



Karta przedmiotu
Komunikacja wizualna w przestrzeni publicznej

1. Informacje podstawowe

Kierunek studiów wzornictwo		Cykl kształcenia (nabór) 2025/26	
Jednostka zarządzająca kierunkiem studiów Wydział Sztuk Projektowych		Kod przedmiotu 15WZ-PS.DM1.2473.25	
Poziom studiów drugiego stopnia (mgr)		Języki wykładowe polski	
Profil studiów Profil praktyczny		Obligatoryjność Obowiązkowy	
Forma studiów studia stacjonarne		Blok zajęciowy Przedmioty kierunkowe	
Wymagania wstępne		brak	
Przedmioty wprowadzające		brak	
Koordinator		Łukasz Aleksandrowicz, Wojciech Zabel	
Okres Semestr 1		Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę	Liczba punktów ECTS 3.0
		Forma prowadzenia i godziny zajęć Wykład: 15, w tym zajęcia zdalne: • Wykład synchroniczny: 15 Ćwiczenia projektowe: 30	

2. Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
Wiedza:			
W1	Charakteryzuje zasady i narzędzia komunikacji wizualnej, ze szczególnym uwzględnieniem projektowania w przestrzeni publicznej, w kontekście wzornictwa, architektury, urbanistyki i wystawiennictwa.	WZ_P2_K_W01	P7S_WG
W2	Identyfikuje wpływ uwarunkowań kulturowych, społecznych i cywilizacyjnych na rozwój komunikacji wizualnej oraz przypisuje ich znaczenie dla współczesnych form przekazu w przestrzeni publicznej.	WZ_P2_K_W04	P7S_WG
W3	Dobiera zasady konstruowania komunikatów wizualnych z uwzględnieniem reguł percepcji, kompetencji wizualnej oraz ograniczeń formalnych, architektonicznych i technologicznych w projektowaniu wizualnym.	WZ_P2_K_W09	P7S_WG
Umiejętności:			
U1	Analizuje potrzeby użytkowników przestrzeni publicznej oraz ocenia skuteczność istniejących systemów komunikacji wizualnej pod kątem funkcjonalności, czytelności i estetyki.	WZ_P2_K_U01	P7S_UW
U2	Interpretuje problemy projektowe związane z komunikacją wizualną w otwartej przestrzeni oraz formułuje adekwatne rozwiązania projektowe, integrujące wiedzę z zakresu percepcji, symboliki i kontekstu miejsca.	WZ_P2_K_U02	P7S_UW
U3	Tworzy koncepcje wizualne oraz przekłada je na czytelne formy przekazu z wykorzystaniem analizy i syntezy problemu projektowego; dokumentuje proces projektowy za pomocą rysunku, tekstu i prezentacji multimedialnych.	WZ_P2_K_U03	P7S_UW P7S_UK
Kompetencje społeczne:			
K1	Samodzielnie podejmuje wyzwania projektowe dążąc do doskonalenia kompetencji zawodowych, rozumiejąc rolę refleksji, analizy i samokrytyki w pracy projektanta.	WZ_P2_K_K01	P7S_KK P7S_KO
K2	Stosuje metody eksperymentalne reagując na złożone problemy projektowe w dynamicznym kontekście społecznym i kulturowym.	WZ_P2_K_K03	P7S_KK P7S_KR

3. Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Celem części teoretycznej jest zaznajomienie studentów z podstawowymi i zaawansowanymi zagadnieniami komunikacji wizualnej w przestrzeni publicznej oraz przygotowanie do świadomego projektowania komunikatów w kontekście percepcji, funkcji i środowiska odbioru. Zakres tematyczny wykładów: 1. Wprowadzenie do komunikacji wizualnej: - definicje, funkcje, zakres zastosowań; - rola komunikacji wizualnej w projektowaniu przestrzeni publicznych. 2. Percepcja wizualna: - reguły percepcji wizualnej i ich wpływ na skuteczność przekazu; - podobieństwo kształtów złożonych, rytm, kontrast, hierarchia wizualna; - wizualny realizm, złudzenia optyczne i ich zastosowanie w przestrzeni. 3. Kompetencja wizualna i konstruowanie komunikatów: - zasady budowania czytelnych i spójnych komunikatów wizualnych; - język wizualny, symbole, piktogramy, typografia funkcjonalna. 4. Projektowanie wizualne w kontekście przestrzeni miejskiej: - specyfika komunikacji wizualnej w przestrzeni publicznej; - model projektowania wizualnego z uwzględnieniem kontekstu społecznego, urbanistycznego i architektonicznego. 5. Lingwistyczne aspekty komunikacji wizualnej: - semiotyka, znak i jego znaczenie; - języki wizualne a struktury komunikatów. 6. Narzędzia cyfrowe i technologiczne aspekty projektowania: - komputerowe narzędzia wspomagające projektowanie komunikacji wizualnej; - ograniczenia formalne, technologiczne i środowiskowe w projektowaniu systemów informacji wizualnej. Zaliczeniem wykładów jest analiza przypadku (case study) w formie prezentacji lub jako zadanie pisemne. Celem jest sprawdzenie czy student potrafi zastosować teorię do oceny istniejących rozwiązań.	Wykład, Wykład synchroniczny	W1, W2, W3, K1

