

IDENTYFIKACJA WIZUALNA

Kod przedmiotu: IDW

Rodzaj przedmiotu: kierunkowy, obieralny

Specjalność: Marketing internetowy

Wydział: Informatyki

Kierunek: Informatyka

Poziom studiów: pierwszego stopnia

Profil studiów: praktyczny

Forma studiów: stacjonarna/niestacjonarna

Rok: 3

Semestr: 5

Formy zajęć i liczba godzin:

Forma stacjonarna

wykłady – 30

laboratorium – 45

Forma niestacjonarna

wykłady – 15

laboratorium – 20

Zajęcia prowadzone są w języku polskim.

Liczba punktów ECTS: 6

Osoby prowadzące:

wykład:

laboratorium:

1. Założenia i cele przedmiotu

Celem przedmiotu jest przekazanie studentom wiedzy na temat: definiowania idei projektowej, projektowania znaku (sygnet, logo, logotyp) oraz opanowania umiejętności z zakresu komunikacji wizualnej, jak również niezbędnej wiedzy i terminologii dotyczącej przedmiotu. Celem zajęć praktycznych jest przygotowanie studenta do samodzielnego sformułowania i weryfikowania założeń identyfikacji wizualnej.

Naming, branding, logo, logotyp, sygnet, slogan, tagline, księga znaku, system identyfikacji wizualnej.

2. Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymaganiami wstępnymi:

Przedmioty wprowadzające to: Grafika komputerowa i graficzny interfejs użytkownika.

Rozumienie podstawowych pojęć związanych z grafiką (grafika wektorowa – bitowa, tryby kolorystyczne CMYK - RGB, itd)

3. Opis form zajęć

a) Wykłady

- **Treści programowe:**

- Historia identyfikacji wizualnej;
- Po co nam identyfikacja wizualna;
- Mechanizm działania identyfikacji wizualnej;
- Logo jako znak firmowy i jego miejsce w identyfikacji marki;
- Techniki wykonania logotypu – od idei do znaku;
- Współczesny język wizualny.

- **Metody dydaktyczne:**

- Wykład prowadzony metodą tradycyjną z wykorzystaniem rzutnika multimedialnego oraz prezentacja realizacji.

- **Forma i warunki zaliczenia:**

- Warunkiem zaliczenia wykładu jest aktywne uczestnictwo w wykładzie.
- Wykazanie się przedmiotową wiedzą w pracach projektowych.

- **Wykaz literatury podstawowej:**

1. Miranda E.G., Quindos T.: Projektowanie ikon i piktogramów. Kraków: D2d.pl, 2016.
2. Airey D.: Logo design love. Tworzenie genialnych logotypów. Nowa odsłona. Gliwice: Wydawnictwo Helion, cop. 2018.
3. Bergstrom Bo, *Komunikacja wizualna*, Wydawnictwo Naukowe PWN 2010

- **Wykaz literatury uzupełniającej:**

1. Julius Wiedemann, *Logo Design*, Taschen, 2006
2. Michael Evamy, *Logotype*, Laurence King Publishing, 2012
3. David Airey, *Logo Design Love: Zaprojektuj genialny logotyp!*, Helion, 2012
4. Wheeler Alina, *Kreowanie marki. Przewodnik dla menedżerów marki*, Wydawnictwo Naukowe PWN 2010

b) Laboratorium

- **Treści programowe:**

- Projekt graficzny znaku firmowego
- Projekt logotypu ze szczególnym uwzględnieniem jego funkcjonalności
- Opracowanie księgi znaku
- Dobieranie adekwatnych środków wyrazu plastycznego
- Opracowanie szczegółowych elementów identyfikacji wizualnej (Corporate Identity)

- **Metody dydaktyczne:**

- Zajęcia praktyczne

- **Forma i warunki zaliczenia:**

- Ocena aktywności studenta podczas zajęć,

- Wykonanie projektów zaliczeniowych.
- **Wykaz literatury podstawowej:**
 - Jak w przypadku wykładu.
- **Wykaz literatury uzupełniającej:**
 - Jak w przypadku wykładu.

4. Opis sposobu wyznaczania punktów ECTS

a. forma stacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	30
	Czytanie wskazanej literatury	10
	Przygotowanie do zaliczenia	10
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	45
	Opracowanie założeń projektowych	14
	Realizacja projektu	15
	Przygotowanie dokumentacji i prezentacji	20
Konsultacje	Kontakt z nauczycielem	3
Zal./Egzamin	Kontakt z nauczycielem	3

Całkowita ilość godzin aktywności studenta	150
Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu	6

b. forma niestacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	15
	Czytanie wskazanej literatury	20
	Przygotowanie do zaliczenia	15
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	20
	Opracowanie założeń projektowych	24
	Realizacja projektu	20
	Przygotowanie dokumentacji i prezentacji	30
Konsultacje	Kontakt z nauczycielem	3
Zal./Egzamin	Kontakt z nauczycielem	3

Całkowita ilość godzin aktywności studenta	150
Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu	6

5. Wskaźniki sumaryczne

a. forma stacjonarna

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
- Liczba godzin kontaktowych – 81
 - Liczba punktów ECTS – 3,2
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
- Liczba godzin kontaktowych – 45
 - Liczba punktów ECTS – 3,8

b. forma niestacjonarna

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
- Liczba godzin kontaktowych – 41
 - Liczba punktów ECTS – 1,6
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
- Liczba godzin kontaktowych – 20
 - Liczba punktów ECTS – 3,8

6. Zakładane efekty uczenie się.

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekty uczenie się dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenie się
IDW_W1	Posiada podstawową wiedzę z zakresu identyfikacji wizualnej	K_U01, K_U12
IDW_W2	Ma wiedzę w obszarze zadań i celów Identyfikacji Wizualnej	K_U01, K_U12
IDW_U1	Student potrafi ocenić poprawność wykonanej Identyfikacji Wizualnej	K_U01, K_U12
IDW_U2	Potrafi zaplanować i realizować i zaprezentować własne prace projektowe	K_U01, K_U12
IDW_K1	Student posiada umiejętność dokonania oceny, konstruktywnej krytyki w stosunku do projektów.	K_K01

7. Odniesienie efektów uczenie się do form zajęć i sposób oceny osiągnięcia przez studenta efektów uczenie się.

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Forma zajęć		Sposób sprawdzenia osiągnięcia efektu
	Wykład	Laboratorium	
IDW_W1	v		Potrafi wykorzystać wiedzę z zakresu przedmiotu w pracach projektowych
IDW_W2	v	v	Potrafi wykorzystać wiedzę z zakresu przedmiotu w pracach projektowych
IDW_U1		v	Wykorzystanie właściwie dobranych narzędzi w pracy semestralnej, uwzględnienie ich w dokumentacji
IDW_U2	v	v	Wykorzystanie właściwie dobranych narzędzi w pracy semestralnej, uwzględnienie ich w dokumentacji

IDW_K1		v	Wykorzystanie właściwie dobranych narzędzi w pracy semestralnej, uwzględnienie ich w dokumentacji
--------	--	---	---

8. Kryteria uznania osiągnięcia przez studenta efektów uczenie się

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekt jest uznawany za osiągnięty, gdy student:
IDW_W1	Projekt spełnia założone wymagania
IDW_W2	Projekt spełnia założone wymagania
IDW_U1	Do projektu przyjęto właściwe wymagania
IDW_U2	Projekt spełnia założone wymagania
IDW_K1	Projekt spełnia założone wymagania