## 1. Nazwa

Podstawy Komunikacji Wizualnej

## 2. Nazwa w języku angielskim

Visual Communication - Basic

## 3. Kod

Nie podano odpowiedzi.

## 4. Punktacja ECTS*

2

## 5. Koordynator

Urszula Kowal-Kiraga

## 6. Zespół dydaktyczny

Urszula Kowal-Kiraga

## 7. Opis kursu (cele uczenia się)

Kurs prowadzony w oparciu o indywidualną pracę studenta nad zadaniami projektowymi o zróżnicowanym charakterze w zakresie projektowania graficznego. Zagadnienia prezentowane są w kontekście współczesnego projektowania. Kurs w semestrze 3 i 4 zakłada pracę nad logotpyami, piktogramami, plakatem oraz opakowaniami na produkty.

Kurs daje możliwość opanowania wiedzy teoretycznej i umiejętności warsztatowych. Zajęcia realizowane są w formie krótkich wykładów wprowadzających oraz warsztatowej (zadania semestralne). Projekty wykonywane przez studentów konsultowane są indywidualnie z prowadzącym.

## Warunki wstępne

### 8. Wiedza

Znajomość podstawowych pojęć związanych z projektowaniem graficznym

### 9. Umiejętności

Podstawowa znajomość programów graficznych

### 10. Kursy

Nie podano odpowiedzi.

## Efekty uczenia się — wiedza

## 11. Efekty uczenia się dla kierunku

- [x] **K_W01** Ma zawansowaną wiedzę z historii sztuki, wzornictwa oraz kultury. Opanował również wiedzę dotyczącą historycznego i współczesnego wzornictwa. Rozumie problematykę projektowania we współczesnym świecie
- [ ] **K_W02** Rozumie podstawowe linie rozwojowe w historii poszczególnych specjalności projektowych i zna publikacje związane z zagadnieniami projektowania
- [ ] **K_W03** Posiada zawansowaną wiedzę dotyczącą technik i technologii wykorzystywanych przy realizacji prac projektowych
- [ ] **K_W04** Posiada narzędzia badawcze pozwalające prawidłowo definiować potrzeby ludzkie z uwzględnieniem grupy wiekowej, osób niepełnosprawnych, starszych i dzieci
- [ ] **K_W05** Posiada wiedzę z zakresu ergonomii, antropometrii z elementami anatomii
- [ ] **K_W06** Rozumie rolę semiotyki we wzornictwie oraz interakcje człowiek-przedmiot-interfejs
- [x] **K_W07** Zna i rozumie socjologiczne uwarunkowania współczesnego człowieka oraz rozumie problematykę projektowania we współczesnym świecie
- [x] **K_W08** Ma wiedzę dotyczącą finansowych, marketingowych i prawnych aspektów związanych z wykonywaniem zawodu projektanta
- [ ] **K_W09** Rozumie mechanizmy rynku i potrzebę współpracy projektanta z przemysłem, zna kolejne etapy rozwoju nowego produktu
- [ ] **K_W10** Wie jak projektować w duchu zrównoważonego rozwoju
- [x] **K_W11** Posiada wiedzę w zakresie barwy i światła oraz psychofizjologii widzenia
- [x] **K_W12** Zna i rozumie podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i praw autorskich
- [x] **K_W13** Orientuje się we współczesnych tendencjach związanych z projektowaniem
- [x] **K_W14** Zna podstawowe zagadnienia z zakresu komunikacji wizualnej i stosuje je w praktyce projektowej
- [ ] **K_W15** Orientuje się we współczesnych technologiach wytwarzania i produkcji, materiałoznawstwie, zna zagadnienia konstrukcyjno-technologiczne i orientuje się w dokumentacji technicznej.

