

KARTA KURSU

Nazwa	Licencjacka pracownia dyplomowa	
Nazwa w j. ang.	Bachelor thesis	
Koordinator	Dr Marcin Urbańczyk	Zespół dydaktyczny
		Dr Marcin Klag Dr Daria Malicka Dr Przemysław Paliwoda Dr Marcin Urbańczyk Dr Katarzyna Wojdyła Dr Anna Zabdyrska
Punktacja ECTS*	8	

Opis kursu (cele kształcenia)

Licencjacka praca dyplomowa na kierunku komunikacja wizualna składa się z dwóch głównych części: teoretycznej oraz artystycznej (projektowej). Część artystyczna dotyczy realizacji projektu graficznego, który jest odpowiedzią na wybrany przez studenta problem projektowy. Projekt musi być zaakceptowany przez promotora i opracowany w kontekście działań związanych z projektowaniem graficznym 2D, takich jak projektowanie stron internetowych, aplikacji mobilnych, identyfikacji wizualnej, książki i publikacji drukowanych, infografiki.

W ramach części artystycznej student przeprowadza szczegółową analizę problemu projektowego, wyciąga wnioski i podejmuje kolejne działania w procesie projektowym. Celem jest stworzenie autorskiej odpowiedzi na postawiony problem, w zgodzie z aktualnymi trendami oraz normami projektowymi, uwzględniając potrzeby użytkowników i zasady projektowania uniwersalnego.

Projekt dyplomowy realizowany jest samodzielnie, pod merytoryczną opieką promotora. Student wybiera odpowiednią pracownię dyplomową, która najlepiej odpowiada jego preferencjom w zakresie komunikacji wizualnej i projektowania graficznego. W trakcie pracy nad projektem, student korzysta z zasobów i wiedzy dostępnych w pracowniach, a także zapoznaje się ze specyfiką działań projektowych w zakresie komunikacji wizualnej.

Na projekt finalny składają się:

- 1. Dokumentacja projektowa** - Przejrzysta, estetyczna dokumentacja, która przedstawia poszczególne etapy procesu projektowego, zgodnie z ustalonymi regułami.
- 2. Odpowiedź projektowa** - Finalny projekt stanowi odpowiedź na postawiony problem projektowy, realizowany w wybranej formie, np. projekt strony internetowej, aplikacji mobilnej, identyfikacji wizualnej lub publikacji drukowanej. Projekt może być przedstawiony w formie realistycznych wizualizacji, makiet, prototypów lub finalnych

materiałów graficznych.

Licencjacka praca dyplomowa jest sprawdzianem umiejętności studenta, świadczącym o jego kreatywności, inwencji oraz biegłości technicznej. Powinna odzwierciedlać rozwiniętą świadomość projektową oraz gotowość do podjęcia pracy zawodowej w obszarze komunikacji wizualnej. Projekt dyplomowy powinien być realizowany na wysokim poziomie artystycznym i technicznym, stanowiąc potwierdzenie kompetencji w zakresie projektowania graficznego.

Warunki wstępne

Wiedza	<p>Posiada wiedzę w obszarze podstawowych narzędzi badawczych w komunikacji wizualnej. Orientuje się we współczesnych tendencjach i nurtach projektowych w obszarze komunikacji wizualnej.</p>
Umiejętności	<p>Student na kierunku Komunikacja Wizualna powinien posiadać umiejętność świadomego posługiwania się narzędziami warsztatu projektowego, takimi jak programy graficzne oraz techniki tworzenia dokumentacji projektowej. W szczególności powinien umieć wykorzystać scenariusze użytkowe, ankiety i wywiady w celu zbierania informacji i tworzenia trafnych rozwiązań projektowych.</p> <p>Ponadto student powinien być zaznajomiony z metodami i procedurami projektowania, które łączą aspekty funkcjonalne, ergonomiczne oraz estetyczne, umożliwiając tworzenie projektów zgodnych z wymaganiami użytkowników.</p> <p>W zakresie projektowania 2D student powinien posiadać umiejętności w obszarze DTP, typografii, infografiki, budowania identyfikacji wizualnej oraz projektowania publikacji książkowych. Dodatkowo, powinien umieć tworzyć dokumentację techniczną, posługując się zarówno tradycyjnymi, jak i nowoczesnymi narzędziami.</p>
Kursy	<p>Treści kursu są dostosowywane indywidualnie do każdego studenta, w zależności od wybranego tematu badawczego oraz stopnia zaawansowania. Program kursu uwzględnia indywidualne potrzeby i cele edukacyjne, co pozwala na elastyczne podejście do realizacji projektu dyplomowego.</p> <p>Stopień zaawansowania kursu jest dostosowany do poziomu studenta, co umożliwia uczestnictwo zarówno osobom rozpoczynającym pracę nad projektem dyplomowym, jak i tym, którzy kontynuują prace rozpoczęte w poprzednich semestrach studiów. Kurs może być zatem realizowany od podstaw lub stanowić kontynuację dotychczasowych działań projektowych, zależnie od dotychczasowego przebiegu nauki studenta.</p>

Efekty uczenia się

	Efekt uczenia się dla kursu	Odniesienie do efektów kierunkowych
Wiedza	<p>W01: Posiada wiedzę o procesie projektowym, narzędziach i metodach i sposobach pracy oraz o organizacji twórczej pracy projektowej.</p> <p>W02: Posiada wiedzę niezbędną do projektowania: tożsamości wizualnej, projektowania publikacji drukowanych i interfejsów ekranowych, wizualizowania informacji, projektowania dla branży produktów, sprzedaży i reklamy.</p> <p>W03: Zna współczesne technologie i narzędzia do tworzenia i przetwarzania obrazu, w szczególności cyfrowe techniki obrazowania wektorowego i bitmapowego, wizualizacji 3D, oraz techniki do efektów kinetycznych i interaktywnych.</p>	K_W06, K_W07, K_W08

