

KARTA PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	0213.2.GRAF.D.PPSIW	
Nazwa przedmiotu w języku	polskim	Pracownia projektowania systemów identyfikacji wizualnej
	angielskim	Systems of Visual Identity Design Studio

1. USYTUOWANIE PRZEDMIOTU W SYSTEMIE STUDIÓW

1.1. Kierunek studiów	Grafika
1.2. Forma studiów	Studia stacjonarne Studia niestacjonarne
1.3. Poziom studiów	Studia jednolite magisterskie
1.4. Profil studiów	ogólnoakademicki
1.5. Osoba przygotowująca kartę przedmiotu	dr Maciej Zdanowicz
1.6. Kontakt	maciej.zdanowicz@ujk.edu.pl

2. OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

2.1. Język wykładowy	polski, angielski
2.2. Wymagania wstępne	Realizacja przedmiotów modułu podstawowego/kierunkowego, w tym podstaw grafiki projektowej

3. SZCZEGÓŁOWA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

3.1. Forma zajęć	Laboratorium specjalistyczne	
3.2. Miejsce realizacji zajęć	Wyspecjalizowana pracownia Instytutu Sztuk Wizualnych oraz ośrodki i instytucje upowszechniania kultury wizualnej, zwłaszcza odpowiedzialne za promocję sztuki projektowania graficznego, np. Instytut Dizajnu w Kielcach	
3.3. Forma zaliczenia zajęć	Zaliczenie z oceną, egzamin po VII sem.	
3.4. Metody dydaktyczne	Podające: objaśnienie, Problemowe: dyskusja Praktyczne: ćwiczenia przedmiotowe, Oglądowe: pokaz multimedialny Inne metody uczenia się, wykraczające poza standardową ofertę: warsztaty, konkursy, pokazy zewnętrzne	
3.5. Wykaz literatury	podstawowa	B. Bergstrom, <i>Komunikacja wizualna</i> , Warszawa 2009 G. Ambrose, P. Harris, <i>Layout. Zasady, kompozycja, zastosowanie</i> , Warszawa 2007 G. Ambrose, P. Harris, <i>Twórcze projektowanie</i> , Warszawa 2007 A. Frutiger, <i>Człowiek i jego znaki</i> , Warszawa 2003
	uzupełniająca	P. Dębowski, J. Mrowczyk, <i>Widzieć – Wiedzieć</i> , Kraków 2011 M. Healey, <i>Czym jest branding</i> , Warszawa 2008 W. Olins, <i>O marce</i> , Warszawa 2004 R. Williams, <i>DTP od podstaw</i> , Gliwice 2011

4. CELE, TREŚCI I EFEKTY UCZENIA SIĘ

4.1. Cele przedmiotu (z uwzględnieniem formy zajęć) C1- Dostarczenie wiedzy z zakresu projektowania systemów identyfikacji wizualnej niezbędnej w tworzeniu własnych koncepcji projektowych. C2- Kształcenie i doskonalenie szeroko pojętych umiejętności tworzenia oryginalnych rozwiązań graficznych z zakresu systemów identyfikacji wizualnej dla firm, instytucji, organizacji pożytku publicznego, produktów i usług. C3- Kształcenie zdolności samodzielnej organizacji warsztatu projektowego, gotowości do krytycznej oceny projektu na każdym etapie jego powstawania, wreszcie gotowości do publicznej prezentacji powstałej koncepcji.
4.2. Treści programowe (z uwzględnieniem formy zajęć)

Szeroka i pogłębiona analiza projektów systemów identyfikacji wizualnej, oraz praktyczna nauka metod ujęcia danej problematyki w formę plastyczną składającą się na ostateczne rozwiązanie projektowe. Nauka stosowania zróżnicowanych wariantów języka graficznego oraz używania technik, technologii projektowych, poligraficznych. Skrót i przenośnia w kontekście pojęć i w nadawaniu znaczeń. Środki języka graficznego – słowo i obraz. Używanie w projektowaniu identyfikacji wizualnej skojarzeń, symboliki i metafor. Przestrzenne i płaskie układy graficzne – dążenie do autorskich rozwiązań. Tworzenie systemów identyfikacji wizualnej dla wybranych instytucji publicznych, organizacji pozarządowych, firm różnorodnych gałęzi życia społeczno-gospodarczego przy użyciu autorskich metod - łączenie odmiennych środków realizacyjnych (cyfrowych i analogowych).

