



IV. Opis programu studiów

3. KARTA PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	M#1-S1-WP-PFP-609
Nazwa przedmiotu	Projektowanie komunikacji wizualnej
Nazwa przedmiotu w języku angielskim	Visual communication design
Obowiązuje od roku akademickiego	2020/2021

USYTUOWANIE MODUŁU W SYSTEMIE STUDIÓW

Kierunek studiów	WZORNICTWO PRZEMYSŁOWE
Poziom kształcenia	I stopień
Profil studiów	ogólnoakademicki
Forma i tryb prowadzenia studiów	studia stacjonarne
Zakres	projektowanie form przemysłowych
Jednostka prowadząca przedmiot	Katedra Technologii Mechanicznej i Metrologii
Koordynator przedmiotu	dr inż. Marcin Graba
Zatwierdził	

OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

Przynależność do grupy/bloku przedmiotów	przedmiot specjalnościowy
Status przedmiotu	wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Usytuowanie modułu w planie studiów - semestr	semestr 6
Wymagania wstępne	Historia sztuki, architektury i wzornictwa / Techniki informacyjne / Rysunek odręczny / Sztuka, przemysł, patenty - interdyscyplinarność wzornictwa / Podstawy grafiki komputerowej rastrowej / Podstawy grafiki komputerowej wektorowej / Działania wizualne 2D – malarstwo / Wzornictwo przemysłowe i unikatowe / Techniki komputerowe w projektowaniu / Podstawy techniki komunikacji wizualnej
Egzamin (TAK/NIE)	NIE

Liczba punktów ECTS	2
---------------------	----------

Forma prowadzenia zajęć	wykład	ćwiczenia	laboratorium	projekt	seminarium
Liczba godzin w semestrze	15			15	

EFEKTY UCZENIA SIĘ

Kategoria	Symbol efektu	Efekty kształcenia	Odniesienie do efektów kierunkowych
Wiedza	W01	Rozumie kontekst kulturowy i społeczny sztuki i funkcję obrazu jako autonomicznej kreacji	WP1_W26 WP1_W27 WP1_W28 WP1_W29 WP1_W31 WP1_W32
	W02	Uzyskuje pogłębioną wiedzę dotyczącą problematyki wizualnej, potrafi zastosować ją do działań projektowych, rozumie procesy kreacji artystycznej i ich związek z projektowaniem	WP1_W26 WP1_W27 WP1_W28 WP1_W29 WP1_W31 WP1_W32
Umiejętności	U01	Umie dostrzec złożony problem projektowy i potrafi zadokumentować swoją koncepcję projektową	WP1_U03 WP1_U04 WP1_U20 WP1_U24 WP1_U25 WP1_U31 WP1_U32 WP1_U35 WP1_U38 WP1_U40
	U02	Umie zanalizować złożony problem projektowy i potrafi zaprezentować swoją koncepcję projektową	WP1_U03 WP1_U04 WP1_U20 WP1_U24 WP1_U25 WP1_U31 WP1_U32 WP1_U35 WP1_U38 WP1_U40
Kompetencje społeczne	K01	Posiada zdolność do samodzielnego poszukiwania i rozwiązywania problemów projektowych	WP1_K08
	K02	Umie gromadzić, analizować i w świadomy sposób interpretować potrzebne informacje.	WP1_K07

TREŚCI PROGRAMOWE

Forma zajęć*	Treści programowe
wykład	<p>Celem modułu jest:</p> <ul style="list-style-type: none"> nabycie umiejętności samodzielnego dostrzegania złożonych problemów projektowych i formułowania wniosków, nabycie umiejętności samodzielnego formułowania założeń projektowych i ich konsekwentnej realizacji, nabycie umiejętności samodzielnej weryfikacji koncepcji projektowych z uwzględnieniem aspektów technicznych, ekonomicznych i społecznych.
	<p>Wprowadzenie do przedmiotu, omówienie zasad zaliczenia przedmiotu w zakresie wykładu. Wydanie tematów referatów zaliczeniowych. Komunikacja wizualna – dobra grafik powie więcej niż 1000 słów.</p>