## 12. Efekty uczenia się dla kursu

W01 Student zna najważniejszych projektantów grafiki i typografii, rozpoznaje trendy obecne w projektowaniu (K_W01, K_W13)
W02 Dostrzega sytuacje wymagające interwencji projektanta (K_W07)
W03 Student orientuje się w marketingowej roli projektów graficznych (K_W08)
W04 Student zna wpływ oświetlenia i możliwości zmysłów na odbieranie przekazów wizualnych (K_W11)
W05 Student jest świadomy odpowiedzialności za naruszenie praw autorskich (K_W12)
W06 Zna pojęcia związane z komunikacją wizualną i wie jak ich używać (K_W14)

## Efekty uczenia się — umiejętności

## 13. Efekty uczenia się dla kierunku

- [x] **K_U01** Kreatywnie posługuje się plastycznymi środkami wyrazu w zakresie rysunku, malarstwa oraz kształtowania form przestrzennych
- [x] **K_U02** Świadomie wykorzystuje w swoich działaniach artystycznych i projektowych współczesne media oraz techniki i formy przekazu takie jak: foto, video, animacja, poznane techniki komputerowe
- [ ] **K_U03** Zdobywa i systematycznie doskonali umiejętności w zakresie modelowania przestrzennego: makietowania, prototypowania
- [ ] **K_U04** Posługuje się umiejętnościami wizualizowania i modelowania z wykorzystaniem programów do grafiki 2d i 3d stosując efektywne techniki ćwiczenia tych umiejętności
- [x] **K_U05** Potrafi przygotować dokumentację projektową i graficzną prezentacje projektu i dokumentacje wykorzystując sprawnie umiejętność tworzenia rysunków prezentacyjnych, a następnie dokonać ich publicznej prezentacji, posługując się dostępnymi technikami, w tym fotografią i wideo.
- [ ] **K_U06** Potrafi kreatywnie odczytywać założenia projektowe, na podstawie których tworzy innowacyjne i eksperymentalne koncepcje oraz podejmuje samodzielne decyzje projektowe dobierając właściwe środki wyrazu
- [x] **K_U07** Posługuje się w świadomy sposób narzędziami warsztatu projektowego
- [x] **K_U08** Potrafi tworzyć i pracować zarówno w grupie skupiającej projektantów o tej samej specjalności jak i w zespole interdyscyplinarnym wykorzystując w kompetentny sposób specjalistów z poszczególnych dziedzin do realizacji zamierzeń projektowych
- [ ] **K_U09** Potrafi komunikować się swobodnie (w formie ustnej i pisemnej) na temat sztuk projektowych oraz własnych projektów, również w języku obcym na poziomie B2 Europejskiego Systemu opisu Kształcenia Językowego
- [x] **K_U10** Stosuje w projektowaniu zdobytą wiedzę w zakresie barwy i światła
- [ ] **K_U11** Stosuje w projektowaniu i działaniach artystycznych poznane materiały i technologie, również rzemieślnicze (papier, ceramikę, szkło itp.), oraz wykorzystuje umiejętnie i doskonali wiedzę na temat ich właściwości i sposobów kształtowania
- [ ] **K_U12** Potrafi uwzględnić kontekst technologiczny w projektowaniu
- [ ] **K_U13** Posługuje się metodami i procedurami projektowymi łączącymi aspekty funkcjonalno-ergonomiczne oraz konstrukcyjno-technologiczne, estetyczne oraz rynkowe

## 14. Efekty uczenia się dla kursu

U01 Używa warsztatu plastycznego podczas tworzenia prac graficznych (K_U01)
U02 Wykorzystuje możliwości programów graficznych podczas projektowania (K_U02, K_U07)
U03 Wykorzystuje zdobyte umiejętności do ulepszania prezentacji projektów prac przestrzennych (K_U05)
U04 Projektuje zarówno samodzielnie jak i jako część zespołu (K_U08)
U05 Zna wpływ oświetlenia, odległości i innych czynników zewnętrznych na odbiór dzieła (K_U10)

