

Nazwa przedmiotu: Projektowanie informacji 3		Kod przedmiotu: WA.SLW523
Nazwa uczelni prowadzącej przedmiot / moduł: Instytut Wzornictwa		
Nazwa kierunku: wzornictwo		
Forma studiów: I stopnia, Stacjonarne	Profil kształcenia: ogólnoakademicki	Specjalność: wszystkie
Grupa przedmiotów: podstawowe	Rok / semestr: III / 5	Język przedmiotu / modułu: polski

Forma zajęć	Wymiar zajęć
Ćwiczenia	45

Koordynator przedmiotu / modułu	dr hab. Krzysztof Tyczkowski, prof. uczelni
Wymagania wstępne	1. Zakwalifikowanie na 5. semestr studiów stacjonarnych I stopnia na Wydziale Sztuk Projektowych w Instytucie Wzornictwa. 2. Student, który chciałby rozpocząć zajęcia z przedmiotu Projektowanie Informacji od 5. semestru zobowiązany jest do spotkania z prowadzącym zajęcia i przedstawienia mu do akceptacji swojego portfolio projektowego. 3. Wiedza z zakresu tworzenia projektów informacyjnych w stopniu zaawansowanym. 4. Bardzo dobra znajomość obsługi oprogramowania graficznego grafiki 2d: InDesign, Illustrator, Photoshop.
Forma zaliczenia	egzamin
Typ oceny	numeryczna
Metody dydaktyczne	Ćwiczenia projektowe

Lp.	Założenie i cele przedmiotu
1.	Głównym celem kształcenia w ramach Pracowni Projektowania Informacji 3 jest tworzenie projektów, w których studenci doskonalą umiejętności z zakresu opracowania analiz projektowych, tworzenia struktur typograficznych oraz opracowania warstwy infograficznej.
2.	Studenci poszerzają spektrum swoich umiejętności o zagadnienia z zakresu przygotowania wielostronicowych projektów do druku lub multimedialnych.

EFEKTY UCZENIA SIĘ	
Wiedza	
Student potrafi przeprowadzić analizę tematu ćwiczenia korzystając z wiedzy i praktycznego doświadczenia dwóch poprzednich semestrów.	Symbol: Efekty kierunkowe: WZ6_W02. WZ6_W17. Metody weryfikacji: C: Egzamin
Student posiada wiedzę jak tworzyć i realizować wielostronicowe projekty wydawnictw informacyjnych.	Symbol: Efekty kierunkowe: WZ6_W02. WZ6_W10. WZ6_W11. WZ6_W17. Metody C: Egzamin

	weryfikacji:
Student posiada wiedzę w jaki sposób poprawnie zrealizować ćwiczenie zgodnie z przyjętym celem, założeniami i zakresem pracy projektowej.	Symbol: Efekty kierunkowe: WZ6_W02. WZ6_W10. WZ6_W11. WZ6_W17. Metody weryfikacji: C: Egzamin Egzamin
Potrafi świadomie wybierać optymalne środki wyrazu i techniki realizacji projektów z zakresu komunikacji wizualnej.	Symbol: Efekty kierunkowe: WZ6_U01. WZ6_U03. WZ6_U06. WZ6_U13. WZ6_U17. Metody weryfikacji: C: zrealizowany projekt graficzny Egzamin

Student potrafi używać logicznych i przekonujących argumentów w celu wyjaśnienia swoich decyzji projektowych.	Symbol: Efekty kierunkowe: WZ6_S06. WZ6_S08. WZ6_S11. Metody weryfikacji: C:
Student potrafi pracować w zespole oraz umie akceptować poglądy innych osób.	Symbol: Efekty kierunkowe: WZ6_S08. WZ6_S11. Metody weryfikacji: C:

AKTYWNOŚĆ STUDENTA	LICZBA GODZIN
Godziny kontaktowe z nauczycielami akademickimi	
udział w ćwiczeniach projektowych	45
udział w egzaminach	2
Samodzielna praca studenta	
samodzielne studiowanie tematyki wykładów	3
samodzielne studiowanie literatury z zakresu kierunku	20
przygotowanie do zajęć projektowych	25
analiza i sformułowanie założeń projektowych	10
opracowanie projektów	45
ŁĄCZNY nakład pracy studenta w godz.	150
Liczba punktów ECTS	5

Wersja	Forma zajęć	Treści programowe	Dodatkowe informacje	
2023 Z	Ćwiczenia	Przedstaw zapis Twojego jednego dnia używając rysunków, piktogramów, typografii lub fotografii jako języka wizualnego. Zapis powinien zawierać skalę czasową oraz w zrozumiały sposób przedstawiać zdarzenia, które były Twoim udziałem w danym dniu. Pomiń te, które uznasz za zbyt osobiste.	Liczba godzin:	21
			Cele:	1
			Efekty uczenia się:	
		Stworzenie modelowego projektu dla prasy periodycznej z możliwością wielokrotnego wykorzystania przy zmieniających się wraz z kolejną edycją materiałów redakcyjnych. Ustal parametry stylów tekstowych w programie DTP dla tytułów, tekstu głównego, tekstów uzupełniających i podpisów ilustracji. W projekcie umieść rysunek techniczny gridu oraz podziału kolumny na łamy.	Liczba godzin:	24
			Cele:	2
			Efekty uczenia się:	

Wersja	Forma zajęć	Metoda weryfikacji	Waga
--------	-------------	--------------------	------

2023 Z	Ćwiczenia	zrealizowany projekt graficzny	3
		Egzamin	1

Wersja	Literatura obowiązkowa	Literatura uzupełniająca
2023 Z	Lenk, Krzysztof; „Pokazać. Wyjaśnić. Prowadzić.”	Dębowski, Przemek; Mrowczyk, Jacek; „Widzieć Wiedzieć”, Karakter, 2011 Szarzyńska-Putowska, Joanna; „Komunikacja wizualna – wybrane zagadnienia”, ASP Kraków 2002

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