Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-G30-w-I-1
Przedmiot:	**Podstawy grafiki projektowej**
Kierunek:	Grafika, jednolite magisterskie [10 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2012
Rok/Semestr:	I/1
Liczba godzin:	30,0
Nauczyciel:	**Bałdyga-Nowakowska Małgorzata, dr hab.**
Forma zajęć:	wykład
Rodzaj zaliczenia:	egzamin
Punkty ECTS:	2,0
Godzinowe ekwiwalenty punktów ECTS (łączna liczba godzin w semestrze):	20,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie konsultacji 30,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie zajęć dydaktycznych 0 Przygotowanie się studenta do zajęć dydaktycznych 0 Przygotowanie się studenta do zaliczeń i/lub egzaminów 10,0 Studiowanie przez studenta literatury przedmiotu
Poziom trudności:	podstawowy
Wstępne wymagania:	Wiedza z historii sztuki na poziomie podstawowym.
Metody dydaktyczne:	• dyskusja dydaktyczna • ekspozycja • konsultacje • objaśnienie lub wyjaśnienie • pokaz • wykład informacyjny • wykład problemowy • z użyciem komputera
Zakres tematów:	Zagadnienienia dotyczące kompozycji i gramatyki wizulanej tj: punkt, linia, kształt, forma, przestrzeń, rytm, faktura, kontrast, kolor, równowaga optyczna, ekspresja, wzór, iluzja, synteza. Idee grafiki projektowej tj: szablon, wycinanka, palimpset, kaligram, kolaż, fotomontaż, deformacja, typografia. Zagadnienia teoretyczne są wyjaśniane z pomocą konkretnych przykładów grafiki projektowej, prezentowani są najważniejsi projektanci , przybliżana jest dynamika historyczna powstawania trendów, stylów w grafice projektowej.
Forma oceniania:	• egzamin pisemny • końcowe zaliczenie pisemne • obecność na zajęciach • ocena ciągła (bieżące przygotowanie do zajęć i aktywność) • referat
Warunki zaliczenia:	Znajmość omawianych zgadnień teoretycznych. Znajomość uwarunkowań kształtowania się trendów w obszarze grafiki projektowej w XX wieku.
Literatura:	1. 100 idei, które zmieniły projektowanie graficzne. Heller Steven. Wydawnictwo TMC. 2. Język projektowania graficznego. Richard Poulin.Wydawnictwo TMC. 3. Design i grafika dzisiaj. Quentin Newark. ABE Dom WYdawniczy 4. Anatomia projketu. Steven Heller. ABE Dom Wydawniczy. 5. Człowiek i jego znaki. Adrian Frutiger. Wydawnictwo Do.
Modułowe efekty kształcenia:	01W Student, który zaliczył moduł, zna podstawowe zasady projektowania różnych form komunikacji wizualnej w różnorodnych mediach 02W w procesie tworzenia i projektowania wykorzystuje reguły gramatyki wizualnej i graficznej interpretacji pojęć 03W ma wiedzę o rozwoju technologicznym w obrębie grafiki projektowej 04U potrafi określić związek pomiędzy komunikatem a jego formą przedstawieniową 05U ma zdolność realizowania projektów poprawnych pod względem kompozycyjnym, z uwzględnieniem reguł kreacji graficznej, w zakresie typografii, plakatu i grafiki wydawniczej 06U posiada manualną sprawność wykonania projektu informacji wizualnej 07U tworzy projekty w oparciu o zaawansowane narzędzia grafika komputerowego 08K rozumie potrzebą permanentnego kształcenia się w zakresie nowych technik i technologii 09K zna i rozumie potrzebę ograniczeń wynikających ze stosowania prawa autorskiego w zakresie twórczości