

AKADEMIA TECHNICZNO-INFORMATYCZNA W NAUKACH STOSOWANYCH

KARTA OPISU PRZEDMIOTU

Wydział		Informatyki	
Kierunek		Informatyka	
Specjalność		Grafika komputerowa	
Semestr	VI	Program studiów, dla którego obowiązuje sylabus	2023/2024
Stopień studiów	I		2024/2025

Nazwa przedmiotu	Projekt 1 – identyfikacja wizualna			
Kod przedmiotu	PIIW			
Łączna liczba godzin	30	Tryb	stacjonarny	niestacjonarny
Profil kształcenia	Ogólnoakademicki (A)		Praktyczny (P)	
Forma zajęć	laboratorium			
Język przedmiotu	polski			
Liczba punktów ECTS	2			

Prowadzący zajęcia	
Forma prowadzonych zajęć	Laboratorium
Wymiar zajęć	30 h
Stopień (tytuł) naukowy	
Imię	
Nazwisko	

Wymagania wstępne	Podstawowa znajomość obsługi komputera i systemów operacyjnych, umiejętność posługiwania się podstawowymi programami graficznymi, znajomość, podstawowych zasad kompozycji, teorii koloru i typografii, podstawowa wiedza z zakresu grafiki komputerowej.
Założenia i cele przedmiotu	Celem przedmiotu jest rozwinięcie umiejętności analizy marki i tworzenia spójnej identyfikacji wizualnej. Studenci nauczą się projektowania logo, tworzenia księgi znaku oraz dostosowywania identyfikacji do różnych nośników.
Metody dydaktyczne	<ol style="list-style-type: none"> 1. Prezentacje multimedialne. 2. Pokazy przykładowych rozwiązań problemów. 3. Rozwiązywanie zadań praktycznych.

Efekty uczenia się (odniesienie do charakterystyk poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji)		Odniesienie do efektów dla kierunku	Odniesienie do efektów uczenia się wg Polskiej Ramy Kwalifikacji
WIEDZA – absolwent zna i rozumie:	W01.Zasady analizy marki, badania rynku i definiowania misji. W02.Zasady projektowania logo i innych elementów identyfikacji wizualnej. W03.Zasady tworzenia księgi znaku i wytycznych identyfikacji.	K_W26	P6S_WK

AKADEMIA TECHNICZNO-INFORMATYCZNA W NAUKACH STOSOWANYCH

	W04. Metody adaptacji identyfikacji wizualnej na różne nośniki. W05. Zasady prezentacji projektu i uzasadniania wyborów projektowych.		
UMIEJĘTNOŚCI – absolwent potrafi:	U01. Analizować marki i tworzyć koncepty identyfikacji wizualnej. U02. Projektować logo i kluczowe elementy graficzne marki. U03. Tworzyć księgi znaku zgodne z wymaganiami identyfikacji wizualnej. U04. Implementować identyfikację wizualną na różne nośniki, w tym cyfrowe i drukowane. U05. Przygotować prezentację projektu i uzasadnić swoje wybory.	K_U01 K_U02 K_U03 K_U04 K_U11	P6S_UW P6S_UW_INŻ P6S_UO P6S_KK P6S_UK
KOMPETENCJE SPOŁECZNE – absolwent jest gotów do	K01. Pracy w zespole, przyjmując w nim różne role. K02. Kreatywnego tworzenia projektów. K03. Ciągłego samokształcenia się w celu dostosowywania się do dynamicznie zmieniających się technologii.	K_K01 K_K03 K_K04	P6S_KO P6S_UU P6S_UO P6S_KR

Lp.	Tematyka zajęć	Liczba godzin
Forma zajęć – laboratorium		
Projekt 1 – Identyfikacja wizualna		
1	Analiza marki i tworzenie koncepcji identyfikacji wizualnej. Badanie rynku i konkurencji. Definiowanie wartości i misji marki.	6
2	Projektowanie logo i kluczowych elementów graficznych. Tworzenie logo, sygnetu i logotypu. Dobór kolorystyki i typografii.	6
3	Tworzenie księgi znaku i wytycznych identyfikacji. Zasady stosowania logo. Wytyczne dotyczące materiałów promocyjnych.	6
4	Implementacja identyfikacji wizualnej na różnych nośnikach. Projektowanie wizytówek, papieru firmowego i materiałów reklamowych. Adaptacja identyfikacji na media cyfrowe.	6
5	Prezentacja i obrona projektu. Omówienie procesu projektowego i uzasadnienie wyborów.	6

Forma i warunki zaliczenia przedmiotu	Wykonanie projektów. Częstkowe prezentacje, zdawanie raportów, obrona projektów.	
Metody weryfikacji efektów uczenia się		Nr efektu uczenia się z sylabusu

AKADEMIA TECHNICZNO-INFORMATYCZNA W NAUKACH STOSOWANYCH

Forma i warunki zaliczenia przedmiotu	Wykonanie projektów. Częstkowe prezentacje, zdawanie raportów, obrona projektów.	
	Ocena projektów i częściowych prezentacji.	W01-W05, U01-U05, K01

Literatura podstawowa	<ol style="list-style-type: none"> 1. G. Foley, <i>Wprowadzenie do grafiki komputerowej</i>, WNT, Warszawa 1999. 2. M. Jankowski, <i>Elementy grafiki komputerowej</i>, WNT, Warszawa 1992. 3. <i>Grafika komputerowa, metody i narzędzia</i>, red. J. Zabrodzki, WNT, Warszawa 2001. 4. D. Dabner, S. Calvert, A. Casey, <i>Szkoła projektowania graficznego, Zasady i praktyka, nowe programy i technologie</i>, Arkady, 2012.
Literatura uzupełniająca	<ol style="list-style-type: none"> 1. T. Pavlidis, <i>Grafika i przetwarzanie obrazów</i>, WNT, Warszawa 1986. 2. Gernsheimer J., <i>Ponadczasowe logo : projektowanie znaków odpornych na działanie czasu</i>, Helion, Gliwice 2013. 3. K. Lenk, <i>Krótkie teksty o sztuce projektowania</i>, w: Słowo/obraz/terytoria, Gdańsk 2012.

Nakład pracy studenta	
	Liczba godzin
Zajęcia dydaktyczne	30
Przygotowanie się do zajęć	5
Studiowanie literatury	5
Udział w konsultacjach	2
Przygotowanie projektu / eseju / prezentacji itp.	18
Przygotowanie się do egzaminu / zaliczenia	-
Inne	-
ŁĄCZNY nakład pracy studenta w godz.	60
Liczba punktów ECTS	2