



|  |  |
|--|--|
| Nazwa przedmiotu                         | Projektowanie edytorskie   |
| Jednostka prowadząca                     | Wydział Ceramiki i Szkła, Katedra Działań Interdyscyplinarnych w Ceramice i Szkle  |
| Jedn. dla której przedm. jest przygotow. | Katedra Ceramiki, Katedra Szkła  |
| Rodzaj przedmiotu                        | podstawowy, obowiązkowy  |
| Rok studiów/sem.;forma studiów           | 3 rok/semestr 3, 4/studia licencjackie stacjonarne   |
| Liczba punktów ECTS                      | 5 semestr/3 punkty ECTS, 6 semestr/1 punkty ECTS   |
| Prowadzący                               | dr Renata Pacyna   |
| Cel zajęć                                | Wykorzystanie w praktyce analogowej i cyfrowej technologii tworzenia i zapisu obrazu ,przygotowanie studentów do łączenia różnych środków wyrazu na płaszczyźnie , poszukiwanie własnego języka na bazie przenikania się mediów (analogowych i cyfrowych). Zajęcia mają na celu przygotowanie przygotowanie plansz prezentacyjnych, prezentacji wizualnej, dokumentacji technicznej, portfolio..Zasadniczą osią programu zajęć jest praca nad konstruowaniem projektów opartych na własnej koncepcji, indywidualnej propozycji sytuującej się w obszarze sztuk plastycznych operujących różnymi mediami. Podczas wykonywania kolejnych zadań, student pogłębia wiedzę z zakresu grafiki prezentacyjnej oraz nabiera nowych umiejętności warsztatowych. Program nauczania oparty jest na zadaniach, których celem jest zapoznanie studentów z różnorodnymi, współczesnymi zjawiskami i praktykami artystycznymi. Studenci muszą umieć zaprezentować i obronić swój projekt używając argumentów artystycznych na tyle skutecznie by doprowadzić do realizacji dzieła.Celem szczególnym jest poznawanie subiektywnych skojarzeń emocjonalnych i wyrabianie umiejętności ich artykułowania przy pomocy syntetycznych środków graficznych w układach 2 i 3 wymiarowych w odniesieniu do projektowanych obiektów i przenoszenie efektu analiz na płaszczyznę prezentacyjną. W dalszym toku kształcenia studenci realizują zadania związane z wizualizowaniem i prezentacją obiektów projektowanych w zakresie ceramiki i szkła o różnym poziomie komplikacji . |
| Wymagania wstępne                        | Podstawowe doświadczenie w grafice projektowej, znajomość komputerowych programów wektorowych (Corel, Illustrator), rastrowych typu Photoshop oraz programów 3d, elementarna wiedza typograficzna. Znajomość warsztatu malarsko-rysunkowego, oraz podstawowych zagadnień dot. projektowania graficznego  |
| Efekty kształcenia w zakresie:           |  |
| – wiedzy                                 | Student świadomie posługuje się programami graficznymi zarówno bitmapowymi jak i wektorowymi wykorzystując ich zalety posiada świadomość ich ograniczeń. Posiada wiedzę w zakresie przygotowania do druku. . Rozumie pojęcia z zakresu przetwarzania barwy w procesie obróbki barwnej obiektów wektorowych i rastrowych. Rozumie związki między formą dzieła plastycznego a przenoszonym przez nie komunikatem. Posiada podstawową wiedzę z zakresu liternictwa (geneza i klasyfikacja litery, jej budowa pojęcia związane z jej zastosowaniem - oraz typografii .   |
| – umiejętności                           | Student potrafi posługiwać się edytorem tekstu oraz zna pojęcia z zakresu DTP. Potrafi przygotować Dokumentację, plansze ofertowe i prezentacyjne. Potrafi przygotować portfolio wersji elektronicznej oraz z użyciem technik analogowych oraz druku cyfrowego. Potrafi świadomie dokonywać wyboru najlepszych programów graficznych i poznanych w nich narzędzi do uzyskania najlepszego wyniku w postaci projektu graficznego. Posiada podstawowe umiejętności w budowaniu form literniczych, kompozycji tekstu, jego hierarchizacji i budowania logicznej struktury, łączenia tekstu z ilustracją.  |
| – kompetencji personalnych i społecznych | Student potrafi posługiwać się narzędziami wektorowego i bitmapowego programu graficznego oraz łączyć wyniki pracy z wynikami uzyskanymi w programach 3d. Wyciągać wnioski z przyczynowo skutkowego działania narzędzi. Rozumie złożoność procesu przygotowania do druku zarówno analogowego jak i cyfrowego. Umie świadomie dobierać narzędzia do prezentowania projektów. Posiada świadomość koniecznej gotowości do poszukiwania informacji umożliwiających pełne opracowanie tematu, szacunek dla potrzeb i możliwości percepcyjnych odbiorcy .  |



|                         |   |
|-------------------------|---|
| Treść zajęć             | Wprowadzenie do opracowania edytorskiego tekstu, elementy typografii, elementy DTP, Tworzenie layoutu, złożenie tekst – obraz. Wykłady - teoria barwy. Wykłady - typografia, kompozycja, dtp.. Wykłady - druk wielko i małoformatowy, oprawa dokumentów. Skanowanie obrazów – rozszerzony zakres. Wprowadzenie do systemowego projektowania obiektów z połączeniem elementów graficznych. Wprowadzenie do opracowywanego projektu obiektów i scen stworzonych w programie 3d. Przygotowanie plansz prezentacyjnych. Przygotowanie dokumentacji projektowej.   |
| Forma i wymiar zajęć    | Zajęcia w pracowni komputerowej, projekty indywidualne, wykłady, ćwiczenia, 30 godz./sem.   |
| Metody i kryteria oceny | 60% wykonanie zadań - realizacja projektu, innowacyjność, 15% przeglądy robocze, 5% aktywność w dyskusji, 25% otwarty przegląd prac. Podstawą do zaliczenia jest realizacja prac w formie i treści zgodnych z tematami  |
| Sposób zaliczenia       | Zaliczenie ze stopniem, przegląd egzaminacyjny  |
| Literatura              | “Photoshop CS/CS PL. Biblia”<br>Aleksander Kwaśny, „Od skanera do drukarki”<br>Roland Zimek, CorelDRAW X3 PL. „Ćwiczenia praktyczne”<br>Steve Bain, Nick Wilkinson, Marek Kostera-Kosterzewski, „CorelDRAW 12. Oficjalny podręcznik”<br>“CorelDRAW 10. Praktyczne projekty”<br>Paweł Lenar "Sekrety skutecznych prezentacji multimedialnych."<br>B. Bergstrom, Komunikacja Wizualna, Wydawnictwo Naukowe PWN 2010<br>2+3D - ogólnopolski kwartalnik projektowy, Fundacja Rzecz Piękna, WFP ASP, Kraków<br>R. Arnheim: Sztuka i percepcja wzrokowa, Warszawa 1978<br>J. Baudrillard: Symulakry i symulacje, Warszawa 2005<br>J. Berger, O patrzeniu, Warszawa 1999<br>M. Hopfinger [red.]: Nowe media w komunikacji społecznej, Warszawa 2002<br>H. Jenkins, Kultura konwergencji, Warszawa 2007<br>R. Kluszczyński: Film, wideo, multimedia,<br>L. Manovich: Język nowych mediów, Warszawa 2006<br>M. McLuhan: Wybór tekstów, Poznań 2001<br>P. Levinson, Miękkie ostrze, Warszawa 1999 |
| Język wykładowy         | Polski, angielski   |
|                         |   |