 2010
6. Gołąb Andrzej, Od projektu aż po druk. O współpracy grafika z drukarzem, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2013
7. Mrowczyk Jacek, Niewielki słownik typograficzny, Słowo/Obraz Terytoria, Warszawa 2008
8. Mrowczyk Jacek, Warda Michał, Projektowanie Graficzne w Polsce, Karakter, Kraków 2010
9. Newark Quentin, Design i grafika dzisiaj, ABE Dom Wydawniczy, Warszawa 2006
10. Samara Timothy, Kroje i kolory pisma – Przewodnik dla grafików, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2010
11. Szántó Tibor, Pismo i styl, Wrocław, Zakład Narodowy Imienia Ossolińskich Wydawnictwo 1986
12. Krzysztof Tyczkowski, Lettera Magica, Wydawnictwo Polski Drukarz Sp. z o.o, Łódź 2005
13. Willberg Hans Peter, Forssman Friedrich, Pierwsza pomoc w typografii, Słowo/Obraz Terytoria, Gdańsk 2006

Literatura uzupełniająca

1. Manovich Lev, Język nowych mediów, Warszawa 2006
2. Dębowski Przemek., Mrowczyk Jacek, Widzieć Wiedzieć, Wydawnictwo Karakter, Kraków 2011
3. Rypson Piotr, Nie gęsi. Polskie projektowanie graficzne 1919–1949, Wydawnictwo Karakter, Kraków 2011
4. Twemlow Alice, Czemu służy grafika użytkowa, ABE Dom Wydawniczy, Warszawa 2006

Uwagi

Zmodyfikowane przez dr hab. Helena Kardasz, prof. UZ (ostatnia modyfikacja: 22-06-2017 20:14)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