# Efekty uczenia się — kompetencje społeczne

## 15. Efekty uczenia się dla kierunku

- [ ] **K_K01** Jest gotów do uczenia się przez całe życie, rozwija i podnosi kwalifikacje, uzupełnia wiedzę
- [x] **K_K02** Samodzielnie potrafi organizować pracę, posiada wewnętrzną motywację by gromadzić, analizować i interpretować informacje z różnych, pokrewnych designowi obszarów
- [x] **K_K03** Rozumie zarówno potrzebę niezależności jak i pracy zespołowej; szanuje autonomię i kompetencje; szanuje autonomię oraz różne kompetencje, sprawnie formułuje krytyczną argumentację.
- [x] **K_K04** Wykazuje zdolność do elastycznego myślenia, posiada rozwiniętą empatię oraz wrażliwość na problematykę społeczną, adaptuje się do nowych i zmiennych okoliczności.
- [x] **K_K05** Potrafi kontrolować własne zachowania, efektywnie korzysta z wyobraźni, intuicji, kreatywnego myślenia oraz twórczego rozwiązania problemów, umie przeciwdziałać lękom i stresom, szczególnie podczas publicznych prezentacji
- [ ] **K_K06** Ma świadomość własnych możliwości związanych z samooceną oraz rozumie rolę konstruktywnej krytyki
- [x] **K_K07** Jest zdolny do podjęcia refleksji na temat społecznych, naukowych i etycznych aspektów podjętej pracy
- [x] **K_K08** Uczestniczy w aktualnych wydarzeniach branżowych, konkursach, konferencjach lub innych wydarzeniach kulturalnych
- [x] **K_K09** Wykazuje zdolność do pracy zespołowej w ramach wspólnych projektów i działań, umie przeciwdziałać konfliktom i negocjować warunki współpracy zgodnie z zasadami etyki zawodowej
- [x] **K_K10** Sprawnie organizuje działania na rzecz interesu publicznego i przystępnie prezentuje zadania stosując technologie informacyjne w prezentacji.

### 16. Efekty uczenia się dla kursu

K01 Student potrafi pracować zarówno samodzielnie jak i w grupie (K_K03, K_K09).
K02 Uczestniczy w targach, konkursach i wydarzeniach prezentując swoje prace (K_K08).
K03 Angażuje swoje projekty w zagadnienia wymagające empatii i uwzględnienia potrzeb społecznych (K_K10)
K04 Podejmuje działania projektowe korelujące z bieżącymi wydarzeniami, odkryciami, stylami życia (K_K07)
K05 Wykorzystuje umiejętności projektowe podczas publicznych prezentacji (K_K05)

## Organizacja

### 17. Forma zajęć

- ( ) Wykład
- (•) Laboratorium

### 18. Liczba godzin

30

### 19. Opis metod prowadzenia zajęć

Krótkie wykłady dotyczące zasad projektowania graficznego.
Praca nad projektami semestralnymi wspomagana korektami indywidualnymi.

## Formy sprawdzania efektów uczenia się

20. W01

- [ ] E – learning
- [ ] Gry dydaktyczne
- [ ] Ćwiczenia w szkole
- [ ] Zajęcia terenowe
- [ ] Praca laboratoryjna
- [x] Projekt indywidualny
- [x] Projekt grupowy
- [ ] Udział w dyskusji
- [ ] Referat
- [ ] Praca pisemna (esej)
- [ ] Egzamin ustny
- [ ] Egzamin pisemny
- [ ] Inne

21. W02

- [ ] E – learning
- [ ] Gry dydaktyczne
- [ ] Ćwiczenia w szkole
- [ ] Zajęcia terenowe
- [ ] Praca laboratoryjna
- [x] Projekt indywidualny
- [x] Projekt grupowy
- [ ] Udział w dyskusji
- [ ] Referat
- [ ] Praca pisemna (esej)
- [ ] Egzamin ustny
- [ ] Egzamin pisemny
- [ ] Inne

22. W03

- [ ] E – learning
- [ ] Gry dydaktyczne
- [ ] Ćwiczenia w szkole
- [ ] Zajęcia terenowe
- [ ] Praca laboratoryjna
- [x] Projekt indywidualny
- [x] Projekt grupowy
- [ ] Udział w dyskusji
- [ ] Referat
- [ ] Praca pisemna (esej)
- [ ] Egzamin ustny
- [ ] Egzamin pisemny
- [ ] Inne

23. U01

- [ ] E – learning
- [ ] Gry dydaktyczne
- [ ] Ćwiczenia w szkole
- [ ] Zajęcia terenowe
- [ ] Praca laboratoryjna
- [x] Projekt indywidualny
- [x] Projekt grupowy
- [ ] Udział w dyskusji
- [ ] Referat
- [ ] Praca pisemna (esej)
- [ ] Egzamin ustny
- [ ] Egzamin pisemny
- [ ] Inne

