



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	Przedmiot podstawowy; obowiązkowy
Rok studiów/sem; forma studiów	Semestr 5,6 - studia licencjackie
Liczba punktów ECTS	2 pkt.
Prowadzący	Ad. 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 wypracowanie 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 literatury (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 literaczych, 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. Wyciąga 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 małaformatowy, 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,
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; 30 h./sem.
Sposób zaliczenia	Zaliczenie ze stopniem
Literatura	"Photoshop CS/CS PL. Biblia" Aleksander Kwaśny, „Od skanera do drukarki” Roland Zimek, CorelDRAW X3 PL. „Ćwiczenia praktyczne” Steve Bain, Nick Wilkinson, Marek Kostera-Kosterzewski, CorelDRAW 12. Oficjalny podręcznik” “CorelDRAW 10. Praktyczne projekty” Paweł Lenar "Sekrety skutecznych prezentacji multimedialnych." B. Bergstrom, <i>Komunikacja Wizualna</i> , Władnictwo Naukowe PWN 2010 2+3D - ogólnopolski kwartalnik projektowy, Fundacja Rzecz Piękna, WFP ASP, Kraków R. Arnheim: <i>Sztuka i percepcja wzrokowa</i> , Warszawa 1978 J. Baudrillard: <i>Symulakry i symulacje</i> , Warszawa 2005 J. Berger, <i>O patrzeniu</i> , Warszawa 1999 M. Hopfinger [red.]: <i>Nowe media w komunikacji społecznej</i> , Warszawa 2002 H. Jenkins, <i>Kultura konwergencji</i> , Warszawa 2007 R. Kluszczyński: <i>Film, wideo, multimedia</i> , L. Manovich: <i>Język nowych mediów</i> , Warszawa 2006 M. McLuhan: <i>Wybór tekstów</i> , Poznań 2001 P. Levinson, <i>Miękkie ostrze</i> , Warszawa 1999
Język wykładowy	Polski, angielski