



AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH
IM. EUGENIUSZA GEPPERTA
WE WROCŁAWIU

Nazwa przedmiotu		Projektowanie znaku	
Jednostka prowadząca	Wydział Grafiki i Sztuki Mediów		
Profil studiów	ogólnoakademicki		
Kierunek	Grafika		
Poziom kwalifikacji	Poziom 6		
Forma studiów	niestacjonarne		
Rok studiów / semestr	lic. 2 rok, 4 sem		
wymiar zajęć (liczba godzin kontaktowych) semestr	45		
wymiar zajęć (liczba godzin kontaktowych) tydzień	3		
liczba godzin samodzielnej pracy studenta	75		
Liczba punktów ECTS	4		
Rodzaj zajęć	Konsultacje i korekty indywidualne, grupowe. Wykłady.		
Prowadzący	mgr Matylda Bruniecka		
Cel zajęć	Zwrócenie uwagi na rolę znaku graficznego – informacja. Przedstawienie wyrazu, zjawisk za pomocą obrazka. Graficzne wypowiedzi w aspekcie skrótu, przenoszenia znaczeń, metaforycznego myślenia.		
Wymagania wstępne	Znajomość podstaw języka graficznego, jego środków wyrazu, jego potencjału w przedstawianiu pojęć; znajomość podstaw komunikatu graficznego niosącego formę i treść. Znajomość morfologii łańciskowego alfabetu oraz cyfrowej postaci pism dzielowych. Kompetencje w analizowaniu dzieła plastycznego; znajomość aplikacji graficznych – Ilustrator. Korzystanie z umiejętności nabytych na I roku z Warsztatu komputerowego, Podstaw projektowania graficznego		
Efekty uczenia się:		Kod efektów modułowych	Odniesienie do efektów kształcenia na kierunku
- <i>wiedza</i>	Ma wiedzę o zasadach organizowania skrótu graficznego. Zna terminologię dotyczącą różnej przynależności i formy znaku graficznego (logo, logotyp, znak towarowy, firmowy, sygnety, winieta, monogram, ideogram, piktogram itd).	W_07	K_W05, K_W08
- <i>umiejętności</i>	Potrafi zastosować odpowiednie środki graficzne – weryfikacja	U_09	K_U09

	kształtów i kolorów. Umiejętność prowadzenia wnikliwej analizy na linii słowo-obraz. Potrafi zaprojektować ideogram.		
- kompetencje społeczne	Ma kompetencje w rozumieniu intencji i celu postawionych zadań, pozwalające na właściwy kontakt: pedagog – student. Samodzielna praca analityczna, potrzebna przy rozwiązaniach graficznych.	K_02	K_K01
Treść zajęć	Lapidarność struktur obrazowych. Jednoczesność oglądania i czytania – zapisy przedstawiające – pikturalne. Prowadzenie narracji graficznej – eksperyment graficzny. Obrazowe wyrażanie zależności – logika przyczyny i skutku, logika metamorfozy.		
Metody i kryteria oceny	Ocena uwzględnia poziom wykonanych prac, zaangażowanie. 70% wykonanie zadań/aktywność na zajęciach/przeglądy robocze, 30% otwarty przegląd prac.		
Sposób zaliczenia	PE		
Literatura	<ul style="list-style-type: none"> • A. Frutiger, Człowiek i jego znaki, Optima, 2003 • S. Wysłouch, Literatura a sztuki wizualne, PWN, 1993 • W. Kopaliński, Słownik symboli, Wiedza Powszechna, 1990 • M. Evamy Logo. Przewodnik dla projektantów, PWN, 2008 • M. Healey Czym jest branding? ABE Dom Wydawniczy, 2008 • Los Logos, Dos Logos, Tres Logos... 		
Język wykładowy	polski		