4.3 Przedmiotowe efekty uczenia się

Efekt	Student, który zaliczył przedmiot	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
w zakresie WIEDZY:		
W01	Zna metody tworzenia funkcjonalnych znaków graficznych, systemów identyfikacji wizualnej	GRAF_W02 GRAF_W07
W02	Definiuje uwarunkowania, zasady tworzenia systemów identyfikacji wizualnej w odniesieniu do tożsamości zlecniodawcy	GRAF_W02 GRAF_W07
W03	Dysponuje podstawową wiedzą na temat kontekstu historycznego i kulturowego systemów identyfikacji wizualnej	GRAF_W02 GRAF_W09
w zakresie UMIEJĘTNOŚCI:		
U01	Tworzy projekty graficzne systemów identyfikacji wizualnej z uwzględnieniem druków akcydensowych i reklamowych	GRAF_U01 GRAF_U02 GRAF_U06
U02	Świadomie dobiera środki wyrazu plastycznego w odniesieniu do postawionego problemu projektowego.	GRAF_U02 GRAF_U03 GRAF_U05
U03	Wykorzystuje dostępne środki wyrazu plastycznego, współczesne techniki i technologie w projektowaniu graficznym do zbudowania spójnego, czytelnego i logicznego systemu identyfikacji wizualnej.	GRAF_U01 GRAF_U02 GRAF_U05 GRAF_U08
U04	Dokonuje publicznych prezentacji zrealizowanego rozwiązania projektowego, w oparciu o przygotowaną dokumentację, materiały demonstracyjne	GRAF_U12
w zakresie KOMPETENCJI SPOŁECZNYCH:		
K01	Jest przygotowany do dalszego rozwoju, pogłębiania, wiedzy i umiejętności w zakresie projektowania systemów identyfikacji wizualnej	GRAF_K01
K02	Jest gotowy do samodzielnego integrowania, analizy i interpretacji informacji mających wpływ, tworzących istotny kontekst dla tworzonych koncepcji systemów identyfikacji wizualnej	GRAF_K02
K03	Jest zdolny do krytycznej oceny efektów własnej pracy, realizacji projektowych innych osób w odniesieniu do postawionych wstępnych założeń projektowych	GRAF_K04

4.4. Sposoby weryfikacji osiągnięcia przedmiotowych efektów uczenia się

Efekty przedmiotowe (symbol)	Sposób weryfikacji (+/-)			
	Realizacja projektowa	Aktywność na zajęciach	Praca własna	Udział w konkursach, wystawach
	Forma zajęć	Forma zajęć	Forma zajęć	Forma zajęć
	C	C	C	C
W01	+	+	+	
W02	+	+	+	
W03	+	+	+	
U01	+	+	+	
U02	+	+	+	
U03	+	+	+	

U04	+	+	+	+
K01	+	+	+	
K02	+	+	+	
K03	+	+	+	+

4.5. Kryteria oceny stopnia osiągnięcia efektów uczenia się

Forma zajęć	Ocena	Kryterium oceny
		Waga zadań: 60% Realizacja założonych w autorskim programem zadań. Jakość merytoryczna estetyczna, formalna, techniczno/technologiczna, funkcjonalna realizacji. 40% Aktywność studenta na zajęciach, zaangażowanie w proces projektowy, interakcja podczas dyskusji, korekt dydaktycznych.
Laboratorium specjalistyczne	3	50%-60% punktów uzyskanych za zrealizowane zadania projektowe założone autorskim programem kształcenie
	3,5	61%-70% punktów uzyskanych za zrealizowane zadania projektowe założone autorskim programem kształcenie
	4	71%-80% punktów uzyskanych za zrealizowane zadania projektowe założone autorskim programem kształcenie
	4,5	81%-90% punktów uzyskanych za zrealizowane zadania projektowe założone autorskim programem kształcenie
	5	91-100% punktów uzyskanych za zrealizowane zadania projektowe założone autorskim programem kształcenie

5. BILANS PUNKTÓW ECTS – NAKŁAD PRACY STUDENTA

Kategoria	Obciążenie studenta	
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne
LICZBA GODZIN REALIZOWANYCH PRZY BEZPOŚREDNIM UDZIALE NAUCZYCIELA /GODZINY KONTAKTOWE/	140	72
Udział w laboratoriach	140	72
SAMODZIELNA PRACA STUDENTA /GODZINY NIEKONTAKTOWE/	135	228
Przygotowanie do laboratorium	100	193
Zapoznanie z bibliografią przedmiotu	35	35
ŁĄCZNA LICZBA GODZIN	275	
PUNKTY ECTS za przedmiot	11	