

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: stacjonarne

Rok: 2, 3

Semestr: 4, 5

Formy zajęć i liczba godzin:

 wykłady – 25 (15 + 10)

 laboratorium – 55 (30 + 25)

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.

3. Opis form zajęć

a) 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

4. Opis sposobu wyznaczania punktów ECTS

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	25
	Czytanie wskazanej literatury	13
	Przygotowanie do zaliczenia	8
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	55
	Czytanie wskazanej literatury	
	Projekt indywidualny	14
	Przygotowanie do pracy kontrolnej	10
	Samodzielne rozwiązywanie zadań	

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

5. Wskaźniki sumaryczne

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
 - Liczba godzin kontaktowych – 80
 - Liczba punktów ECTS – 3,2
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
 - Liczba godzin kontaktowych – 55
 - Liczba punktów ECTS – 3,2

6. 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, logotypu, księgi znaku, itp.	K_W12, K_W13, K_U01, K_U03, 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

7. 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

8. 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.