



Nazwa przedmiotu	Graficzne techniki prezentacji
Jednostka prowadząca	Wydział Ceramiki i Szkła, Katedra Działań Interdyscyplinarnych w Ceramice i Szkle
Jednostka dla której przedmiot jest przygotowany	Katedra Ceramiki, Katedra Szkła
Rodzaj przedmiotu	Przedmiot podstawowy; obowiązkowy
Rok studiów/semestr; forma studiów	I rok; 1,2 sem. - studia I stopnia – licencjackie; stacjonarne
Liczba punktów ECTS	2 pkt.
Prowadzący	Wykł. Magdalena Gazur
Cel zajęć	Program zajęć ma na celu zapoznanie studenta z zagadnieniami kompozycji. Układami elementów na płaszczyźnie, które tworzyłyby harmonijną całość, jednocześnie uwalniających wyobraźnię i kreatywne podejście do proponowanych tematów dot. kompozycji płaskiej i przestrzennej. Zdobywanie umiejętności opisywania i kreowania przedmiotu studium przy użyciu technik manualnych i w dalszych procesach poznawczych w środowisku cyfrowym. W każdym z proponowanych tematów i zagadnień chodzi o zrozumienie zasad, właściwego zdefiniowania pojęć, wskazanie różnic formalnych, realizacyjnych i podejmowanych problemów projektowych.
Wymagania wstępne	Wiedza ogólna z zakresu historii sztuki, umiejętność rysowania.
Efekty kształcenia w zakresie:	
– <i>wiedzy</i>	1 semestr - podstawowa wiedza dot. zagadnień z kompozycji płaskiej i przestrzennej na płaszczyźnie; posługiwanie się rysunkiem wrażeniowym i dostępnymi technikami manualnymi potrzebnymi do budowy prostych form, układów graficznych i pochodnych 2 semestr - podstawowa wiedza dot. zagadnień związanych z projektowaniem graficznym i edytorskim na płaszczyźnie w graficznych aplikacjach wektorowych i rastrowych (tj. Illustrator i Photoshop). Podstawowa wiedza z obszaru zastosowania i funkcji znaku graficznego (w tym literniczego) dla potrzeb zróżnicowanych publikacji.
– <i>umiejętności</i>	W oparciu o zdobywaną wiedzę podczas spotkań studyjnych, student ma podstawowe umiejętności dostrzegania i formułowania aktualnych i oryginalnych rozwiązań projektowych, rozpoznaje i posługuje się zróżnicowanymi środkami i technikami manualnymi oraz równolegle zdobywa umiejętności przenoszenia zagadnień projektowych w środowisko cyfrowych aplikacji graficznych, dostrzegając ich różnice i podobieństwa.
– <i>kompetencji personalnych i społecznych</i>	Uzyskanie wiedzy z zakresu budowy obrazu dwu i trójwymiarowego, znajomości zastosowania narzędzi niezbędnych do pierwszej, autorskiej prezentacji, przy użyciu technologii cyfrowych z przeznaczeniem do druku i pokazu ekranowego.
Treść zajęć	Zajęcia obejmują: pracę nad projektami wykonanymi tradycyjnie oraz z użyciem technologii kreacji wirtualnej. Na podstawie szkiców i projektów są realizowane prezentacje ze wskazaniem najistotniejszych wątków w samym opracowaniu sposobu pokazu z wykorzystaniem metod tradycyjnych i medialnych.
Forma i wymiar zajęć	Ćwiczenia praktyczne wykonywane na zajęciach, zadania domowe omawiane na korektach indywidualnych oraz omówienia zbiorowe. 30 godzin w semestrze dwugodzinnych sesji zajęć tygodniowo
Metody i kryteria oceny	Zaliczanie wykładów, ćwiczeń i konsultacji zadań na podstawie frekwencji. 75% wykonanie zadań/aktywność na zajęciach/przeglądy robocze 25% otwarty przegląd prac
Sposób zaliczenia	1 sem. ZS 2 sem. PE
Literatura	Grafika użytkowa - informacja wizualna -znak graficzny Instytut Wzornictwa Przemysłowego Warszawa 1986r. Andrzej Osęka Grafika użytkowa - znak graficzny Władysław Strzemiński Teoria widzenia wyd. Literackie Kraków 1974 2+3D czasopismo kwartalnik projektowy wyd. Kraków Wasył Kandynski Punkt i linia a płaszczyzna PIW Warszawa 1986r. Gaphis logo Publ. nr 262. - Tekst w jęz. ang., niem., fr. 1996 2+3D kwartalnik projektowy od 2001r. http://www.2plus3d.pl http://www.typotheque.com/articles/re-evaluation_of_gill_sans/
Uwagi	
Język wykładowy	Polski, dostępny angielski.