



# Syllabus przedmiotu

w ramach projektu „@kademia na rzecz rozwoju ICT – studia podyplomowe”

Rok akademicki 2010/2011

Nazwa przedmiotu	<b>Grafika na potrzeby Internetu i nowych mediów</b>		
Kod przedmiotu			
<b>1. Opis</b>			
Nazwa kierunku	Grafika komputerowa 2D z elementami kreacji artystycznej	Kod kierunku	G2D
Jednostka prowadząca	PJWSTK, Bytom		
Prowadzący przedmiot	dr Bogdan Achimescu		
Semestr studiów	Drugi		
Język wykładowy	Polski		
Plan godzinowy	Ćwiczenia	32 godziny	
Warunki zaliczenia	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aktywna obecność na zajęciach;</li> <li>- Stworzenie serii prac graficznych, zgodnych z wytycznymi zadań, powstających w konsultacji z wykładowcą;</li> </ul>		
<b>2. Wymogi</b>			



Założenia i cele	<p>Głównym celem kursu to uelastycznienie i uwspółcześnienie myślenia wizualnego studentów oraz zapoznanie się z nowoczesnymi metodami pracy koncepcyjnej i wizualnej grafika.</p> <p>Proponujemy studentom wyjście poza paradygmat obrazowania jako ilustracji (ekwiwalentu) wypowiedzi werbalnej i stworzenie otwartych, międzydyscyplinarnych form wypowiedzi, stworzonych za pomocą kombinacji nowoczesnych i tradycyjnych metod obrazowania.</p>
Treści programowe	<p><i>Przedmiot prowadzony równoległe z mgr Moniką Bielak; program nauczania zakłada dopełniania się ćwiczeń z poszczególnych bloków.</i></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Pojęcie nowych mediów z perspektywy niniejszego kursu odnosi się do całego pasma komunikacji wizualnej, rozumianego jako pole interakcji pomiędzy (współ)autorami oraz odbiorcami-użytkownikami współczesnego języka obrazu. Z perspektywy tej definicji, wyodrębnione narzędzia (takie jak smartfon, serwis internetowy, DVD czy komputer) są tylko ogniwami złożonego procesu.</li></ul> <p>Zakres tematyczny ćwiczeń:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Scenariusz jako punkt wyjścia dla projektowania komunikacji wizualnej</li><li>2. Podstawowe pojęcia kultury remiksu i ich zastosowania</li><li>3. Storyboard – wizualne rozwinięcie scenariusza</li><li>4. Czwarty wymiar (czas) w grafice 2D</li><li>5. Umocowanie formy wizualnej w strukturze funkcyjnej – komunikacyjnej</li><li>6. Grafika jako forma monologu twórcy (szkic, diagram, mapa)</li><li>7. Grafika jako przestrzeń negocjacji z partnerem dialogu wizualnego</li><li>8. Typografia dla Internetu.</li></ol>
Wykaz literatury	<p>Lev Manowich - <i>Język Nowych Mediów</i></p> <p>Ryszard Kluszczyński - <i>Społeczeństwo informacyjne. Cyberkultura. Sztuka multimedialności</i></p> <p>John Pruitt, Tamara Adlin - <i>The Persona Lifecycle - Keeping People in Mind through</i></p>



KAPITAŁ LUDZKI  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



	<i>Product Design</i>
Kontakt do prowadzącego przedmiot	dr Bogdan Achimescu, email: <a href="mailto:bogdescu@gmail.com">bogdescu@gmail.com</a>
Kontakt do Koordynatora merytorycznego kierunku	Prof. Artur Tajber, email: <a href="mailto:zetajber@cyf-kr.edu.pl">zetajber@cyf-kr.edu.pl</a>