

1. Nazwa pracowni / przedmiotu

Pracownia Znak i Identyfikacji

2. Kierownik Pracowni

dr Wojciech Janicki, adiunkt

info@id-pracownia.pl

3. Asystent

brak

4. Sala

301, B

5. Ogólna formuła przedmiotu

Ćwiczenia praktyczne poprzedzone wprowadzeniem teoretycznym. Tematy realizowane w oparciu o brief projektu, indywidualne konsultacje i korekty. Otwartość na autorskie poszukiwania graficzne. Strona pracowni udostępniająca wymagane materiały, oraz bieżące informacje z dziedziny ID.

6. Typ przedmiotu

Fakultatywny, ogólny, dowolnego wyboru

7. Poziom przedmiotu

Zaawansowany

8. Rok studiów

Studia pierwszego stopnia (III-VI semestr)

9. Liczba punktów ECTS

10. Efekty kształcenia

Wiedza:

K_W01 / posiada ogólną wiedzę dotyczącą tworzenia; dzieła graficznego, projektowania graficznego oraz podstawową wiedzę z zakresu kompozycji plastycznej

K_W02 / zna podstawowe zagadnienia dotyczące technologii i warsztatu graficznego także obsługi graficznych programów komputerowych

K_W03 / posiada podstawową wiedzę dotyczącą ogólnych założeń konstruowania komunikatu wizualnego

K_W04 / posiada podstawową wiedzę dotyczącą przygotowania projektu graficznego do druku

K_W05 / posiada ogólną wiedzę dotyczącą prezentowania i wystawiania zarówno dzieła jak i projektu graficznego

K_W08 / zna publikacje dotyczące współczesnych realizacji graficznych m.in. publikacje internetowe, publikacje książkowe, katalogi, czasopisma

K_W13 / posiada wiedzę umożliwiającą łączenie osiągnięć zdobytych na różnych polach kreacji graficznej oraz innych dyscyplin sztuki

Umiejętności:

K_U01 / posiada umiejętność tworzenia i realizowania własnych koncepcji graficznych, potrafi dobrać odpowiednie narzędzia i metody do realizowanego projektu

K_U02 / potrafi stworzyć prosty komunikat wizualny oparty o zasady precyzyjnego dobierania środków wyrazu do obrazowanych treści

- K_U03 / posiada umiejętności posługiwania się narzędziami służącymi do tworzenia prac graficznych w obróbce cyfrowej i w druku tradycyjnym
- K_U04 / potrafi swobodnie łączyć różne techniki dyscyplin pokrewnych w realizacji własnych zamierzeń artystycznych
- K_U06 / posiada umiejętność twórczego korzystania z techniki i technologii w procesie kreacji dzieła graficznego
- K_U07 / potrafi podejmować samodzielnie decyzje odnośnie projektowania i realizacji autorskich wypowiedzi oraz potrafi weryfikować własne koncepcje plastyczne.
- K_U08 / potrafi współpracować z ludźmi podczas projektowania i realizowania wypowiedzi artystyczno-projektowych
- K_U09 / posiada szeroki zakres umiejętności warsztatowych umożliwiającą łączenie technik graficznych z innymi technikami artystycznymi zgodnie z realizacją własnej koncepcji
- K_U14 / potrafi publicznie przedstawić swoje dokonania artystyczne

Kompetencje społeczne:

- K_K01 / zna wartość ciągłego kształcenia i doskonalenia się w dziedzinie artystycznej
- K_K02 / jest świadomy swojej roli twórcy w praktyce artystycznej, a w praktyce zawodowej potrafi wykazać się biegłością warsztatową oraz potrafi samodzielnie podejmować decyzje artystyczne
- K_K03 / bierze odpowiedzialność za treść i formę komunikatu wizualnego
- K_K07 / posiada umiejętność samooceny, konstruktywnej krytyki w stosunku do działań innych osób oraz podjęcia refleksji w odniesieniu do problemów społecznych, twórczych, naukowych i etycznych
- K_K08 / potrafi komunikować się, negocjować z ekspertami z różnych dziedzin kultury w celu poszerzania swoich umiejętności zawodowych oraz uzyskania nowatorskich rezultatów pracy
- K_K09 / potrafi efektywnie funkcjonować w grupie w ramach wspólnych projektów, działań i przedsięwzięć kulturalnych

11. Wymagania wstępne

Podstawowe zagadnienia dot. projektowania graficznego (kompozycja, znaczenie koloru, symbolika) Znajomość programów graficznych.

12. Treści merytoryczne przedmiotu

Pracownia stawia za cel zapoznanie studentów z zagadnieniami dot. projektowania znaku i systemów identyfikacji. Program przewiduje przede wszystkim opanowanie standardów niezbędnych do samodzielnego i profesjonalnego projektowania, a także poszukiwanie indywidualnych rozwiązań w drodze procesu twórczego (eksperyment graficzny).

13. Spis zalecanych lektur

Adrian Frutiger „Człowiek i jego znaki”
David Airey, „Logo Design Love: Zaprojektuj genialny logotyp!”
Michael Evamy, „Logo – przewodnik dla projektantów”
Matthew Healey, „Czym jest branding Podręcznik projektowania”

14. Metody oceny

Zaliczenie z oceną. Ocena końcowa – zbiorcza. Składowymi elementami oceny są: wartość merytoryczna projektu, proces kreatywny / inwencja twórcza studenta, realizacja, forma końcowa / estetyka pracy.

15. Język wykładowy: polski, angielski