



Karta przedmiotu
Komunikacja wizualna w przestrzeni publicznej

1. Informacje podstawowe

Kierunek studiów wzornictwo Specjalność - Jednostka zarządzająca kierunkiem studiów Wydział Sztuk Projektowych Poziom studiów drugiego stopnia (mgr) Profil studiów Profil praktyczny Forma studiów studia stacjonarne	Cykl kształcenia (nabór) 2024/25 Kod przedmiotu 15WZ-PS.DM1C.2473.24 Języki wykładowe polski Obligatoryjność Obowiązkowy Blok zajęciowy Przedmioty kierunkowe	
Wymagania wstępne	brak	
Przedmioty wprowadzające	brak	
Koordinator	Ewa Raczyńska-Mąkowska	
Okres Semestr 1	Forma i godziny zajęć • Wykład: 15, Zaliczenie na ocenę; w tym zajęcia zdalne: ◦ Wykład synchroniczny: 15 • Ćwiczenia projektowe: 30, Zaliczenie na ocenę	Liczba punktów ECTS 3

2. Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
-----	--------------------------	---	-----------------------------------

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
Wiedza:			
W1	ma zaawansowaną i pogłębioną wiedzę związaną z projektowaniem w obszarze wzornictwa i pokrewnych dyscyplin: architektury wnętrz, komunikacji wizualnej, wystawiennictwa, projektowania przestrzeni miejskiej	WZ_P2_K_W01	P7S_WG
W2	w zaawansowanym stopniu posiada wiedzę z zakresu historii rozwoju cywilizacyjno-kulturowego ma zaawansowaną i pogłębioną wiedzę w zakresie współczesnych tendencji rozwoju sztuki, wzornictwa i architektury, zna i rozumie rozwój oraz historię osiągnięć projektowych w obszarze wzornictwa, zna i studiuje publikacje związane z zagadnieniami w zakresie wzornictwa wykazuje się zrozumieniem wpływu rozwoju procesów cywilizacyjno-kulturowych na współczesność zna i śledzi osiągnięcia „szkół projektowych” oraz ich tradycję	WZ_P2_K_W04	P7S_WG
Umiejętności:			
U1	jest zdolny do przeprowadzenia analizy potrzeb i zachowań człowieka jako jednostki, funkcjonującej w określonych warunkach i konkretnym otoczeniu, potrafi definiować problemy projektowe w zakresie wzornictwa wynikające z obserwacji potrzeb zarówno jednostki jak i społeczeństwa, umie świadomie posługiwać się narzędziami warsztatu projektowego w zakresie przekazu graficznego	WZ_P2_K_U01	P7S_UW
U2	posiada umiejętność korzystania ze specjalistycznych programów wspomagających proces projektowania, potrafi dokonać wyboru właściwej techniki przekazu i realizacji zadania projektowego ma umiejętność podejmowania samodzielnych decyzji o metodzie realizacji projektu	WZ_P2_K_U02	P7S_UW
U3	posiada umiejętność w zakresie rysunku projektowego potrafi przedstawić koncepcję projektową za pomocą rysunku koncepcyjnego umie osiągnąć rozwiązanie projektowe poprzez przeprowadzenie analizy i syntezy problemu	WZ_P2_K_U03	P7S_UW P7S_UK
Kompetencje społeczne:			
K1	rozumie potrzebę kształcenia się i ciągłego samodoskonalenia zawodowego i samodzielnie podejmuje różnorodne wyzwania projektowe i posługuje się triadą: analiza-synteza-projekt	WZ_P2_K_K01	P7S_KK P7S_KO
K2	opanował umiejętność krytycznej argumentacji dotyczącej analizowania rozwiązania projektowego. Potrafi skutecznie komunikować się podczas pracy zespołowej w ramach wspólnych przedsięwzięć projektowych. Posiada umiejętność negocjowania i argumentowania własnych decyzji projektowych	WZ_P2_K_K02	P7S_KK P7S_KO

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
K3	posiada zdolność twórczego myślenia i przyjmowania otwartej postawy w trakcie rozwiązywania problemów projektowych i ich prezentacji oraz wykazuje gotowość doskonalenia umiejętności organizacji pracy poprzez rozwój wewnętrznej motywacji do podejmowania wysiłku twórczego	WZ_P2_K_K03	P7S_KK P7S_KR

3. Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Problemy percepcji wizualnej oraz uniwersalnych aspektów komunikacji wizualnej. Przedstawiane są zasady konstruowania komunikatów wizualnych z uwzględnieniem reguł kompetencji wizualnej. Omawiane są również komputerowe narzędzia używane w projektowaniu wizualnym wspomaganym komputerowo. Treści programowe obejmują: wstęp do komunikacji wizualnej, projektowanie wizualne dla przestrzeni miejskiej, metody lingwistyczne w komunikacji wizualnej, reguły percepcji, podobieństwo kształtów złożonych, wizualny realizm i iluzje optyczne, model projektowania wizualnego, ograniczenia formalne, architektoniczne i inne - w zależności od opracowywanych tematów projektowych	Wykład, Wykład synchroniczny	W1, W2, K1
2.	Student realizuje zadanie projektowe z użyciem poznanych na wykładzie zagadnień, wiążące się bezpośrednio z konkretnym istniejącym kontekstem, lokalizacją	Ćwiczenia projektowe	W1, W2, U1, U2, U3, K2, K3

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

Forma zajęć		
Wykład	Metody prowadzenia zajęć:	
	Wykład, Dyskusja, Pokaz	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Zaliczenie ustne	100%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
Aktywne uczestnictwo w zajęciach, ze szczególnym uwzględnieniem obszarów powiązanych z zadaniem projektowym, prezentacja		

Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Projekt	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	100%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
Opracowanie projektu na bazie treści zawartych w wykładzie zwanego z ustaloną z prowadzącym realną lokalizacją, problemem do rozwiązania, obecność na zajęciach w zakresie dopuszczalnym przez regulamin PBS, aktywny udział w zajęciach i systematyczna praca nad projektem, formę przedstawienia projektu ustali prowadzący w zależności od charakteru zadania, jednak minimum stanowi plansza formatu 100 x 70		

Efekt uczenia się dla przedmiotu	Metody (sposoby) weryfikacji	
	Zaliczenie ustne	Projekt
W1	x	x
W2	x	x
U1	x	x
U2	x	x
U3	x	x
K1	x	x
K2	x	x
K3	x	x

5. Literatura

Literatura podstawowa

1. Bergstrom B., 2008: Komunikacja wizualna, PWN
2. Francuza P. (red.), 2012: Komunikacja wizualna, Scholar
3. Dabner D., 2012: Szkoła projektowania graficznego, zasady i praktyka, nowe programy i technologia, Arkady
4. Highsmith C., 2015: Niezbędnik typograficzny, Kraków

Literatura uzupełniająca

1. Ware C., 2008: Visual Thinking for Design, Elsevier
2. Grabska E., 2007: Projektowanie wizualne wspomaganie komputerem, Akademicka Oficyna Wydawnicza EXIT, Warszawa
3. Massironi M., 2009: The Psychology of Graphic Images, Psychology Press
4. Wilde J., Wilde R., 1991: Visual Literacy - A Conceptual Approach to Graphic Problem Solving, Watson Guptill Publications, New York
5. Austin T., Doust R., 2008: Projektowanie dla nowych mediów, PWN

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