

Nazwa przedmiotu: <b>Pracownia komunikacji wizualnej w przestrzeni - Podstawy komunikacji wizualnej</b>		Kod przedmiotu: <b>WA.SLA136</b>
Nazwa uczelni prowadzącej przedmiot / moduł: <b>Instytut Architektury Wnętrz</b>		
Nazwa kierunku: <b>architektura wnętrz</b>		
Forma studiów: <b>I stopnia, Stacjonarne</b>	Profil kształcenia: ogólnoakademicki	Specjalność: wszystkie
Grupa przedmiotów: podstawowe	Rok / semestr: I / 1	Język przedmiotu / modułu: polski

Forma zajęć	Wymiar zajęć
Ćwiczenia	45

Koordynator przedmiotu / modułu	dr hab. Beata Wawrzecka, prof. uczelni
Wymagania wstępne	Nie ma wymagań wstępnych
Forma zaliczenia	zaliczenie
Typ oceny	numeryczna
Metody dydaktyczne	Wykład z wykorzystaniem środków audiowizualnych Ćwiczenia projektowe Konsultacje

Lp.	Założenie i cele przedmiotu
1.	- wyposażenie studentów w podstawową wiedzę z zakresu grafiki projektowej
2.	- rozwijanie umiejętności przekazywania informacji za pomocą technik graficznych
3.	- umiejętności zachowania linii projektowej na różnych formatach
4.	- wyrobieniem swobody posługiwania się programami graficznymi

EFEKTY UCZENIA SIĘ	
Wiedza	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ćwiczenia pomagają zapoznać się z programami graficznymi.</li> <li>- Służą nauce utrzymania jednolitej linii projektowej w różnych mediach,</li> <li>- Uczą czytelnej wizualizacji graficznej posiadanych danych,</li> <li>- Znaczenia kompozycji, koloru i typografii</li> <li>- Zapoznają z wymaganiami technicznymi różnego rodzaju druku</li> </ul>	<p><b>Symbol:</b> WA.SLA136_W01</p> <p><b>Efekty kierunkowe:</b> AW6_W11. AW6_W12. AW6_W18.</p> <p><b>Metody weryfikacji:</b> C: rozmowa ze studentem (korekta) Zaliczenie na ocenę Przegląd prac</p>
Umiejętności	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- stosuje narzędzia programów komputerowych w grafice projektowej</li> <li>- łączy funkcję estetyczną i informacyjną w projekcie</li> <li>- przygotowuje projekt do druku w różnych technikach</li> <li>- prawidłowo komponuje elementy projektu</li> <li>-dobiera typografię dopasowaną do kontekstu pracy</li> </ul>	<p><b>Symbol:</b> WA.SLA136_U01</p> <p><b>Efekty kierunkowe:</b> AW6_U02. AW6_U04. AW6_U10.</p>

	<b>Metody weryfikacji:</b> C: rozmowa ze studentem (korekta) Zaliczenie na ocenę Przegląd prac
<b>Kompetencje społeczne</b>	
identyfikuje problemy - jest otwarty na poglądy innych - wykazuje inicjatywę w poszukiwaniu rozwiązań	<b>Symbol:</b> WA.SLA136_K01 <b>Efekty kierunkowe:</b> AW6_S01. AW6_S02. AW6_S03. AW6_S07. <b>Metody weryfikacji:</b> C: rozmowa ze studentem (korekta)

AKTYWNOŚĆ STUDENTA	LICZBA GODZIN
<b>Godziny kontaktowe z nauczycielami akademickimi</b>	
udział w ćwiczeniach warsztatowych	15
udział w ćwiczeniach projektowych	45
przygotowanie do zajęć projektowych	30
<b>Samodzielna praca studenta</b>	
udział w ćwiczeniach warsztatowych	15
udział w ćwiczeniach projektowych	45
przygotowanie do zajęć projektowych	30
<b>ŁĄCZNY nakład pracy studenta w godz.</b>	180
<b>Liczba punktów ECTS</b>	3

Wersja	Forma zajęć	Treści programowe	Dodatkowe informacje	
2023 Z	Ćwiczenia	Program obejmuje wiedzę z szerokiej gamy zagadnień związanych z podstawami projektowania graficznego. Materiał przedstawiony studentom zawiera praktyczne i techniczne informacje niezbędne do prawidłowego wykonania ćwiczeń. Ćwiczenia służą nauce utrzymania jednolitej linii projektowej w różnych mediach, analizie gradacji informacji, kompozycji elementów graficznych na określonych płaszczyznach, znaczenia typografii i koloru oraz dostosowanie projektu graficznego do wymagań technicznych. Ćwiczenia obejmują kompozycje z typografii, manipulacje zdjęciami oraz projekt planszy, pionków i kart do gry.	<b>Liczba godzin:</b> 60 <b>Cele:</b> 1 4 3 2 <b>Efekty uczenia się:</b> WA.SLA136_W01 WA.SLA136_U01 WA.SLA136_K01	

Wersja	Forma zajęć	Metoda weryfikacji	Waga
2023 Z	Ćwiczenia	Zaliczenie na ocenę	100

Wersja	Literatura obowiązkowa	Literatura uzupełniająca
2023 Z	Charlotte Fiell, Peter Fiell, Projektowanie graficzne w XXI wieku, Taschen	Steven Heller, Veronique Vienne, 100 idei które zmieniły projektowanie graficzne, Raszyn 2012 John Gage, Kolor i znaczenie, Kraków 2010 Gawin Ambrose, Paul Harris, Twórcze projektowanie, Warszawa 2008 Gawin Ambrose, Paul Harris, Layout. Zasady/kompozycja/zastosowanie, Warszawa 2008 Gawin Ambrose, Paul Harris, Pre-press. Poradnik dla grafików, Warszawa 2010 David Dabner, Sheena Calvert, Anoki Casey, Szkoła projektowania graficznego, Warszawa 2012 Richard Poulin, Język projektowania graficznego, 2011 Strony internetowe poświęcone grafice projektowej

Kryteria ocen w procesie weryfikacji efektów uczenia się	
Ocena	Opis wymagań
celujący (5,5)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte w sposób wykraczający ponad program nauczania
bardzo dobry (5,0)	zakładane efekty uczenia się zostały w pełni osiągnięte
dobry plus (4,5)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami
dobry (4,0)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte z pewnymi brakami, które można uzupełnić
dostateczny plus (3,5)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte z istotnymi brakami
dostateczny (3,0)	zakładane efekty zostały osiągnięte z poważnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym poziomie
niedostateczny (2,0)	zakładane efekty uczenia się nie zostały uzyskane