Załącznik nr 9
do Zarządzenia Rektora nr 35/19
z dnia 12 czerwca 2019 r.

IV. Opis programu studiów

3. KARTA PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	**M#1-S1-WP-PFP-515**
Nazwa przedmiotu	**Podstawy techniki komunikacji wizualnej**
Nazwa przedmiotu w języku angielskim	**Fundamentals of visual communication techniques**
Obowiązuje od roku akademickiego	**2019/2020**

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 5**
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**
Egzamin (TAK/NIE)	NIE
Liczba punktów ECTS	**1**

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

EFEKTY UCZENIA SIĘ

Kategoria	Symbol efektu	Efekty kształcenia	Odniesienie do efektów kierunkowych
Wiedza	W01	Rozumie kontekst kulturowy i społeczny sztuki, funkcję obrazu jako autonomicznej kreacji	WP1_W26 WP1_W27 WP1_W28 WP1_W29 WP1_W31 WP1_W32
	W02	Ma elementarną wiedzę w zakresie technologii i materiałów stosowanych we wzornictwie i sztuce oraz jest świadomy rozwoju następującego w tych dziedzinach	WP1_W08 WP1_W26 WP1_W34
	W03	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
	W04	Uzyskuje wiedzę o procesach percepcji wzrokowej: percepcja formy wizualnej, kształtu, barwy, układu wizualnego itp., jest świadom uwarunkowań percepcyjnych w projektowaniu, posiada wiedzę o znaczeniu „wizualności”	WP1_W29 WP1_W34
Umiejętności	U01	Posiada umiejętność celowego posługiwania się środkami plastycznymi dla uzyskania zaplanowanego działania tak by nadać indywidualny charakter własnym pracom	WP1_U25 WP1_U31 WP1_U32
	U02	Umie świadomie posługiwać się warsztatem plastycznym w zakresie rysunku, malarstwa oraz współczesnych mediów	WP1_U25 WP1_U31 WP1_U32
	U03	Posiada podstawowe umiejętności w zakresie przekazu koncepcji w formie odręcznych szkiców i rysunków prezentacyjnych	WP1_U31 WP1_U32
	U04	Potrafi realizować koncepcje projektowe z zakresu projektowania komunikacji wizualnej, łącząc wartości estetyczne z wymogami użytkowymi	WP1_U25 WP1_U27 WP1_U31 WP1_U32
Kompetencje społeczne	K01	Student dostrzega szeroki kontekst problematyki projektowania komunikacji wizualnej i ma świadomość konieczności dalszego rozwijania umiejętności	WP1_K01 WP1_K02 WP1_K03 WP1_K04
	K02	Umie gromadzić, analizować i w świadomy sposób interpretować potrzebne informacje.	WP1_K07

