AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH
IM. EUGENIUSZA GEPPERTA
WE WROCŁAWIU

Nazwa przedmiotu	**Projektowanie edytorskie**
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/sem;forma studiów	Semestr 3,4 - studia magisterskie
Liczba punktów ECTS	2 pkt-y ECTS /sem 3, 1 pkt ECTS /sem 4
Prowadzący	Ad. Renata Pacyna
Cel zajęć	-wykorzystanie w praktyce analogowej i cyfrowej technologii tworzenia i zapisu obrazu -tworzenie pełnej dokumentacji prac , dokumentacji technicznj -poszukiwanie własnego języka wyrazu iform ekspresji na bazie przenikania się mediów - -przygotowanie małych form wydawniczych, współpraca z drukarniami Zajęcia mają na celu przygotowanie przygotowanie plansz prezentacyjnych, prezentacji wizualnej, dokumentacji technicznej, portfolio, materiałów edytorskich , dyplomu magisterskiego oraz przybliżenie wiedzy czym są techniki klasyczne i elektroniczne w grafice, klasyczne i elektroniczne metody uzyskiwania obrazu graficznego. Podstawą zajęć jest praca nad konstruowaniem projektów opartych na własnej koncepcji, indywidualnej propozycji sytuującej się w obszarze sztuk plastycznych operujących różnymi mediami. Prowadzenie procesu dydaktycznego ma na celu umożliwienie studentom rozszerzenie wiedzy w zakresie wykorzystana nowwoczesnych technik drukarskich i lwykorzystanie ich w proicesiee twórczym i projektowym.
Wymagania wstępne	Znajomość komputerowych programów wektorowych, rastrowych, oraz programów 3d, wiedza typograficzna(umiejętność edycji tekstu i zarządzanie nim na stronie. Znajomość warsztatu malarsko-rysunkowego, oraz zagadnień dot. projektowania graficznego
Efekty kształcenia w zakresie:	
– *wiedzy*	Student świadomie posługuję się programami graficznymi zarówno bitmapowymi jak i wektorowymi wykorzystując ich zalety posiada świadomość ich ograniczeń. Posiada wiedzę w zakresie przygotowania do druku w technologiach analogowych i cyfrowych. Rozumie związki między formą dzieła plastycznego a przenoszonym przez nie komunikatem. Posiada rozszerzoną wiedzę z zakresu liternictwa oraz typografii, a także DTP.
– *umiejętności*	Student potrafi posługiwać się edytorem tekstu oraz zna pojęcia z zakresu DTP. Potrafi przygotować dokumentację techniczną, plansze ofertowe i prezentacyjne. Potrafi przygotować portfolio wersji elektronicznej oraz z użyciem technik analogowych oraz druku cyfrowego. Posiada poszerzone umiejętności w budowaniu form literniczych, kompozycji tekstu, jego hierarchizacji i budowania logicznej struktury, łączenia tekstu z ilustracją. Potrafi operować na różnych formatach drukarskich.
– *kompetencji personalnych i społecznych*	Potrafi wyciągać wnioski z przyczynowo skutkowego działania narzędzi w procesie projektowym. Rozumie złożoność procesu przygotowania do druku oraz z współpracy z podwykonawcami w zakresie druku zarówno analogowego jak i cyfrowego. Umie świadomie dobierać narzędzia do prezentowania projektów oraz ma świadomość oddziaływania na odbiorcę poprzez kreowanie projektów. Posiada świadomość koniecznej gotowości do poszukiwania informacji umożliwiających pełne opracowanie tematu, szacunek dla potrzeb i możliwości percepcyjnych odbiorcy oraz świadomość roli jaką pełni grafika prezentacyjna i wynikających stąd wymagań wobec grafika: (odpowiedzialność, rzetelność, dokładność, twórcze podejście do tematu)
Treść zajęć	Tworzenie layoutu, złożenie tekst – obraz. Przygotowanie pełnego opracowania systemu identyfikacji oraz materiałów promocyjnych. Skanowanie obrazów – roszerzony zakres skanowanie wielkoformatowe – składanie i montaż materiałów po skanowaniu. Wykorzystanie symulacji różnych materiałów. Wykorzystanie tekstur. Wprowadzenie do opracowywanego projektu obiektów i scen stworzonych w programie 3d. Przygotowanie plansz dyplomowych prezentacyjnych. Przygotowanie dokumentacji projektowej.
Forma i wymiar zajęć	Zajęcia w pracowni komputerowej, projekty indywidualne, wykłady, ćwiczenia, 30 h/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 tematamii wymaganiami ustalonymi w danym semestrze.
Sposób zaliczenia	Zaliczenie ze stopniem
Literatura	"Photoshop CS/CS PL. Biblia" Martin Evening, „Mistrzowska edycja zdjęć. Adobe Photoshop CS5/CS5 PL dla fotografów" CorelDRAW 12. Oficjalny podręcznik" "CorelDRAW 10. Praktyczne projekty"B. Bergstrom, *Komunikacja Wizualna*, Wudawnictwo Naukowe PWN 2010 R. Bringhurst „*Elementarz stylu w typografii*"G. Ambrose, P. Harris „ *Typografia*",G.Ambrose, P. Harris „ *Layout*"R. Arnhem: *Sztuka i percepcja wzrokowa*, Warszawa 1978 J. Baudrillard: *Symulakry i symulacje*, Warszawa 2005 H. Belting: *Antropologia obrazu*, Kraków 2007 J. Berger, *O patrzeniu*, Warszawa 1999 J. Berger, *Sposoby widzenia*, Poznań 1997 U. Eco *Nieobecna struktura*, Warszawa 1996 A. Frutiger, *Człowiek i jego znaki*, Warszawa 2003E. T. Godfrey: *Conceptual Art*, New York 1998
Język wykładowy	Polski, angielski