Umiejętności	Efekt uczenia się dla kursu	Odniesienie do efektów kierunkowych

	U01: Posiada umiejętności projektowania spójnych komunikatów wizualnych łączących estetykę formy z funkcjonalnością i użytecznością.	K_U02, K_U03
	U02: Posiada umiejętności kompleksowego prowadzenia projektu z wykorzystaniem współczesnych metod projektowych i narzędzi badawczych.	K_U05
	U03: Potrafi zaprezentować efekty swojej pracy w komunikatywny i merytoryczny sposób.	K_U06
	U04: Potrafi odpowiednio interpretować założenia projektowe, do których stosuje innowacyjne i nieszablonowe podejście dobierając adekwatne środki wyrazu i racjonalne technologie.	K_U01

	Efekt uczenia się dla kursu	Odniesienie do efektów kierunkowych
Kompetencje społeczne	K01: Samodzielnie potrafi zbierać, analizować i interpretować wiedzę z różnych, pokrewnych i wspomagających dziedzinę projektową obszarów	K_K01
	K02: Rozumie potrzebę uczenia się przez całe życie, rozwija i podnosi kwalifikacje, ciągle uzupełnia wiedzę	K_K03

Organizacja										
Forma zajęć	Wykład (W)	Ćwiczenia w grupach								
		A	K	L	S	P	E			
Liczba godzin				60						

Opis metod prowadzenia zajęć

Zajęcia polegają na indywidualnych, regularnych konsultacjach z promotorem, podczas których student przedstawia postępy w realizacji pracy licencjackiej. W trakcie tych spotkań promotor omawia z studentem szczegóły dotyczące dalszego rozwoju projektu, a także ustala formę dokumentacji dyplomowej oraz szczegóły dotyczące prezentacji pracy podczas obrony przed Komisją Dyplomową.

Formy sprawdzania efektów uczenia się

	E – learning	Gry dydaktyczne	Ćwiczenia w szkole	Zajęcia terenowe	Praca laboratoryjna	Projekt indywidualny	Projekt grupowy	Udział w dyskusji	Referat	Praca pisemna (esej)	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Inne
W01						X							
W02						X							
W03						X							
U01						X							
U02						X							
U03						X							
U04						X							
K01						X							
K02						X							
...													

Kryteria oceny	<p>Zaliczenie przedmiotu odbywa się na podstawie:</p> <ul style="list-style-type: none"> • twórczego, aktywnego i systematycznego zaangażowania w realizację tematu, • umiejętnego zastosowania poznanych narzędzi i technik projektowych, • regularnej obecności na zajęciach.
----------------	--

Uwagi	
-------	--

Treści merytoryczne (wykaz tematów)

Studenci wybierają tematy projektowe do pracy dyplomowej w trakcie konsultacji z prowadzącym.

Wykaz literatury podstawowej

- „Człowiek i jego znaki” Adrian Frutiger (wyd. d2d)
- Zdeno Kolesár, Jacek Mrowczyk, „Historia projektowania graficznego”, Karakter, Kraków 2018;
- Jacek Mrowczyk, „PGR. Projektowanie graficzne w Polsce”, Karakter, Kraków 2010;
- Wally Olins “Podręcznik brandingu”, Instytut Marki Polskiej, 2009
- Airey, *Logo Design Love*, wyd. Helion, Gliwice 2015
- P. Hardziej, *CPN. Znak, identyfikacja, historia*, wydawnictwo Karakter, Kraków 2019
- Historia projektowania graficznego, Zdeno Kolesár, Jacek Mrowczyk, Karakter, Kraków 2018

Wykaz literatury uzupełniającej

- Mościchowska Iga Rogoś-Turek Barbara, *Badania jako Podstawa Projektowania User Experience*, Wydawnictwo Naukowe PWN 2020
- E.Gonzalez-Miranda, T.Quindos, *Projektowanie ikon i piktogramów*, wyd. d2d, Kraków 2019
- K. Elam, *Geometria w projektowaniu*, wyd. d2d, Kraków 2019
- H. R. Bosshard, *Reguła i intuicja. O rozwadze i spontaniczności projektowania*, wyd. d2d, Kraków 2019
- J. Szarzyńska-Putowska, *Komunikacja wizualna: wybrane zagadnienia*, Fundacja im. Joanny Sarzyńskiej- Putowskiej przy KKW WFP ASP, Kraków, 2002 (wybór)
- J.Itten, *Sztuka Barwy*, wyd. d2d, Kraków 2015
- Podaj dalej. Design, nauczanie, życie, Krzysztof Lenk, Ewa Satalecka, Karakter, Kraków 2018

Bilans godzinowy zgodny z CNPS (Całkowity Nakład Pracy Studenta)

liczba godzin w kontakcie z prowadzącymi	Wykład	
	Konwersatorium (ćwiczenia, laboratorium itd.)	60
	Pozostałe godziny kontaktu studenta z prowadzącym	60
liczba godzin pracy studenta bez kontaktu z prowadzącymi	Lektura w ramach przygotowania do zajęć	30
	Przygotowanie krótkiej pracy pisemnej lub referatu po zapoznaniu się z niezbędną literaturą przedmiotu	30
	Przygotowanie projektu lub prezentacji na podany temat (praca w grupie)	60
	Przygotowanie do egzaminu/zaliczenia	
Ogółem bilans czasu pracy		240
Liczba punktów ECTS w zależności od przyjętego przelicznika		8