TREŚCI PROGRAMOWE

Forma zajęć*	Treści programowe

laboratorium	Celem modułu jest zaprezentowanie studentom nurtów w sztuce, designie i komunikacji wizualnej XX wieku oraz zdobycie umiejętności opisu, analizy i interpretacji dzieła komunikacji wizualnej i innych dyscyplin designu – odbywać się to będzie w takcie każdych zajęć w formie prezentacji w czasie około 10-15 minut. Ponadto w zamierzeniu nauki w ramach modułu jest uzmysłowienie ważności sztuk użytkowych w historii i życiu współczesnym oraz przygotowanie do samodzielnego pogłębiania wiedzy na temat designu i komunikacji wizualnej. W ramach krótkich prezentacji i przekazywanych studentom konspektów poruszane będą tematy z zakresu: • Próba zdefiniowania terminu design, komunikacja wizualna, grafika użytkowa. XIX-wieczne początki plakatu i jego związki z tradycyjnym malarstwem. Jules Chret i jego znaczenie w historii plakatu. • Art Nouveau we Francji i Belgii. Kształtowanie się plakatu jako samodzielnej dyscypliny artystycznej. Jugendstil, Sezession w Wiedniu, Warsztaty Wiedeńskie, Glasgow nurty formalne w projektowaniu i komunikacji wizualnej. Design około 1910, kryzys secesyjnych ideałów i próby nowych poszukiwań; nurty awangardowe (ekspresjonizm, kubizm, futuryzm, dadaizm i surrealizm) w designie i grafice użytkowej. • Rola Stanów Zjednoczonych w kształtowaniu designu lat 40.; streamline. Plakat i reklama w Ameryce po II wojnie światowej. Fantazja i swoboda lat 50. wzornictwo włoskie. Wzornictwo skandynawskie w 2 połowie XX wieku. Polska Szkoła Plakatu. Postmodernizm w sztuce i designie. Lata 90. i początek XXI wieku w designie nowe źródła inspiracji i powroty do przeszłości. • Wprowadzenie do projektowania komunikacji wizualnej ze szczególnym uwzględnieniem typografii. Przybliżenie podstawowych pojęć i definicji z zakresu komunikacji wizualnej i typografii. Techniki przekazu wizualnego, świadome kształtowanie cech wizualnych znaku w celu budowania klarownego komunikatu. Problematyka związana z odbiorem i interpretacją znaku graficznego w relacji do zróżnicowanego odbiorcy. • Nauka projektowania uwzględniającego strukturę tekstu, budowanie hierarchii wizualnej, zagadnienia integracji obrazu i tekstu. Podstawowe zasady prawidłowego składu tekstu. Mikro- i makro-typografia – opracowanie graficzne tekstu. Podstawy pracy z oprogramowaniem graficznym. • Komunikacja wizualna w prasie i mediach elektronicznych. Komunikacja wizualna w reklamie i public relations. Rola techniki i nośników reklamy w procesie kreowania wizerunku towarów i usług. • Specyfika mediów cyfrowych. Przybliżenie podstawowych pojęć i definicji z zakresu intermediów. Zapoznanie ze specyfiką nowych mediów w zakresie kreacji intermedialnej i cyfrowych form przekazu. Praktyczne umiejętności obrazowania i interpretacji zjawisk oraz zapisu rzeczywistości przy poznaniu specyfiki mediów elektronicznych. Celem podstawowym zadań laboratoryjnych polegających na wykonaniu czterech projektów jest wykształcenie umiejętności prawidłowego postępowania przy projektowaniu komunikacji wizualnej. W ramach projektów realizowanych w trakcie zadań laboratoryjnych należy: • 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 multimediów oraz elementów interaktywnych. W czterech realizowanych projektach, należy wykorzystać następujące elementy: • 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 bilbordu (część 1).
	Zajęcia 3: projekt plakatu lub bilbordu (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, kolokwium końcowe oparte na materiale teoretycznym przekazywanym w konspektach na początku zajęć laboratoryjnych.

*) 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
W02			X	X		X
W03			X	X		X
W04			X	X		X
U01			X	X		X
U02			X	X		X
U03			X	X		X
U04			X	X		X
K01			X	X		X
K02			X	X		X

FORMA I WARUNKI ZALICZENIA

Forma zajęć*	Forma zaliczenia	Warunki zaliczenia
laboratorium	zaliczenie z oceną	Uzyskanie co najmniej 50% punktów: • z 4 prac projektowych zrealizowanych w ramach zajęć laboratoryjnych; • z kolokwium końcowego przeprowadzanego na zajęciach.

*) zostawić tylko realizowane formy zajęć

NAKŁAD PRACY STUDENTA

Bilans punktów ECTS							
Lp.	Rodzaj aktywności	Obciążenie studenta					Jednostka
1.		W	C	L	P	S	h

	Udział w zajęciach zgodnie z planem studiów			15			
2.	Inne (konsultacje, egzamin)			2			h
3.	**Razem przy bezpośrednim udziale nauczyciela akademickiego**	**17**					h
4.	**Liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje przy bezpośrednim udziale nauczyciela akademickiego**	**0,7**					ECTS
5.	**Liczba godzin samodzielnej pracy studenta**	**8**					h
6.	**Liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje w ramach samodzielnej pracy**	**0,3**					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**	**25**					h
10.	**Punkty ECTS za moduł** *1 punkt ECTS=25 godzin obciążenia studenta*	**1**					ECTS

LITERATURA

1. J. Mrozek "Sztuka świata", Warszawa, 2007, Arkady
2. Ch. i P. Fiell "Design XX wieku", Warszawa, 2002, Taschen
3. red. P. Rudziński "Pierwsze półwiecze polskiego plakatu 1900-1950", Lublin, 2009, PWN
4. S. Pinas, M. Loiseau "Historia reklamy", Warszawa, 2009, Taschen
5. J. Sarzyńska-Putowska Komunikacja wizualna. Wybrane zagadnienia, Kraków, 2002, ASP Kraków
6. Sz. Bojko "Polski plakat współczesny", Warszawa, 1972, PWN
7. K. Dydo, A. Dydo _ "Polski plakat 21 wieku", Kraków, 2008, PWN
8. J. Barnicoat "A Concise History of Posters", Norwich, 1972, Norwich
9. Rudolf Arnheim Myślenie wzrokowe, Słowo/Obraz Terytoria, 2012
10. R. W. Kluszczyński - Sztuka interaktywna, WAiP, Warszawa 2010;
11. Walter Murch - W mgnieniu oka. Sztuka montażu filmowego, Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2008