



Karta przedmiotu
Projektowanie identyfikacji wizualnej

1. Informacje podstawowe

Kierunek studiów komunikacja wizualna		Cykl kształcenia (nabór) 2024/25	
Jednostka zarządzająca kierunkiem studiów Wydział Sztuk Projektowych		Kod przedmiotu 15KW-PS.PL1CC.2184.24	
Poziom studiów pierwszego stopnia (lic.)		Języki wykładowe polski	
Profil studiów Profil praktyczny		Obligatoryjność Obowiązkowy	
Forma studiów studia stacjonarne		Blok zajęciowy Przedmioty kierunkowe	
Wymagania wstępne		znajomość podstawowej wiedzy z dziedziny projektowania i typografii; metodologii procesu projektowego oraz możliwości wykorzystania programów graficznych do tworzenia i edycji grafiki wektorowej	
Przedmioty wprowadzające		Podstawy kompozycji (A.6); Podstawy projektowania graficznego (B.12); Typografia, liternictwo, kaligrafia (B.10); Komunikacja i przekaz wizualny (C.4);	
Koordinator		Szymon Saliński	
Okres Semestr 3		Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę	Liczba punktów ECTS 3.0
		Forma prowadzenia i godziny zajęć Wykład: 15 Ćwiczenia projektowe: 15	

Okres Semestr 4	Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę Forma prowadzenia i godziny zajęć Wykład: 15 Ćwiczenia projektowe: 15	Liczba punktów ECTS 1.0
Okres Semestr 5	Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę Forma prowadzenia i godziny zajęć Ćwiczenia projektowe: 30	Liczba punktów ECTS 2.0

2. Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
Wiedza:			
W1	Zna problematykę projektowania graficznego, brandingu i komunikacji wizualnej, posiada wiedzę z zakresu budowania znaków graficznych, ikon i piktogramów, psychologii barw i typografii.	KW_P1_K_W01	P6S_WG
W2	Wskazuje rolę brandingu w budowaniu silnej marki z wykorzystaniem mediów społecznościowych i nowoczesnych technologii.	KW_P1_K_W05	P6S_WG
W3	Definiuje proces powstawania systemu identyfikacji wizualnej i jego graficznych elementów składowych tworzących jednorodny stylistycznie wizualny język komunikacji marki.	KW_P1_K_W06	P6S_WG
W4	Wskazuje sposób i technikę realizacji koncepcji projektowej, od szkicu aż do finalnej konstrukcji znaku graficznego i budowy na jego bazie kompleksowej identyfikacji wizualnej marki.	KW_P1_K_W09	P6S_WG
Umiejętności:			
U1	Potrafi wnikliwie analizować problem projektowy i dokonać syntezy formy wizualnej. Prezentuje własne koncepcje projektowe i logicznie argumentuje trafność własnych decyzji.	KW_P1_K_U03	P6S_UW P6S_UK
U2	Świadomie korzysta z narzędzi cyfrowych, oprogramowania graficznego Adobe CC wspierającego warsztat projektanta i pozwalającego na profesjonalne opracowanie konstrukcyjne znaku graficznego za pomocą grafiki wektorowej.	KW_P1_K_U04	P6S_UW
U3	Podczas realizacji projektów posługuje się fachową terminologią z dziedziny projektowania, typografii, komunikacji wizualnej, znaków graficznych, logo i systemów identyfikacji wizualnej.	KW_P1_K_U11	P6S_UK P6S_UO
Kompetencje społeczne:			

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
K1	Docenia znaczenie wiedzy z zakresu kreacji marki, gotów jest do zasięgania opinii ekspertów z zakresu identyfikacji wizualnej, rozumie potrzebę ciągłego szkolenia się, udziału w warsztatach, festiwalach, konferencjach dotyczących tematów logo i identyfikacji wizualnej.	KW_P1_K_K01	P6S_KK P6S_KO

3. Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Celem zajęć jest przybliżenie studentom, na czym polega tworzenie logo i kompleksowych systemów identyfikacji wizualnej firm i instytucji. Coraz większe zapotrzebowanie na nowe znaki graficzne w przestrzeni gospodarczej i publicznej wpływa na to, że rola i waga identyfikacji wizualnej, wizerunku firmy, marki lub produktu stale rośnie i ma duży wpływ na ich sukces na rynku. W trakcie ćwiczeń studenci zostaną przygotowani do samodzielnej twórczej pracy projektowej w zakresie identyfikacji wizualnej: analizy briefu, researchu i badań, szukania pomysłów, symboli, budowania w logo metafory, skrótu graficznego. Posiadają umiejętność posługiwania się narzędziami projektowymi w celu stworzenia efektywnego i oryginalnego wizerunku firmy. Nauczą się przebiegu poszczególnych etapów kreatywnego procesu projektowego dotyczącego budowania systemu identyfikacji wizualnej. Począwszy od koncepcji wstępnych, poprzez konstruowanie znaku w programie wektorowym, komponowanie znaku, dobór typografii i kolorystyki. W ramach zajęć praktycznych studenci zdobędą umiejętności budowania kompleksowego systemu identyfikacji firmy składającej się z zestawu wariantów logo, druków akcydensowych, szablonów dokumentów elektronicznych, materiałów promocyjnych i marketingowych. Studenci pracując indywidualnie zgodnie z ustalonymi założeniami projektowymi nauczą się pracy wg harmonogramu i współpracy ze zleceniodawcą. Poznają też zagadnienia związane z prawem autorskim i podstawami własnej działalności gospodarczej. Na wykładach studenci zapoznani zostaną z tematyką i terminologią dotyczącą logo, znaku firmowego, wizerunku marki, księgi znaku. Prezentowane będą również aktualne najciekawsze realizacje z zakresu identyfikacji wizualnej z Polski i świata, projekty logo nagradzane na prestiżowych konkursach i festiwalach projektowych. Materiały te będą podstawą do analizy, wspólnej dyskusji i twórczej inspiracji.	Wykład, Ćwiczenia projektowe	W1, W2, W3, W4, U1, U2, U3, K1

