



Karta przedmiotu System informacji

1. Informacje podstawowe

Kierunek studiów komunikacja wizualna i media cyfrowe Jednostka zarządzająca kierunkiem studiów Wydział Sztuk Projektowych Poziom studiów drugiego stopnia (mgr) Profil studiów Profil praktyczny Forma studiów studia stacjonarne		Cykl kształcenia (nabór) 2025/26 Kod przedmiotu 15KWMC-PS.DM2C.3597.25 Języki wykładowe polski Obligatoryjność Fakultatywny 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		Projektowanie graficzne; Typografia; Teoria dizajnu; Psychofizjologia widzenia.	
Koordinator		Szymon Saliński	
Okres Semestr 2		Forma prowadzenia, godziny zajęć i punkty ECTS • Ćwiczenia projektowe: 30 godz., 3 ECTS, Zaliczenie na ocenę	

2. Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
Wiedza:			

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
W1	Student zna i rozumie podstawowe pojęcia oraz teorie związane z systemami informacji w przestrzeni miejskiej i zamkniętej.	KMC_P2_K_W01	P7S_WG
W2	Student potrafi scharakteryzować elementy składowe systemów informacji, takie jak piktogramy, typografia, kolory, materiały oraz ich znaczenie dla nawigacji użytkowników.	KMC_P2_K_W02	P7S_WG
W3	Student zna normy i standardy projektowe dotyczące systemów informacji wizualnej.	KMC_P2_K_W07	P7S_WG
W4	Student rozumie zasady dostępności informacji oraz sposoby projektowania systemów przyjaznych dla osób z niepełnosprawnościami.	KMC_P2_K_W05	P7S_WK
Umiejętności:			
U1	Student potrafi analizować istniejące systemy informacji w przestrzeni miejskiej i budynkach pod kątem ich funkcjonalności, czytelności i dostępności.	KMC_P2_K_U01	P7S_UW
U2	Student umie zaprojektować kompletny system informacji dla przestrzeni publicznej lub budynku (np. centrum handlowego, muzeum, lotniska).	KMC_P2_K_U02	P7S_UW
U3	Student potrafi projektować piktogramy i znaki informacyjne zgodnie z zasadami projektowania graficznego oraz normami międzynarodowymi.	KMC_P2_K_U03	P7S_UW
U4	Student umie dobrać odpowiednią typografię, kolory oraz materiały nośników informacji w celu zapewnienia czytelności i spójności komunikatów wizualnych.	KMC_P2_K_U09	P7S_UW
U5	Student potrafi tworzyć prototypy systemów informacji, prezentować je oraz przeprowadzać testy funkcjonalności w celu ich optymalizacji.	KMC_P2_K_U05	P7S_UK
U6	Student potrafi współpracować w grupie projektowej, efektywnie komunikując swoje pomysły i rozwiązania.	KMC_P2_K_U07	P7S_UO
Kompetencje społeczne:			
K1	Student ma świadomość znaczenia projektowania inkluzywnego i dostępnego systemu informacji w kontekście społecznej odpowiedzialności projektanta.	KMC_P2_K_K02	P7S_KO
K2	Student wykazuje postawę krytycznej analizy i samodzielnego poszukiwania innowacyjnych rozwiązań projektowych w obszarze systemów informacji.	KMC_P2_K_K03	P7S_KK

3. Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Przedmiot obejmuje kompleksowe zagadnienia związane z projektowaniem i wdrażaniem systemów informacji wizualnej w przestrzeni miejskiej oraz w zamkniętych, skomplikowanych obiektach, takich jak lotniska, galerie handlowe, szpitale, dworce czy kampusy uniwersyteckie. W ramach zajęć omawiane są podstawowe pojęcia i definicje systemów informacji oraz ich funkcje w organizacji przestrzeni użytkowej, w tym zapewnienie orientacji, kierowania ruchem pieszym i komunikowania kluczowych informacji. Szczególny nacisk kładzie się na analizę komponentów systemów informacji, takich jak piktogramy, oznaczenia tekstowe, tablice informacyjne oraz kolory i materiały nośników informacji. Studenci uczą się zasad projektowania piktogramów zgodnie z międzynarodowymi normami oraz uniwersalnymi zasadami zrozumiałości i jednoznaczności komunikatów wizualnych. Ważną część stanowią zagadnienia typograficzne — studenci poznają kryteria doboru krojów pisma, wielkości liter, kontrastu i zasad rozmieszczenia tekstu na nośnikach informacyjnych, z uwzględnieniem ich widoczności w różnych warunkach środowiskowych. Przedmiot obejmuje również analizę przestrzenną i metody badania ruchu użytkowników w złożonych przestrzeniach, co pozwala studentom projektować optymalne lokalizacje punktów informacyjnych oraz ścieżki nawigacyjne. Istotną częścią zajęć jest wprowadzenie do projektowania dostępnych systemów informacji, uwzględniających potrzeby osób z niepełnosprawnościami sensorycznymi i ruchowymi. Omawiane są standardy projektowania przyjaznego dla wszystkich użytkowników oraz praktyki projektowe oparte na zasadach uniwersalnego designu. Dodatkowo, studenci analizują studia przypadków wybitnych systemów informacji, takich jak wayfinding londyńskiego metra, systemy oznaczeń lotnisk czy systemy informacji wizualnej muzeów. W ramach zajęć praktycznych uczestnicy opracowują prototypy systemów informacji dla wybranych przestrzeni (np. kompleksów budynków uczelnianych, centrów wystawienniczych), projektując kompletne zestawy oznaczeń, tablic informacyjnych, piktogramów i schematów nawigacyjnych.	Ćwiczenia projektowe	W1, W2, W3, W4, U1, U2, U3, U4, U5, U6, K1, K2

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

Forma zajęć	
-------------	--

Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Dyskusja, Projekt, Praca w grupie	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	80%
	Prezentacja	20%
	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	
	Projekt	Prezentacja
W1	x	x
W2	x	
W3	x	
W4	x	
U1	x	x
U2	x	
U3	x	
U4	x	
U5	x	x
U6	x	x
K1	x	
K2	x	x

5. Literatura

Literatura podstawowa

1. Visocky O'Grady J.K., 2008. „Information Design Handbook”. Rotovision
2. Berger C.M., 2009. „Wayfinding - Designing and Implementing Graphic Navigational Systems”. Rotovision.
3. Abdullah R., Hubner R. 2007. „Pictograms, Icons & Signs: Guide to Information Graphics”. Thames & Hudson.
4. Bańka, A., 2002. „Społeczna psychologia środowiskowa: człowiek w przestrzeni miejskiej”. Wydawnictwo Naukowe Scholar.

Literatura uzupełniająca

1. Forges C., 2007. „Outsize - Large Scale Graphic Design”. Rotovision.
2. Grayson Trulove J., 2000. „Designing the New Museum. Building a Destination”. Rockport Publishers.
3. Papanek V., 2023. „Dizajn dla realnego świata. Środowisko człowieka i zmiana społeczna”. 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	Ćwiczenia projektowe	30
Praca własna studenta	Zbieranie informacji do zadanej pracy	5
	Studiowanie literatury	5
	Konsultacje	10
	Przygotowanie do zajęć	5
	Przygotowanie projektu	35
Łączny nakład pracy studenta		90
Liczba punktów ECTS		3

* Godzina (dydaktyczna) oznacza 45 minut