

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 – 20

Forma niestacjonarna

 wykłady – 20

 laboratorium – 15

Zajęcia prowadzone są w języku polskim.

Liczba punktów ECTS: 4

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 w jest przygotowanie studenta do samodzielnego sformułowania i weryfikowania założeń identyfikacji wizualnej.

Naming, branding, logo, logotyp, sygnet, slogo, 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	5
	Przygotowanie do zaliczenia	10
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	20
	Opracowanie założeń projektowych	10
	Realizacja projektu	15
	Przygotowanie dokumentacji i prezentacji	10

Całkowita ilość godzin aktywności studenta	100
Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu	4

b. forma niestacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	20
	Czytanie wskazanej literatury	15
	Przygotowanie do zaliczenia	10
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	15
	Opracowanie założeń projektowych	10
	Realizacja projektu	20
	Przygotowanie dokumentacji i prezentacji	10

Całkowita ilość godzin aktywności studenta	100
Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu	4

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 – 50
 - Liczba punktów ECTS – 2,0

- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.

- Liczba godzin kontaktowych – 20
- Liczba punktów ECTS – 2,2

b. forma niestacjonarna

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich

- Liczba godzin kontaktowych – 35
- Liczba punktów ECTS – 1,4

- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.

- Liczba godzin kontaktowych – 15
- Liczba punktów ECTS – 2,2

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	ν		Potrafi wykorzystać wiedzę z zakresu przedmiotu w pracach projektowych
IDW_W2	ν	ν	Potrafi wykorzystać wiedzę z zakresu przedmiotu w pracach projektowych
IDW_U1		ν	Wykorzystanie właściwie dobranych narzędzi w pracy semestralnej, uwzględnienie ich w dokumentacji
IDW_U2	ν	ν	Wykorzystanie właściwie dobranych narzędzi w pracy semestralnej, uwzględnienie ich w dokumentacji
IDW_K1		ν	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