4. Metody prowadzenia zajęć, weryfikacji efektów uczenia się i warunki zaliczenia

Semestr 3

Forma zajęć		
Wykład	Metody prowadzenia zajęć:	
	Wykład, Dyskusja, Pokaz	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Kolokwium	100%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Wykład - zaliczenie na ocenę, kolokwium, obecność i aktywność na zajęciach	
Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Projekt	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	90%
	Prezentacja	10%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Zaliczenie na ocenę – przygotowanie projektu, wydruk planszy prezentującej projekt, obecność i aktywność na zajęciach.	

Semestr 4

Forma zajęć		
Wykład	Metody prowadzenia zajęć:	
	Wykład, Dyskusja, Pokaz	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Kolokwium	100%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Wykład – kolokwium, obecność i aktywność na zajęciach.	
Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Projekt	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	90%
	Prezentacja	10%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Zaliczenie na ocenę – przygotowanie projektu, wydruk planszy prezentującej projekt, obecność i aktywność na zajęciach.	

Semestr 5

Forma zajęć	
-------------	--

Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Projekt	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	90%
	Prezentacja	10%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Zaliczenie na ocenę – przygotowanie projektu, wydruk planszy prezentującej projekt, obecność i aktywność na zajęciach.	

Efekt uczenia się dla przedmiotu	Metody (sposoby) weryfikacji		
	Kolokwium	Projekt	Prezentacja
W1	x	x	x
W2	x	x	
W3	x	x	
W4	x	x	x
U1			x
U2		x	x
U3	x	x	
K1		x	

5. Literatura

Literatura podstawowa

1. Newark Q., 2006. „Design i grafika dzisiaj”. Dom wydawniczy ABE.
2. Evamy M., 2008. „Logo - przewodnik dla projektantów”. Wydawnictwo Naukowe PWN.
3. Dabner D., Stewart S., Zempol E., 2019. „Szkoła projektowania graficznego”. Wydawnictwo Arkady.
4. Twemlow A., 2006. „Czemu służy grafika użytkowa?”. Dom wydawniczy ABE.
5. Ambrose G., Harris P., 2007. „Twórcze projektowanie”. Wydawnictwo Naukowe PWN.
6. Magazyn „2+3 D, grafika plus produkt” - ogólnopolski kwartalnik projektowy, 2001-2016. Fundacja Rzecz Piękna.
7. Fishel C., Gardner B., 2006. „Logolounge”. Wydawnictwo Rockport Publishers.
8. Fiell C. & P., 2005. „Projektowanie graficzne”. Wydawnictwo Taschen.

Literatura uzupełniająca

1. Frutiger A., 2003. „Człowiek i jego znaki”. Wydawnictwo d2d.pl.
2. Heller S., Ilić M., 2008. „Anatomia projektu”. Dom wydawniczy ABE.
3. Heller S., Anderson G., 2020. „Jak zaprojektować doskonałe logo - 50 mistrzowskich projektów”. Wydawnictwo Alma-Press.
4. Weidemann J., 2007. „Logo Design”. Wydawnictwo Taschen.
5. Willberg H. P., Forssman F., 2015. „Pierwsza pomoc w typografii” (wyd. 3). Wydawnictwo słowo/obraz.
6. Fraser B., Murphy C., 2006. „Profesjonalne zarządzanie barwą” (wyd II). Wydawnictwo Helion.
7. Adams S., 2008. „Masters of Design - Logos & Identity”. Wydawnictwo Rockport Publishers.
8. Airey D., 2015. „Logo Design Love. Tworzenie genialnych logotypów. Nowa odsłona”. Wydawnictwo Helion.
9. Müller J., 2022. „Logo Beginnings”. Wydawnictwo Taschen.
10. Müller, J., Wiedemann J., 2019. „Logo Modernism”. Wydawnictwo Taschen.

6. Nakład pracy studenta - bilans godzin i punktów ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta Liczba godzin
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego lub innych osób prowadzących zajęcia	Wykład	30
	Ćwiczenia projektowe	60
Praca własna studenta	Konsultacje	30
	Przygotowanie do zajęć	30
	Przygotowanie projektu	30
Łączny nakład pracy studenta		180
Liczba punktów ECTS		6

* Godzina (dydaktyczna) oznacza 45 minut