

Komunikacja wizualna - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Komunikacja wizualna
Kod przedmiotu	03.5-WA-AWP-KOWIZ-Ć-S14_pNadGenIKS9M
Wydział	Wydział Artystyczny
Kierunek	Architektura wnętrz
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	pierwszego stopnia z tyt. licencjata
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2022/2023

Informacje o przedmiocie	
Semestr	6
Liczba punktów ECTS do zdobycia	2
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	- mgr Joanna Legierska-Dutczak - mgr Mirosław Gugala

Formy zajęć					
Forma zajęć	Liczba godzin w semestrze (stacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (stacjonarne)	Liczba godzin w semestrze (niestacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (niestacjonarne)	Forma zaliczenia
Ćwiczenia	30	2	-	-	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

Celem przedmiotu jest poznanie przez studenta zagadnień komunikatu wizualnego oraz analiza i projektowanie podstawowych komunikatów typo- i pikto- graficznych. Udoskonalenie biegłości techniczno- manualnej w posługiwaniu się narzędziami do kreowania komunikatów wizualnych i autoprezentacji projektów. A także poszukiwania twórcze syntezy idei projektowej i wizualizacji koncepcji za pomocą narzędzi graficznych.

Wymagania wstępne

Znajomość programów obróbki graficznej, znajomość zasad kompozycji obrazu.

Myślenie kreatywne. Umiejętność opisu koncepcji i analizy.

Zakres tematyczny

W zakresie tematycznym przedmiotu student otrzymuje do analizy i indywidualnej interpretacji graficznej zadania z obszaru komunikacji wizualnej. W ramach zadań indywidualnie i w podgrupach studenci tworzą projekty znaków własnościowych i firmowych oraz zestawy rozbudowanej identyfikacji wizualnej. Zadania otwarte i warsztaty mają pobudzić studentów do lapidarnego, twórczego i syntetycznego ujęcia koncepcji projektowych oraz prezentacji idei poprzez piktogramy, znaki i plakatowe ujęcie znaczeń.

W zadaniach i dyskusjach studenci prezentują pomysły na komunikaty, łączenie obrazu i tekstu, tworzenie sekwencyjnych znaków wyjaśniających ideę projektu, uwzględniając inspiracje otoczeniem, przyrodą, kulturą, architekturą, ekologią, innowacyjnymi rozwiązaniami, technologią, poszukując adekwatnych form przekazu do założeń projektowych.

Zadania mają służyć studentom w opracowaniu także indywidualnej formy prezentacji projektów. Opracowanie portfolio zestawień graficznych i layoutu typograficznego do celów autoprezentacji oraz prezentacji wybranych marek, stawiając na spójność przekazu, syntezę znaku, czytelność typograficzną, z uwzględnieniem indywidualnego języka przekazu komunikacji wizualnej.

Metody kształcenia

1. Wykłady i dyskusje tematyczne.
2. Prezentacje
3. Ćwiczenia i realizacja prac.
4. Korekty i konsultacje.

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągania efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
ma podstawową wiedzę potrzebną do realizacji prac projektowych	• K_W01	• aktywność w trakcie zajęć	• Ćwiczenia
umie podejmować samodzielnie decyzje związane z projektowaniem i realizacją własnych prac projektowych	• K_U09	• przygotowanie projektu	• Ćwiczenia
opanował efektywne techniki ćwiczenia umiejętności warsztatowych, umożliwiające ciągły rozwój poprzez samodzielną pracę twórczą, posiada wystarczający zakres umiejętności warsztatowych umożliwiających realizację własnych, zróżnicowanych w zależności od zadania, koncepcji projektowania grafiki i komunikatu wizualnego	• K_U11	• projekt • przygotowanie projektu	• Ćwiczenia
jest zdolny do efektywnego wykorzystania: wyobraźni, intuicji, emocjonalności, zdolności twórczego myślenia i twórczej pracy w trakcie rozwiązywania problemów, korzystając z różnych źródeł tworzy dzieło osobiste i komunikatywne	• K_K05	• aktywność w trakcie zajęć • przygotowanie projektu	• Ćwiczenia
posiada umiejętność samooceny, konstruktywnej krytyki w stosunku do działań innych osób, podjęcia refleksji na temat społecznych, naukowych i etycznych aspektów związanych z własną pracą twórczą, posiada umiejętność argumentacji własnych wyborów, umiejętność adaptowania się do zaistniałej sytuacji oraz kontrolowania własnych reakcji w trakcie rozmów i negocjacji	• K_K08	• aktywność w trakcie zajęć	• Ćwiczenia

Warunki zaliczenia

Prezentacje efektów pracy warsztatowej.

Ćwiczenia i realizacja prac projektowych, prezentacje wariantów poszukiwań, źródeł inspiracji i zestawień piktogramów do stawianych zadań.

Literatura podstawowa

1. David Airey, LOGO DESIGN LOVE. Tworzenie genialnych logotypów. Nowa odsłona, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2015
2. Adrian Frutiger, *Człowiek i jego znaki*, Wydawnictwo d2d.pl, Kraków 2015
3. Krzysztof Lenk, *Krótkie teksty o sztuce projektowania*, Wydawnictwo Słowo/Obraz Terytoria, ISBN 978-83-7453-998-2, Katowice 2011
4. Christopher Alexander, *Język wzorców. Miasta Budynki Konstrukcja.*, praca zbiorowa, Wydawnictwo GWP, Gdańsk 2008

Literatura uzupełniająca

1. Brian Wood, *Adobe Illustrator CC/CC Pl. Oficjalny podręcznik*, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2015 i późniejsze
2. Dabner David, *Szkoła projektowania graficznego*, Wydawnictwo Arkady, Warszawa 2019
3. Friedrich Forssman, Hans Peter Willberg, *Pierwsza pomoc w typografii*, Wydawnictwo Słowo/Obraz Terytoria, Warszawa 2008
4. Piotr Rypson, *Nie gęsi. Polskie projektowanie graficzne 1919–1949*, Wydawnictwo Karakter, 2011
5. Michael Evamy, *Logo. Przewodnik dla projektantów*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa, 2009
6. Joanna Sarzyńska-Putowska, *Komunikacja wizualna*, Fundacja ASP Kraków; 2002

Uwagi

Zmodyfikowane przez dr Anna Owsian (ostatnia modyfikacja: 28-02-2023 10:53)

Wygenerowano automatycznie z systemu SyllabUZ