	<p>Komunikacja wizualna w prasie i mediach elektronicznych. Rola techniki i nośników reklamy w procesie kreowania wizerunku towarów i usług. Zapoznanie studenta ze specyfiką mediów cyfrowych. Przybliżenie podstawowych pojęć i definicji z zakresu intermediiów.</p> <p>Studia nad procesem twórczym na przykładzie kreacji w zakresie nowych mediów. Rozwijanie predyspozycji twórczych przyszłych projektantów poprzez kształtowanie wrażliwości na formę i wykorzystanie źródeł inspiracji. Zasady projektowania czytelnych komunikatów wizualnych ze szczególnym uwzględnieniem składu tekstu i komponowania ilustracji.</p> <p>Zagadnienie natury mediów cyfrowych - czas, ruch, światło, dźwięk. Analiza wybranego problemu - formy przekazu intermedialnego. Realizacjom towarzyszy praca nad scenariuszem, storyboardem, serie szkiców i notatek w wybranej formie wizualnej (medium) oraz refleksja intelektualna.</p> <p>Praktyczne przybliżenie elementów procesu projektowania: przeprowadzenie analizy problemu projektowego, wyciągnięcie wniosków oraz sformułowanie założeń projektowych, poszukiwanie możliwych rozwiązań, wybór i realizacja ostatecznego rozwiązania</p> <p>Przeprowadzenie analizy złożonego problemu projektowego, wyciągnięcie wniosków oraz sformułowanie założeń projektowych, poszukiwanie możliwych rozwiązań, wybór i realizacja ostatecznego rozwiązania z uwzględnieniem aspektów technicznych, ekonomicznych i społecznych:</p> <ul style="list-style-type: none"> • racjonalne metody weryfikacji koncepcji projektowych • prezentacja i dokumentacja projektu
	Test końcowy w formie pytań otwartych i zamkniętych.
projekt	<p>Celem podstawowym zadań projektowych polegających na wykonaniu czterech projektów jest wykształcenie umiejętności prawidłowego postępowania przy projektowaniu komunikacji wizualnej.</p> <p>W ramach projektów realizowanych w trakcie zadań laboratoryjnych należy:</p> <ul style="list-style-type: none"> • zaproponować interesujące rozwiązanie projektowe; • podkreślić rolę elementów naturalnych oraz zrównoważonych w kompozycji; • poszukiwać współczesnych rozwiązań materiałowych zapewniających ekonomikę użytkowania oraz oferujących interesujące efekty kompozycyjne; • wykorzystać możliwości techniczne w zakresie multimediiów oraz elementów interaktywnych. <p>W czterech realizowanych projektach, należy wykorzystać następujące elementy:</p> <ul style="list-style-type: none"> • zagadnienia kompozycji malarskiej i wyboru kadru; • barwa i światło jako elementy konstruujące kompozycję plastyczną; • studium martwej natury, rozwój umiejętności ustalenia gamy barwnej i kompozycji; • odwzorowanie proporcji i perspektywy; • interpretacja; • rozwój wrażliwości na barwę poprzez realizację zadań z zakresu analizy wybranych prac dawnych mistrzów; • dobór plastycznych środków wyrazu do realizacji zadań; • zagadnienia związane z odwzorowaniem fotorealistycznym przedmiotu połączone z umiejętnością pracy grupowej.
	Zajęcia 1: wprowadzenie do przedmiotu; omówienie zasad zaliczenia przedmiotu; omówienie zakresu prac projektowych; wydanie tematów prac projektowych; prosty projekt oznaczenia wybranego miejsca użyteczności publicznej.
	Zajęcia 2: projekt plakatu lub billboardu (część 1).
	Zajęcia 3: projekt plakatu lub billboardu (część 2).
	Zajęcia 4: projekt strony WWW w Internecie (część 1).
	Zajęcia 5: projekt strony WWW w Internecie (część 2).
	Zajęcia 6: projekt aplikacji mobilnej (część 1).
	Zajęcia 7: projekt aplikacji mobilnej (część 2).
	Zajęcia 8: obrona i ocena zrealizowanych prac projektowych.

*) zostawić tylko realizowane formy zajęć

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Symbol efektu	Metody sprawdzania efektów kształcenia (zaznaczyć X)					
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawozdanie	Inne
W01			X	X	X	X
W02			X	X	X	X
U01			X	X	X	X
U02			X	X	X	X
K01			X	X	X	X
K02			X	X	X	X

FORMA I WARUNKI ZALICZENIA

Forma zajęć*	Forma zaliczenia	Warunki zaliczenia
wykład	zaliczenie z oceną	Uzyskanie co najmniej 50% punktów <ul style="list-style-type: none"> z testu końcowego przeprowadzanego na zajęciach w formie pytań zamkniętych i otwartych; z referatu wygłaszanego w formie wykładu.
laboratorium	zaliczenie z oceną	Uzyskanie co najmniej 50% punktów: <ul style="list-style-type: none"> z 4 prac projektowych zrealizowanych w ramach zajęć laboratoryjnych.

*) zostawić tylko realizowane formy zajęć

NAKŁAD PRACY STUDENTA

Bilans punktów ECTS							
Lp.	Rodzaj aktywności	Obciążenie studenta					Jednostka
		W	C	L	P	S	
1.	Udział w zajęciach zgodnie z planem studiów	15			15		h
2.	Inne (konsultacje, egzamin)	2			2		h
3.	Razem przy bezpośrednim udziale nauczyciela akademickiego	34					h
4.	Liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje przy bezpośrednim udziale nauczyciela akademickiego	1,4					ECTS
5.	Liczba godzin samodzielnej pracy studenta	16					h
6.	Liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje w ramach samodzielnej pracy	0,6					ECTS
7.	Nakład pracy związany z zajęciami o charakterze praktycznym	25					h
8.	Liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje w ramach zajęć o charakterze praktycznym	1,0					ECTS
9.	Sumaryczne obciążenie pracą studenta	50					h

10.	Punkty ECTS za moduł <i>1 punkt ECTS=25 godzin obciążenia studenta</i>	2	ECTS
-----	--	----------	------

LITERATURA

1. J. Sarzyńska-Putowska Komunikacja wizualna. Wybrane zagadnienia, Kraków, 2002, ASP Kraków
2. Rudolf Arnheim Myślenie wzrokowe, Słowo/Obraz Terytoria, 2012
3. R. W. Kluszczyński - Sztuka interaktywna, WAIp, Warszawa 2010;
4. Walter Murch - W mgnieniu oka. Sztuka montażu filmowego, Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2008;
5. L. Archer - Systematyczna metoda projektowania przemysłowego. IWP - Warszawa 1987
6. R. Arnheim - Sztuka i percepcja wzrokowa, psychologia twórczego oka. WAIp - Warszawa 1978
7. Sz. Bojko - Polska sztuka plakatu. Wydawnictwo Artystyczno-Graficzne - Warszawa 1971
8. R. Chwałowski - Typografia typowej książki. Helion - Gliwice 2002
9. Frutiger - Człowiek i jego znaki. Wydawnictwo d2d - Kraków 2010
10. Anna Daszkiewicz, B. Dobiegała-Korona, Opakowanie instrument marketingu, Warszawa 1998
11. R. Gregory - Oko i mózg-psychologia widzenia. PWN, Warszawa 1971