



Kierunek studiów	Grafika
Profil	Ogólnoakademicki
Stopień studiów	1-go stopnia
Forma studiów	niestacjonarne

SYLABUS PRZEDMIOTU
Projektowanie graficzne 1

1. CELE PRZEDMIOTU

Kod	Cel
CP3	Zrozumienie podstaw projektowania graficznego: zdobędą wiedzę na temat podstawowych zasad projektowania graficznego, takich jak kolor, typografia, kompozycja i równowaga, co pozwoli im na tworzenie atrakcyjnych i estetycznych projektów.
CP4	Umiejętność pracy z narzędziami graficznymi: opanują obsługę oprogramowania graficznego, takiego jak Canva czy Vectr co pozwoli im na tworzenie i edycję grafiki oraz ilustracji.
CP5	Tworzenie projektów dla różnych mediów: będą w stanie projektować grafikę zarówno do materiałów drukowanych tj. ulotki czy plakaty, jak i dla internetu, w tym grafikę do stron internetowych czy mediów społecznościowych.
CP6	Umiejętność wyboru kolorów i czcionek: nauczą się dobierać odpowiednie kolory i czcionki zgodnie z zasadami projektowania graficznego, co przyczyni się do tworzenia spójnych projektów.
CP7	Praktyczne doświadczenie w projektowaniu: zdobędą praktyczne doświadczenie poprzez tworzenie własnych projektów graficznych, które obejmują zarówno projektowanie materiałów reklamowych, jak i własny projekt grafiki.

2. EFEKTY PRZEDMIOTOWE

WIEDZA

Kod	Nazwa	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-W1	Posiada wiedzę na temat zasad tworzenia prostych projektów graficznych.	CP3, CP5, CP6, CP7	GK6_W02, GK6_W04

UMIEJĘTNOŚCI

Kod	Nazwa	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-U1	Ma umiejętność tworzenia prostych projektów graficznych.	CP3, CP4, CP5, CP6, CP7	GK6_U01
EU-U2	Potrafi wykorzystać wiedzę teoretyczną z zakresu podstaw projektowania graficznego do stworzenia własnych kreacji artystycznych w obszarze grafiki projektowej.	CP3, CP5, CP6, CP7	GK6_U01, GK6_U06, GK6_U09
EU-U3	Potrafi dobrać techniki (tradycyjne lub cyfrowe) do stworzenia własnych projektów graficznych.	CP3, CP6	GK6_U04, GK6_U05, GK6_U06

KOMPETENCJE

Kod	Nazwa	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-K1	Rozumie znaczenie wykorzystania uzyskanej wiedzy teoretycznej z zakresu projektowania graficznego w praktyce.	CP7	GK6_K04, GK6_K07

3. TREŚCI PROGRAMOWE

Kod	Tematyka
TP1	Projektowanie okładek do książek Podstawowe informacje o budowie książki. Obwoluta, okładka, grzbiet, czwórka tytułowa (szmucytuł, wakat, strona tytułowa, strona redakcyjna). Rodzaje opraw (twarda CP, broszurowa, broszura ze skrzydełkami). Rodzaje spadów w zależności od typu oprawy. Projektowanie okładek. Dobór właściwych środków wyrazu plastycznego oraz typografii do rodzaju literatury. Omówienie tematu na przykładach projektów własnych oraz klasyki światowego designu. Ćwiczenie: projekt okładki do książki.
TP2	Projektowanie serii wydawniczych Jak zaprojektować serię książek? Umiejętność szukania wspólnych mianowników przy zachowaniu różnic. Stałe i zmienne elementy szaty graficznej. Omówienie najciekawszych serii wydawniczych w kraju i na świecie.
TP3	Projektowanie serii znaczków pocztowych Emisje filatelistyczne dawniej i dziś – omówienie na przykładach. Zagadnienie skali i czytelności w projektowaniu graficznym na przykładzie znaczka pocztowego. Ćwiczenie: projekt serii znaczków pocztowych.
TP4	Plakat polski i plakat światowy Czym jest plakat? Specyfika plakatu. Główne kategorie plakatu: społeczny, kulturalny, reklamowy. Polska Szkoła Plakatu. Twórcy Polskiej Szkoły Plakatu i ich dokonania. Percepcja polskiego plakatu w świecie. Muzeum Plakatu w Wilanowie – pierwsza tego typu placówka na świecie. Inne muzea plakatu. Konkursy dla studentów. Sylwetki współczesnych polskich grafików-plakacistów.
TP5	Polski plakat filmowy. Plakat filmowy dawniej i dziś. Omówienie na przykładach najciekawszych plakatów europejskich. Sylwetki słynnych grafików-plakacistów. Sztuka zaangażowana. Plakat społeczny i ideowy. Greenpeace i Amnesty International. Plakaty o tematyce ekologicznej. Plakat japoński. Cechy charakterystyczne. Najwybitniejsi przedstawiciele: S. Fukuda, Y. Kamekura, K. Sato i inni. Różnice między plakatem polskim a japońskim. Plakat reklamowy. Ćwiczenie: Projekt plakatu reklamującego kierunek grafika wit.
TP6	Projektowanie serii okładek do płyt muzycznych. Ogólne zasady projektowania serii. Specyfika projektów okładek płytowych. Format płyty winylowej a format okładki CD. Najsłynniejsi projektanci okładek do płyt winylowych. Dobór właściwej stylistyki względem różnych gatunków muzycznych. Omówienie tematu na licznych przykładach. Ćwiczenie: Projekt okładki do płyty muzycznej.
TP7	Kolaż i fotomontaż w designie Skąd się wziął kolaż?. Dadaistyczny wynalazek fotomontażu. Propagandowa rola fotomontażu. Dadaistyczna typografia jako twórcze rozwinięcie idei futurystów. Wpływ dadaizmu na sztukę współczesną. Omówienie walorów ręcznego projektowania kolaży.
TP8	Kolaż i fotomontaż komputerowy Artystyczne przetwarzanie fotografii przy pomocy programów komputerowych. Wariacje kolorystyczne. Zastosowanie filtrów. Tekstury. Efekty specjalne. Umiejętność zachowania umiaru w stosowaniu gotowych efektów programowych. Sposoby łączenia technik tradycyjnych i cyfrowych. Wykorzystanie techniki kolażu lub fotomontażu w projektowaniu plakatów.
TP9	Zaliczeniowy przegląd prac

4. LITERATURA

LITERATURA PODSTAWOWA

1. AMBROSE Gavin, HARRIS Paul, Twórcze projektowanie, PWN, Warszawa 2008

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA

1. SCHUBERT Zdzisław, Mistrzowie plakatu i ich uczniowie, Rzeczpospolita, Warszawa 2008

STRONY WWW

1. strona prezentująca nagrodzone projekty światowych okładek książkowych, <http://bookcoverarchive.com/>