



# Syllabus przedmiotu

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

Rok akademicki 2010/2011

Nazwa przedmiotu	<b>Rozwój plastyczny słuchaczy</b>		
Kod przedmiotu	PLA		
<b>1. Opis</b>			
Nazwa kierunku	Zaawansowane multimedia	Kod kierunku	ZM
Jednostka prowadząca	Wydział Informatyki, Warszawa		
Prowadzący przedmiot	Dr Magdalena Pastuszek		
Semestr studiów	Pierwszy		
Język wykładowy	Polski		
Plan godzinowy	Wykłady	4	
	Laboratoria	6	
Warunki zaliczenia	Zaliczenie		
<b>2. Wymogi</b>			
Założenia i cele	1. Przekazanie i praktyczne zastosowanie w ćwiczeniach wiedzy o podstawowych zasadach projektowania graficznego i tworzeniu storyboardu.		



	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Tematy poszczególnych ćwiczeń dają możliwość kształtowania twórczej myśli uczestników oraz treningu ich kreatywności.</li> <li>3. Celem jest ukształtowanie świadomości studenta dotyczące procesu twórczego w odniesieniu do potrzeb rynku i otoczenia kulturowego. Zrozumienie roli komunikowania dla potrzeb współczesnej kultury techniczno-artystycznej.</li> </ol>
<p>Treści programowe</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Projektowanie graficzne</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Grafika w przestrzeni wizualnej</li> <li>• Pojęcie znaku i symbolu</li> <li>• Od pomysłu do realizacji. Zamiana treści literackiej w graficzną</li> <li>• Czytelność i spójność przekazu graficznego</li> <li>• Współgranie form graficznych z fotografią i literą</li> <li>• Skrót myślowy</li> <li>• Grafika dynamiczna</li> <li>• Zastosowanie grafiki projektowej na stronach www i grach komputerowych.</li> <li>• Projektowanie ogólne dotyczące kształtowania cech bohatera i scenografii dla potrzeb gier komputerowych</li> </ul> </li> <li>2. <b>Storyboard</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Czemu służy i czym jest storyboard.</li> <li>• Proces powstawania storyboardu.</li> <li>• Cechy dobrego storyboardu.</li> </ul> </li> </ol>
<p>Wykaz literatury</p>	<p><b>Literatura podstawowa:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Steven Heller, Mirko Ilić, <i>Anatomia projektu Współczesne projektowanie graficzne - wpływy i inspiracje</i>, 2008.</li> <li>2. Alice Twemlow, <i>Czemu służy grafika użytkowa?</i>, 2006.</li> <li>3. Matthew Healey, <i>Czym jest branding Podręcznik projektowania</i>, 2008.</li> <li>4. Anna Benicewicz-Miazga, <i>Grafika w biznesie Projektowanie elementów tożsamości wizualnej Logotypy wizytówki papier firmowy</i>, 2004.</li> <li>5. Quentin Newark, <i>Design i grafika dzisiaj</i>, 2006.</li> <li>6. Gavin Ambrose, Paul Harris, <i>Layout zasady kompozycja zastosowanie</i>, 2008</li> <li>7. Gavin Ambrose, Paul Harris, <i>Twórcze projektowanie</i>, 2007</li> <li>8. Krzysztof Dydo, Steven Heller, Zdzisław Szubert. „<i>Mistrzowie Polskiej Sztuki Plakatu</i>” Buffi, Bielsko Biała 1995;</li> <li>9. Philip B. Meggs „<i>A History of Graphic Design</i>” 1992 New York.</li> <li>10. Mark Simon <i>Storyboard. Ruch w sztuce filmowej</i> 2011 Warszawa.</li> <li>11. Giuseppe Cristiano <i>Kurs tworzenia storyboardów</i> 2008, ABE, Warszawa.</li> </ol> <p><b>Literatura uzupełniająca</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Giles Calver, <i>Czym jest projektowanie opakowań? Podręcznik projektowania</i>, 2008.</li> <li>2. David Hornung, <i>Kolor kurs dla artystów i projektantów</i>, 2009</li> <li>3. „<i>Znak, znaczenie, język</i>” Materiały II heterogenicznego sympozjum. Zeszyt naukowy 36 Warszawa 19X=21 X11994 ASP;</li> </ol>



KAPITAŁ LUDZKI  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



	<ol style="list-style-type: none"><li>4. Paul Ibou "Famous Animal Symbols" Intercho Press, Belgium 1982;</li><li>5. Adrian Frutiger "Człowiek i jego znaki", 2003 Optima. Warszawa 2001</li></ol>
Kontakt do prowadzącego przedmiot	e-mail: <a href="mailto:artroomagda@wp.pl">artroomagda@wp.pl</a>
Kontakt do Koordynatora merytorycznego kierunku	Prof. PJWSTK, dr hab. Krzysztof Marasek, e-mail: <a href="mailto:kmarasek@pjwstk.edu.pl">kmarasek@pjwstk.edu.pl</a>