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-609**
Nazwa przedmiotu	**Projektowanie komunikacji wizualnej**
Nazwa przedmiotu w języku angielskim	**Visual communication design**
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 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	Celem modułu jest: • 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.
	Wprowadzenie do przedmiotu, omówienie zasad zaliczenia przedmiotu w zakresie wykładu. Wydanie tematów referatów zaliczeniowych. Komunikacja wizualna – dobra grafik powie więcej niż 1000 słów.

	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 intermediów.
	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.
	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.
	Praktyczne przybliżenie elementów procesu projektowania: przeprowadzenie analizy problemu projektowego, wyciągnięcie wniosków oraz sformułowanie założeń projektowych, poszukiwanie możliwych rozwiązań, wybór i realizacja ostatecznego rozwiązania
	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: • racjonalne metody weryfikacji koncepcji projektowych • prezentacja i dokumentacja projektu
	Test końcowy w formie pytań otwartych i zamkniętych.
projekt	Celem podstawowym zadań projektowych 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.

*) 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 • 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: • 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
1.	Udział w zajęciach zgodnie z planem studiów	W 15	C	L	P 15	S	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** *1 punkt ECTS=25 godzin obciążenia studenta*	**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. WAiF - 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