

Podstawy grafiki projektowej - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Podstawy grafiki projektowej
Kod przedmiotu	03.5-WA-GrafP-GRPR-Ć-S14_pNadGen4LIZG
Wydział	Wydział Artystyczny
Kierunek	Grafika
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	pierwszego stopnia z tyt. licencjata
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2018/2019

Informacje o przedmiocie	
Semestr	1
Liczba punktów ECTS do zdobycia	3
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	dr Włodzimierz Papla

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	45	3	-	-	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

Poprzez wiedzę i wykształcone umiejętności student będzie realizował w kierunkowych pracowniach projektowania graficznego zadania związane z programem projektowaniem graficznym poszczególnych pracowni.

Wymagania wstępne

Student powinien posiadać podstawowe sprawności manualne (rysunek, malarstwo), podstawową znajomość programów graficznych do grafiki wektorowej, edycji tekstu i pracy z mapami bitowymi oraz samodzielnie analizować temat i kreatywnie rozwiązywać problemy łącząc obraz z treścią znaczeniową.

Zakres tematyczny

Studenci, przygotowani w podstawowych pracowniach rysunkowych i malarskich, korzystając z komputera z urządzeniami peryferyjnymi, w jasny i klarowny sposób realizują zadania i ćwiczenia wymagane przez prowadzącego. W ramach zajęć studenci wykonują prace mające swoje źródła w literaturze, typografii, ilustracji. Projektują proste znaki graficzne, opracowują podstawowe druki firmowe, ulotki, foldery. Poznają różne pracownie projektowania graficznego działające w ISW.

Przykładowe tematy ćwiczeń:

- Zaprojektować MONOGRAM

Posługując się pierwszą literą imienia i nazwiska oraz kropką zaprojektować monogram

format - 20 x 20 cm

kolory - czerń, biel + 1

- Zaprojektować dwie sąsiadujące strony formatu A4

tytuł - PASJE lub ULUBIENICY lub OGRODY

kolory - 4

objętość tekstu - 800 znaków

Metody kształcenia

Pokaz multimedialny i omówienie ćwiczeń.

Otwarta dyskusja w grupie na temat proponowanych projektów.

Rozmowa indywidualna w obecności grupy poszerzająca umiejętności argumentacji i obrony własnych decyzji projektowych.

Przedmiotowe Forum Internetowe – wirtualna pracownia dla całej grupy studentów.

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
-------------	-----------------	--------------------	-------------

Opis efektu	Symbol e efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
posiada wiedzę dotyczącą technologii w zakresie grafiki projektowej; ma wiedzę n/t rozwoju technologicznego w/w	• K_W14	• obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta • przygotowanie projektu	• Ćwiczenia
umie rozpoznawać i świadomie dobierać narzędzia warsztatu graficznego do założonej realizacji	• K_U04	• praca kontrolna • przygotowanie projektu	• Ćwiczenia
posiada wiedzę dotyczącą środków ekspresji i umiejętności warsztatowych z zakresu grafiki projektowej	• K_W05	• obserwacja i ocena aktywności na zajęciach • obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta • praca kontrolna	• Ćwiczenia
umie świadomie posługiwać się dobranymi narzędziami w zakresie działań graficznych	• K_U06	• przygotowanie projektu	• Ćwiczenia
opanował techniki ćwiczenia umiejętności warsztatowych umożliwiające ciągle rozwój poprzez samodzielną pracę	• K_U17	• projekt	• Ćwiczenia

Warunki zaliczenia

Każdy ze studentów oceniany jest indywidualnie, szczególną uwagę zwracając na samodzielność, kreatywność, zaangażowanie i współpracę z prowadzącym. Umiejętność przekazu własnych przemyśleń, umiejętność argumentacji, przedstawienie swoich racji w formie graficznej i werbalnej są składową ogólnej oceny studenta. Każdy temat omawiany jest ze studentem w obecności grupy. Jedno z zadań jest działaniem w grupie i grupa jest oceniana równorzędnie. Zaliczenie z oceną po przedstawieniu prac w formie wydruku komputerowego w formacie podanym w temacie ćwiczeń oraz w formie zapisu elektronicznego.

Literatura podstawowa

1. Gavin Ambrose, Paul Harris *Layout. Zasady -- kompozycja – zastosowanie* Wydawnictwo Naukowe PWN, 2008
2. Umberto Eco *Pejzaż semiotyczny* ; PIW; Warszawa; 1972
3. James Felici *Kompletny przewodnik po typografii*; Wydawnictwo: słowo/obraz terytoria; Gdańsk 2006
4. Adrian Frutiger *Człowiek i jego znaki* Wydawnictwo: Do, Warszawa; 2003
5. Wasilij Kandinski *Punkt i linia a płaszczyzna*; PIW, Warszawa. 1986
6. Joanna Sarzyńska-Putowska *Komunikacja wizualna*; Fundacja ASP Kraków; 2002

Literatura uzupełniająca

1. Robert Bringhurst, *Elementarz stylu w typografii*, Design Plus; 2008
2. Jacek Mrowczyk *Niewielki słownik typograficzny*; Słowo / obraz terytoria; 2008
3. Michael Evamy *Logo Przewodnik dla projektantów*; Wydawnictwo PWN; 2008
4. Piotr Rypson *Nie gęsi. Polskie projektowanie graficzne 1919–1949*; Karakter; 2011

Uwagi

Zmodyfikowane przez dr Katarzyna Dziuba (ostatnia modyfikacja: 18-06-2018 00:09)

Wygenerowano automatycznie z systemu SyllabUZ