

**NAZWA PRZEDMIOTU/MODUŁU KSZTAŁCENIA:**

**Identyfikacja wizualna**

**Kod przedmiotu: GS\_21**

**Rodzaj przedmiotu: kierunkowy, podstawowy**

**Wydział: Informatyki**

**Kierunek: Grafika**

**Poziom studiów: pierwszego stopnia – VI poziom PRK**

**Profil studiów: praktyczny**

**Forma studiów: niestacjonarne**

**Rok: 2, 3**

**Semestr: 4, 5**

**Formy zajęć i liczba godzin:**

    wykłady – 11 (6 + 5)

    laboratorium – 34 (20 + 14)

**Język/i, w którym/ch realizowane są zajęcia: język polski**

**Liczba punktów ECTS: 5 (3 + 2)**

**Osoby prowadzące:**

    wykład:

    laboratorium:

**1. Założenia i cele przedmiotu:**

Celem przedmiotu jest przekazanie studentom wiedzy na temat podstawowych umiejętności dotyczących definiowania idei projektowej w formie znaku plastycznego oraz opanowania umiejętności z zakresu komunikacji wizualnej, jak również niezbędnej wiedzy i terminologii dotyczącej przedmiotu.

**2. Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymaganiami wstępnymi:**

Przedmioty wprowadzające to: podstawy grafiki użytkowej, komunikacja marketingowa, psychofizjologia widzenia.

Znajomość zagadnień projektowania grafiki edytorskiej i przekazywania komunikatu graficznego w formie drukowanej. Znajomość komputerowych programów graficznych.

**a) Opis form zajęć *Wykłady***

- **Treści programowe:**

- Identyfikacja wizualna w ujęciu historycznym
- Zagadnienia współczesnej marki i identyfikacji wizualnej
- Logo jako znak firmowy i jego miejsce w identyfikacji marki
- Logo jako element budowania osobowości firmy
- Współczesny język wizualny
- **Metody dydaktyczne:**
  - Wykład prowadzony metodą tradycyjną z wykorzystaniem prezentacji za pomocą rzutnika multimedialnego zakończony dyskusją.
- **Forma i warunki zaliczenia:**
  - Warunkiem zaliczenia wykładu jest aktywne uczestnictwo w wykładzie
  - Wykazanie się przedmiotową wiedzą
  - Zaliczenie na ocenę
- **Wykaz literatury podstawowej:**
  1. Bergstrom Bo, *Komunikacja wizualna*, Wydawnictwo Naukowe PWN 2010
  2. Michael Mitchell i Susan Wightman, *Typografia książki*. Podręcznik projektanta, Wydawnictwo d2d.pl 2012
  3. Adrian Frutiger, *Człowiek i jego znaki*, wydawnictwo Do, Warszawa 2010
  4. Michael Evamy. *Logo. Przewodnik dla projektantów*, Wydawnictwo Naukowe PWN 2009
- **Wykaz literatury uzupełniającej:**
  1. Julius Wiedemann, *Logo Design*, Taschen, 2006
  2. Michael Evamy, **Logotype**, Laurence King Publishing, 2012
  3. David Airey, *Logo Design Love: Zaprojektuj genialny logotyp!*, Helion, 2012
  4. Wheeler Alina, *Kreowanie marki. Przewodnik dla menedżerów marki*, Wydawnictwo Naukowe PWN 2010
- **b) Laboratorium**
- **Treści programowe:**
  - Projekt graficzny znaku firmowego
  - Projekt logotypu ze szczególnym uwzględnieniem jego funkcjonalności
  - Opracowanie księgi znaku
  - Analiza specyfiki firmy i dobieranie adekwatnych środków wyrazu plastycznego
  - Budowa własnych koncepcji graficznych na styku słowo/obraz/litera
  - Opracowanie szczegółowych elementów identyfikacji wizualnej (Corporate Identity)
  - Opracowanie layoutu strony
- **Metody dydaktyczne:**
  - Indywidualne rozwiązywanie zadań
  - Prezentacje projektów, dyskusja
  - Burza mózgów,
  - Zespołowe rozwiązywanie problemów
  - Korekty indywidualne i zespołowe
- **Forma i warunki zaliczenia:**

- Obecność i aktywne uczestnictwo w zajęciach
- Zaliczenie wszystkich zadań cząstkowych (tematów wydanych w czasie zajęć)
- Ocena jakości projektów
- **Wykaz literatury podstawowej:** jak w punkcie dotyczącym Wykładów
- **Wykaz literatury uzupełniającej:** jak w punkcie dotyczącym Wykładów

### 3. Opis sposobu wyznaczania punktów ECTS

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	11
	Czytanie wskazanej literatury	13
	Przygotowanie do zaliczenia	22
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	34
	Czytanie wskazanej literatury	10
	Projekt indywidualny	25
	Przygotowanie do pracy kontrolnej	10
	Samodzielne rozwiązywanie zadań	

<b>Całkowita ilość godzin aktywności studenta</b>	<b>125</b>
<b>Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu</b>	<b>5</b>

### 4. Wskaźniki sumaryczne

- liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
  - Liczba godzin kontaktowych – 45
  - Liczba punktów ECTS – 1,8
- liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
  - Liczba godzin kontaktowych – 34
  - Liczba punktów ECTS – 3,2

### 5. Zakładane efekty kształcenia

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekty kształcenia dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów kształcenia
GS_21_W1	Posiada podstawową wiedzę z zakresu identyfikacji wizualnej	K_W02, K_W03
GS_21_W2	Ma wiedzę w obszarze zadań i celów komunikacji marketingowej	K_W09
GS_21_U1	Umie określić i rozwiązać problem projektowy dotyczący graficznego rozwiązania znaku firmowego,	K_W12, K_W13, K_U01, K_U03,

	logotypu, księgi znaku, itp.	K_U14
GS_21_U2	Posiada umiejętności opracowanie szczegółowych elementów identyfikacji wizualnej	K_W12, K_W13, K_U09
GS_20_K01	Potrafi zaplanować i realizować i zaprezentować własne prace projektowe	K_K02, K_K09, K_K10
GS_20_K02	Posiada umiejętność samooceny, konstruktywnej krytyki w stosunku do swoich projektów i do działań innych osób	K_K07

**6. Odniesienie efektów kształcenia do form zajęć i sposób oceny osiągnięcia przez studenta efektów kształcenia.**

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Forma zajęć		Sposób sprawdzenia osiągnięcia efektu
	Wykład	Laboratorium	
GS_21_W1	v	v	Przegląd zadań kontrolnych i prac projektowych
GS_21_W2	v	v	Przegląd zadań kontrolnych i prac projektowych
GS_21_U1		v	Przegląd zadań kontrolnych i prac projektowych
GS_21_U2		v	Przegląd zadań kontrolnych i prac projektowych
GS_20_K01	v	v	Przegląd zadań kontrolnych i prac projektowych
GS_20_K02	v	v	Przegląd zadań kontrolnych i prac projektowych

**7. Kryteria uznania osiągnięcia przez studenta efektów kształcenia.**

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekt jest uznawany za osiągnięty, gdy:
GS_21_W1	Obecność i aktywność na zajęciach. Poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć.
GS_21_W2	Poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć.
GS_21_U1	Poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć.
GS_21_U2	Poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć.
GS_20_K01	Poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć.
GS_20_K02	Obecność i aktywność na zajęciach. Poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć.