

Projektowanie graficzne - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Projektowanie graficzne
Kod przedmiotu	03.5-WA-EASPP-PGRF-Ć-S14_pNadGenXJXI8
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	6
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

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. Plakat jako komunikat kulturalny i społeczny. Książka i ilustracja jako graficzna forma przekazu. Stosowanie zasad typografii. Podstawy konstruowania 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. Umiejętność posługiwania się oprogramowaniem graficznym w stopniu zaawansowanym pakiet Adobe Creative Suite, CorelDraw, Fontlab Studio).

Wymagania wstępne

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

Zakres tematyczny

Ćwiczenia obejmują: Projektowanie typografii od wiedzy propedeutycznej aż po rozwinięte indywidualne realizacje. Projektowanie plakatu ze szczególnym uwzględnieniem układów typograficznych. Wykorzystanie ilustracji w realizacjach książkowych (publikacja).

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 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	Symbolo efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
KA1-K01 KA1-K06 KA1-K15 KA1-K17 Rozumie potrzebę uczenia się. Umie zdobywać, gromadzić, analizować i interpretować potrzebne do twórczości i refleksji nad sztuką i kulturą informacje. Jest zdolny do efektywnego wykorzystania: wyobraźni, intuicji, emocjonalności w trakcie rozwiązywania zadań i problemów. 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_K06 - KA1_K15 - KA1_K17	- obserwacja i ocena aktywności na zajęciach - obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta	Ćwiczenia

Opis efektu	Symbol e 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). Ma wiedzę dotyczącą finansowych, marketingowych i prawnych aspektów zawodu artysty plastyka (projektanta) ze szczególnym uwzględnieniem praw autorskich.	• KA1_W03 • KA1_W07 • KA1_W08 • KA1_W16	• obserwacja i ocena aktywności na zajęciach	• Ćwiczenia
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 o zróżnicowanych stylistycznie koncepcjach. Jest przygotowany do współdziałania z innymi w ramach prac projektów zespołowych. Kształtuje indywidualny styl wypowiedzi artystycznej.	• KA1_U01 • KA1_U02 • KA1_U05 • KA1_U07 • KA1_U09 • KA1_U15 • KA1_U16 • KA1_U18 • KA1_U21	• obserwacja i ocena aktywności na zajęciach • obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta • konsultacje, realizacja indywidualnych zadań	• 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. Baines Phil, Hasalam, Pismo i Typografia, Wydawnictwo Naukowe PWN SA, Warszawa, 2010
3. Bringhurst Robert, Elementarz stylu w typografii, Design Plus, Kraków 2007
4. David Dabner, Sheena Calvert, Anoki Casey, Szkoła Projektowania Graficznego, zasady i praktyka, nowe programy i technologie, Wydawnictwo Arkady, Warszawa 2012
5. Evamy Michael, Logo, Przewodnik dla projektantów, PWN, Warszawa 2008
6. Frutiger Adrian, Człowiek i jego znaki, Wydawnictwo d2d.pl, Warszawa 2010
7. Gołąb Andrzej, Od projektu aż po druk. O współpracy grafika z drukarzem, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2013
8. Mrowczyk Jacek, Niewielki słownik typograficzny, Słowo/Obraz Terytoria, Warszawa 2008
9. Mrowczyk Jacek, Warda Michał, Projektowanie Graficzne w Polsce, Karakter, Kraków 2010
10. Newark Quentin, Design i grafika dzisiaj, ABE Dom Wydawniczy, Warszawa 2006
11. Samara Timothy, Kroje i kolory pisma – Przewodnik dla grafików, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2010
12. Szántó Tibor, Pismo i styl, Wrocław, Zakład Narodowy Imienia Ossolińskich Wydawnictwo 1986
13. Krzysztof Tyczkowski, Lettera Magica, Wydawnictwo Polski Drukarz Sp. z o.o, Łódź 2005
14. 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