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
2.	Celem ćwiczeń projektowych jest praktyczne zastosowanie wiedzy zdobytej podczas wykładów. Studenci realizują indywidualne lub zespołowe projekty związane z komunikacją wizualną w konkretnym kontekście przestrzeni publicznej, analizując potrzeby użytkowników, otoczenie i funkcję przekazu. Zakres działań projektowych: 1. Analiza przestrzeni i kontekstu projektowego: - identyfikacja problemów komunikacyjnych w wybranej przestrzeni publicznej; - badania potrzeb użytkowników i analiza istniejącego systemu komunikacji. 2. Projektowanie komunikatu wizualnego: - opracowanie spójnej koncepcji przekazu wizualnego (np. system informacji, piktogramy, oznakowanie, interwencja wizualna); - uwzględnienie aspektów formalnych, funkcjonalnych i percepcyjnych. 3. Praca z ograniczeniami projektowymi: - uwzględnienie ograniczeń technologicznych, architektonicznych i środowiskowych; - integracja przekazu z charakterem miejsca i otoczenia. 4. Prezentacja i dokumentacja projektu: - przygotowanie prezentacji koncepcji wizualnej; - uzasadnienie decyzji projektowych na podstawie analiz, badań i teorii. Końcowym efektem zajęć jest kompleksowy projekt komunikatu wizualnego lub systemu informacji wizualnej w określonej przestrzeni publicznej – z uwzględnieniem aspektów funkcjonalnych, estetycznych, technologicznych i społecznych.	Ćwiczenia projektowe	W1, W2, W3, U1, U2, U3, K2

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

Forma zajęć		
Wykład	Metody prowadzenia zajęć:	
	Wykład, Dyskusja, Case study	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Case study	85%
	Udział w dyskusji	15%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Analiza przypadku (case study) w formie prezentacji lub jako zadanie pisemne. Warunkiem dopuszczenia do zaliczenia jest obecność zgodna z Regulaminem Studiów PBŚ.	

Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Projekt	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	100%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Warunkiem dopuszczenia do zaliczenia jest obecność zgodna z Regulaminem Studiów PBŚ. Warunkiem zaliczenia jest przygotowanie i udział w prezentacji projektu zawierającego: Formę graficzną: prezentacja multimedialna lub/i plansza,	

Efekt uczenia się dla przedmiotu	Metody (sposoby) weryfikacji		
	Case study	Udział w dyskusji	Projekt
W1	x		x
W2	x	x	
W3	x	x	x
U1	x		x
U2			x
U3			x
K1		x	x
K2		x	x

5. Literatura

Literatura podstawowa

1. Bergstrom B., 2008: „Komunikacja wizualna”, PWN
2. Wszółek M., 2024, „Manual. Projektowanie komunikacji wizualnej”, PWN
3. Gibson D., 2009, “The Wayfinding Handbook. Information Design for Public Places”, Princeton Architectural Press

Literatura uzupełniająca

1. Berger C., 2005, “Wayfinding. Designing and Implementing Graphic Navigational Systems”, RotoVision
2. Visocky O'Grady J., 2008, “The Information Design Handbook”, RotoVision
3. Gonzáles-Miranda E., Quindós T., 2016, „Projektowanie ikon i piktogramów”, d2d.pl

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	15
	Ćwiczenia projektowe	30
Praca własna studenta	Przygotowanie do zajęć	10
	Przygotowanie projektu	20
	Konsultacje	10
	Studiowanie literatury	5
Łączny nakład pracy studenta		90
Liczba punktów ECTS		3

* Godzina (dydaktyczna) oznacza 45 minut