1. Nazwa

Komunikacja Wizualna

2. Nazwa w języku angielskim

Visual Communication

3. Kod

Nie podano odpowiedzi.

4. Punktacja ECTS*

30

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 5 i 6 zakłada pracę nad składem tekstu oraz pracę nad aplikacją mobilną.

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

W01 - Orientuje się we współczesnych tendencjach związanych z projektowaniem graficznym (K_W13)

WO2 – Zna teoretyczne zasady budowania komunikatu wizualnego oraz stosuje je w praktyce (K_W14)

W03 – Rozumie zasady poprawnego i estetycznego komunikatu graficznego (K_W14)

9. Umiejętności

U01 – W projektowaniu graficznym wykorzystuje zasady kompozycji, layoutu i gridu (K_U02)

U02 - Zna zasady składu tekstu (K_U02)

U03 – Potrafi zbudować pożądany przekaz komunikatu graficznego, określając w sposób świadomy wzajemne relacje elementów graficznych i typograficznych (K_U05)

U03 - Posługuje się w sposób świadomy różnymi typami krojów pisma, elementami graficznymi oraz kolorystyką w projektowaniu przekazu prezentacji (K_U07)

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
- [x] **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
- [ ] **K_W12** Zna i rozumie podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i praw autorskich
- [ ] **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

Student zna trendy i tendencje w projektowaniu graficznym. Zna różnice między krojami pisma,zna zasady składu dłuższego tekstu. Zna różnice między projektowaniem na potrzeby druku i wyświetlania. Zna zasady hierarchizowania treści i ilustracji w celu otrzymania spójnego i czytelnego komunikatu graficznego.

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
- [x] **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.
- [x] **K_U06** Potrafi kreatywnie odczytywać założenia projektowe, na podstawie których tworzy innowacyjne i eksperymentalne koncepcje oraz podejmuje samodzielne decyzje projektowe dobierając właściwe środki wyrazu
- [ ] **K_U07** Posługuje się w świadomy sposób narzędziami warsztatu projektowego
- [ ] **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
- [x] **K_U13** Posługuje się metodami i procedurami projektowymi łączącymi aspekty funkcjonalno-ergonomiczne oraz konstrukcyjno-technologiczne, estetyczne oraz rynkowe

14. Efekty uczenia się dla kursu

Student orientuje się w trendach i tendencjach w projektowaniu graficznym. Potrafi samodzielnie złożyć dłuższy tekst używając różnych krojów pisma. Dostrzega różnicę między projektowaniem na potrzeby druku i wyświetlania. Potrafi hierarchizować treść i ilustracje w celu otrzymania spójnego i czytelnego komunikatu graficznego. Potrafi stworzyć stronę wizualną prostej aplikacji mobilnej.

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.
- [ ] **K_K04** Wykazuje zdolność do elastycznego myślenia, posiada rozwiniętą empatię oraz wrażliwość na problematykę społeczną, adaptuje się do nowych i zmiennych okoliczności.
- [ ] **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
- [ ] **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

Student potrafi pracować zarówno samodzielnie jak i w grupie (K_K03, K_K09). Uczestniczy w targach, konkursach i wydarzeniach prezentując swoje prace (K_K08). Angażuje swoje projekty w zagadnienia wymagające empatii i uwzględnienia potrzeb społecznych (K_K10)

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 skończonych projektów

30. Uwagi

Nie podano odpowiedzi.

31. Treści merytoryczne (wykaz tematów)

- projektowanie i skład dłuższego tekstu
-projekt aplikacji mobilnej

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

5

0 / 0 pkt
Ocenione automatycznie

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

0

0 / 0 pkt
Ocenione automatycznie

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

10

0 / 0 pkt
Ocenione automatycznie

40. Przygotowanie do egzaminu/zaliczenia

5

0 / 0 pkt
Ocenione automatycznie

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