24. U02

- [ ] E – learning
- [ ] Gry dydaktyczne
- [ ] Ćwiczenia w szkole
- [ ] Zajęcia terenowe
- [ ] Praca laboratoryjna
- [x] Projekt indywidualny
- [x] Projekt grupowy
- [ ] Udział w dyskusji
- [ ] Referat
- [ ] Praca pisemna (esej)
- [ ] Egzamin ustny
- [ ] Egzamin pisemny
- [ ] Inne

25. U03

- [ ] E – learning
- [ ] Gry dydaktyczne
- [ ] Ćwiczenia w szkole
- [ ] Zajęcia terenowe
- [ ] Praca laboratoryjna
- [x] Projekt indywidualny
- [x] Projekt grupowy
- [ ] Udział w dyskusji
- [ ] Referat
- [ ] Praca pisemna (esej)
- [ ] Egzamin ustny
- [ ] Egzamin pisemny
- [ ] Inne

26. K01

- [ ] E – learning
- [ ] Gry dydaktyczne
- [ ] Ćwiczenia w szkole
- [ ] Zajęcia terenowe
- [ ] Praca laboratoryjna
- [x] Projekt indywidualny
- [x] Projekt grupowy
- [ ] Udział w dyskusji
- [ ] Referat
- [ ] Praca pisemna (esej)
- [ ] Egzamin ustny
- [ ] Egzamin pisemny
- [ ] Inne

27. K02

- [ ] E – learning
- [ ] Gry dydaktyczne
- [ ] Ćwiczenia w szkole
- [ ] Zajęcia terenowe
- [ ] Praca laboratoryjna
- [x] Projekt indywidualny
- [x] Projekt grupowy
- [ ] Udział w dyskusji
- [ ] Referat
- [ ] Praca pisemna (esej)
- [ ] Egzamin ustny
- [ ] Egzamin pisemny
- [ ] Inne

## 28. K03

- [ ] E – learning
- [ ] Gry dydaktyczne
- [ ] Ćwiczenia w szkole
- [ ] Zajęcia terenowe
- [ ] Praca laboratoryjna
- [x] Projekt indywidualny
- [x] Projekt grupowy
- [ ] Udział w dyskusji
- [ ] Referat
- [ ] Praca pisemna (esej)
- [ ] Egzamin ustny
- [ ] Egzamin pisemny
- [ ] Inne

## 29. Kryteria oceny

Obecności na zajęciach (max. 2 nieusprawiedliwione nieobecności w semestrze)
Regularna praca
Estetyka i funkcjonalność projektów

## 30. Uwagi

Nie podano odpowiedzi.

## 31. Treści merytoryczne (wykaz tematów)

projektowanie logotypów i piktogramów
projektowanie plakatów
projektowanie opakowań na produkty
projektowanie materiałów do mediów społecznościowych

## 32. Wykaz literatury podstawowej

Robert Bringhurst, Elementarz stylu w typografii
Jacek Mrowczyk, Niewielki słownik typograficzny
Kimberly Elam, Siatki, czyli zasady kompozycji typograficznej
Elena González-Miranda i Tania Quindós, Projektowanie ikon i piktogramów
Michael Mitchell i Susan Wightman, Typografia książki. Podręcznik projektanta

33. Wykaz literatury uzupełniającej

www.stgu.pl
www.konkursykreatywne.pl
www.formy.xyz

## Bilans godzinowy zgodny z CNPS (Całkowity Nakład Pracy Studenta)

Ilość godzin w kontakcie z prowadzącymi

34. Wykład

5

35. Konwersatorium (ćwiczenia, laboratorium itd.)

30

36. Pozostałe godziny kontaktu studenta z prowadzącym

0

## Bilans godzinowy zgodny z CNPS (Całkowity Nakład Pracy Studenta)

Ilość godzin pracy studenta bez kontaktu z prowadzącymi

37. Lektura w ramach przygotowania do zajęć

10

38. Przygotowanie krótkiej pracy pisemnej lub referatu po zapoznaniu się z niezbędną literaturą przedmiotu

0

39. Przygotowanie projektu lub prezentacji na podany temat (praca w grupie)

10

40. Przygotowanie do egzaminu/zaliczenia

10

## Bilans godzinowy zgodny z CNPS (Całkowity Nakład Pracy Studenta)

41. Ogółem bilans czasu pracy

55

42. Ilość punktów ECTS w zależności od przyjętego przelicznika

2