

Informačný list predmetu

Akademický rok 2024/2025

Vysoká škola	Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta	FMK UCM
Kód predmetu	KMARK/23beMARK023/23
Názov predmetu	grafický dizajn pre marketingovú prax I.
Rozsah	24sP
Počet kreditov	2
Vyučujúci	Mgr. Martin Klementis, PhD. (prednášajúci), Mgr. Natália Nagyová, PhD. (prednášajúci)

Podmienky na absolvovanie predmetu

Vypracovanie semestrálneho zadania - 80 bodov (20 bodov - idea, 20 bod - analýza konkurencie, 20 bodov - vizuálne spracovanie, 20 bodov - návrhy + spolupráce)

Účasť na prednáškach - 20 bodov

Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 60% bodov (celkovo 60 bodov zo 100).

Záverečná hodnotiacia stupnica: 100 - 92 =A; 91 - 83 =B; 82 - 74 =C; 73 - 65 =D; 64 - 56 =E; 55 a menej = FX.

Výsledky vzdelávania

Študent po absolvovaní predmetu získa tieto vedomosti, schopnosti, zručnosti, kompetencie:

- osvojí si základy grafického dizajnu, dokáže graficky vyskladať vlastný reklamný vizuál,
- prakticky zorientuje v dostupných grafických nástrojoch a v profesionálnom softvéri,
- nadobudne také zručnosti z oblasti grafického dizajnu a tvorby vizuálnych výstupov, ktoré mu budú v budúcnosti užitočné či už pri tvorbe zadania pre štúdium marketingovej komunikácie, ako aj následnú marketingovú prax.
- zoznámi sa a naučí sa prakticky využiť aktuálny grafický softvér z dostupného balíka Adobe Creative Cloud, ktorý využívajú na prácu profesionálni grafici a vizuálni umelci po celom svete - konkrétne pôjde o programy Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign, ale aj program Adobe XD slúžiaci na tvorbu webových a mobilných prototypov a aplikácií,
- porozumie rozdielom a špecifikám pre každý softvér osobitne, čím sa odlišujú a tiež ako ich efektívne prepájať pri tímových projektoch v cloude.
- rozšíri si i prezentačné zručnosti, nakoľko záverečné zadanie bude spočívať v prezentácii vlastného vizuálneho riešenia, na ktorom bude študent priebežne pracovať počas celého semestra.

Stručná osnova predmetu

1. Úvod do predmetu, predstavenie témy grafického dizajnu a uplatnenia v súčasnom digitálnom svete, zadanie semestrálnej práce I.

2. Základy grafického dizajnu - layout, typografia, farebnosť, proporcie, fotografie a ilustrácie, vizuálny štýl, raster, vektor, tempo a kontrast
3. Predstavenie produktov Adobe Creative Cloud a ich základné členenie
4. Adobe Photoshop - predstavenie softvéru a pracovná úloha
5. Adobe Photoshop - práca na zadaní
6. Adobe Illustrator - predstavenie softvéru a pracovná úloha
7. Adobe Illustrator - práca na zadaní
8. Adobe InDesign - predstavenie softvéru a pracovná úloha
9. Adobe InDesign - práca na zadaní
10. Adobe XD - predstavenie softvéru a pracovná úloha
11. Adobe XD - práca na zadaní
12. Prezentácia semestrálneho zadania I.

Odporúčaná literatúra

Nagyová, N., & Klementis, M. (2023). Grafický dizajn pre marketingovú prax. FMK UCM.

Kafka, O. & Kotyza, M. (2014) Logo & Corporate Identity. Grafické studio Kafka design.

Dabner, D., Stewart, S, & Vickress, A. (2020) Graphic design school – The principles and practice of graphic design.

Wiley. Wood, B. (2023) Adobe Illustrator: Oficiální výukový kurz. Computer Press.

Faulkner, A. (2022) Adobe Photoshop: Oficiální výukový kurz. Computer Press.

Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu

slovenský jazyk, anglický jazyk