



AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH  
IM. EUGENIUSZA GEPPERTA  
WE WROCŁAWIU

Nazwa przedmiotu		Projektowanie znaku	
Jednostka prowadząca	Wydział Grafiki i Sztuki Mediów		
Profil studiów	ogólnoakademicki		
Kierunek	Grafika		
Poziom kwalifikacji	Poziom 7		
Forma studiów	stacjonarne		
Rok studiów / semestr	jednolite mgr 2 rok, 3 sem		
wymiar zajęć (liczba godzin kontaktowych) semestr	45		
wymiar zajęć (liczba godzin kontaktowych) tydzień	3		
liczba godzin samodzielnej pracy studenta	45		
Liczba punktów ECTS	3		
Rodzaj zajęć	wykłady, ćwiczenia, warsztaty, konsultacje		
Prowadzący	mgr Joanna Jopkiewicz, mgr Grzegorz Osowski		
Cel zajęć	<p>Student nabywa wiedzę dotyczącą projektowania infografiki, piktogramu, znaku i logotypu</p> <p>Student nabywa umiejętności tworzenia skrótów wizualnych, powszechnie wykorzystywanych w pracy projektanta graficznego</p> <p>Student nabywa umiejętności planowania pracy projektowej od szkiców koncepcyjnych do realizacji, w tym przygotowania projektu do druku</p> <p>Prowadzone zadania są wstępem do spójnego projektowania systemów identyfikacji wizualnych</p> <p>Zadania mają na celu przygotowanie studenta do przyszłej pracy z klientem</p>		
Wymagania wstępne	<p>Wiedza z zakresu historii sztuki oraz historii współczesnego projektowania graficznego.</p> <p>Znajomość podstaw z zakresu projektowania typografii i kompozycji graficznej.</p> <p>Praktyczne opanowanie umiejętności posługiwania się wektorowymi edytorami obrazu (np. Adobe Illustrator).</p> <p>Umiejętność ręcznego sporządzania projektów graficznych.</p>		
Efekty uczenia się:		Kod efektów modułowych	Odniesienie do efektów kształcenia na kierunku
- <i>wiedza</i>	Student zna trendy i metody wykorzystywane w projektowaniu znaku	W_39	K_W10
- <i>umiejętności</i>	Student potrafi indywidualnie wykonać projekt oparty o syntezę	U_30	K_U14,

	<p>graficzną i pojęciową</p> <p>Ma umiejętność stosowania syntezy formy oraz łączenia symbolu z tekstem</p> <p>Ma umiejętność konstruowania znaku w oparciu o zasady kompozycji i geometrii</p> <p>Student potrafi posługiwać się narzędziami do projektowania grafiki rastrowej i wektorowej, potrafi samodzielnie zaprojektować formy graficzne typu piktogram, logo, infografika</p>		K_U16
- kompetencje społeczne	<p>Uzyskane umiejętności i kompetencje dają podstawy do przyszłej pracy w zespole projektowym oraz przygotowują studenta do funkcji świadomego, odpowiedzialnego i kreatywnego grafika projektanta</p>	K_41	K_K07, K_K09
<b>Treść zajęć</b>	<p>Zadania mają na celu przygotowanie studenta do przyszłej pracy z zakresu projektowania identyfikacji wizualnej</p> <p>Komentarz teoretyczny (mini-wykład)</p> <p>Ćwiczenie z kompozycji, rytmu, łączenia symbolu z tekstem</p> <p>Ćwiczenie z syntezy graficznej oraz pojęciowej w czerni i bieli oraz zużyciem koloru</p> <p>Ćwiczenie wykorzystujące pracę na siatce (linie pomocnicze, siatka kwadratowa, siatka Etchera)</p> <p>Korekta indywidualna i zbiorowa</p>		
<b>Metody i kryteria oceny</b>	<p>Ocena uwzględnia:</p> <p>poziom wykonanych prac</p> <p>zgodność z tematem</p> <p>zastosowanie w zadaniu wszystkich niezbędnych elementów</p> <p>jakość techniczną wykonania</p> <p>indywidualność koncepcji</p> <p>atrakcyjność prezentacji projektu</p> <p>zaangażowanie oraz terminowość wykonania</p> <p>Zaliczenie, w trybie przeglądu wewnętrznego.</p>		
<b>Sposób zaliczenia</b>	ZS		
<b>Literatura</b>	<p>Gregory Richard L. Oko i mózg – psychologia widzenia, PWN, Warszawa 1971</p> <p>A. Frutiger, Człowiek i jego znaki, Optima, 2003</p> <p>Jean Ulysses Voelker, Porządek w projektowaniu, d2d, Kraków 2020</p> <p>Elena González-Miranda i Tania Quindós, Projektowanie ikon i piktogramów, d2d, Kraków 2016</p> <p>Von Glitschk, Grafika wektorowa, Helion, 2012</p>		
<b>Język wykładowy</b>	polski		