Karta modułu/przedmiotu

Wypełnia Zespół Kierunku							
	Nazwa modułu (bloku przedmiotów): **Przedmioty kształcenia ogólnego**					Kod modułu: A	
	Nazwa przedmiotu: **Przedmiot techniczny do wyboru 1: Komunikacja wizualna 1 - warsztat cyfrowy**					Kod przedmiotu: A/4	
	Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej przedmiot / moduł: **INSTYTUT PEDAGOGICZNO-JĘZYKOWY**						
	Nazwa kierunku: **PEDAGOGIKA**						
	Nazwa specjalności: **PEDAGOGIKA OPIEKUŃCZO-WYCHOWAWCZA Z TERAPIĄ PEDAGOGICZNĄ/ PEDAGOGIKA OPIEKUŃCZO-WYCHOWAWCZA Z RESOCJALIZACJĄ NIELETNICH**						
	Forma studiów: **STACJONARNE**		Profil kształcenia: **PRAKTYCZNY**			Poziom studiów: **STIDIA I STOPNIA**	
	Rok / semestr**: I/1**		Status przedmiotu /modułu: **FAKULTATYWNY**			Język przedmiotu / modułu: **POLSKI**	
	Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	laboratorium	projekt	seminarium	inne (wpisać jakie)
	Wymiar zajęć (godz.)			**30**			

Koordynator przedmiotu / modułu*	mgr Zbigniew Babiński
Prowadzący zajęcia*	mgr Zbigniew Babiński
Cel kształcenia przedmiotu / modułu	Zaznajomienie studentów z pojęciami dotyczącymi komunikacji wizualnej, procesów kodowania i percepcji. Wprowadzenie w zakres pojęć języka graficznego oraz stosowanych metod i narzędzi komunikacji graficznej mający określony potencjał oddziaływania psychologicznego. Analiza twórcza komunikatów ideograficznych.
Wymagania wstępne	

** Zmiany koordynatora przedmiotu oraz prowadzącego zajęcia dokonuje Dyrektor Instytutu po akceptacji Prorektora ds. Kształcenia. Nowy koordynator przedmiotu oraz prowadzący przedmiot potwierdza zapoznanie się z treściami zawartymi w karcie przedmiotu.*

EFEKTY UCZENIA SIĘ		
Nr efektu uczenia się/ grupy efektów	Opis efektu uczenia się	Kod kierunkowego efektu uczenia się
01	Student zna i rozumie pojęcia: proces komunikacyjny, kod korektywny oraz szum informacyjny.	K_W01
02	Student zna i rozumie procesy komunikacji wizualnej i prawidłowości użycia języka graficznego oraz odpowiednich metod i narzędzi.	K_W07
03	Student potrafi wygenerować za pomocą narzędzi cyfrowych rastrowych i/lub wektorowych komunikat informacyjno/perswazyjny.	K_U04
04	Student potrafi zastosować środki przekazu graficznego oraz narzędzia cyfrowe w organizowaniu i udzielaniu wsparcia swoim podopiecznym.	K_U10
05	Student jest gotów uświadomić sobie wpływ komunikatu informującego/perswazyjnego na wybrane aspekty psychicznego funkcjonowania odbiorcy (w tym na emocje i poznanie).	K_K01

TREŚCI PROGRAMOWE
Wykład

Ćwiczenia
Laboratorium
Znak oraz jego interpretanty, kodowanie, dekodowanie, interpretacja. Elementy języka graficznego i środki ekspresji: kolor i ton – znaczenie i oddziaływanie barw, rodzaje perspektyw, rodzaje kompozycji, punkt i linia, kształt i forma, światło i kontrast, napięcie, ekspresja, figura-tło, domknięcie, układ graficzno-literniczy. Rodzaje i oddziaływanie apeli komunikacyjnych. Funkcje komunikacji wizualnej (informacyjna, znaczeniowa, perswazyjna, społeczna). Przykładowy program wektorowy oraz rastrowy, techniki cyfrowe i narzędzia programowe, które można stosować w komunikacji twórczej, m.in. w arteterapii plastycznej.
Projekt
Seminarium
Inne

Literatura podstawowa*	Malachiody Cathy A., *ARTETERAPIA. Podręcznik*, 2011 Harmonia Universalis, Gdańsk 2014 Rudowski Tomasz, *ARTETERAPIA. Inspiracje i wartości,* ENETEIA, Warszawa 2014 Frutiger Adrian, *Człowiek i jego znaki,* d2d.pl, Kraków 2010 Morreale S. P., Spitzberg B. H., Barge J. K., *Komunikacja między ludźmi. Motywacja, wiedza i umiejętności,* Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2007
Literatura uzupełniająca*	Szulc Wita, *ARTETERAPIA. Narodziny idei, ewolucja teorii, rozwój praktyki*, DIFIN S.A., Warszawa 2011 Poulin Richard, *Język projektowania graficznego*, 2011 Top Mark Centre Adler Ronald B., Rosenfeld Lawrence B., Proctor II Russell F., *KRelacje Interpersonalne. Proces porozumiewania się,* Rebis, Poznań 2016Wydawnictwo Psychologiczne, Gdańsk 2000 Berne Eric, *W co ludzie grają. Psychologia stosunków międzyludzkich*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2004
Metody kształcenia stacjonarnego	• Analiza znaków, symboli, elementów języka graficznego z dyskusją • Analiza aspektów psychologicznych w apelu graficznym z dyskusją • Rozwiązywanie niektórych zadań ideograficznych w programie typu Corel Draw i Photoshop • Praca koncepcyjna indywidualna oraz w grupach w programie wektorowym i /lub rastrowym
Metody kształcenia z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość	

** Literatura może być zmieniona po akceptacji Dyrektora Instytutu*

Metody weryfikacji efektów uczenia się	Nr efektu uczenia się/grupy efektów
Analiza tekstów z dyskusją	01, 02

Analiza zdarzeń krytycznych (przypadków)		01, 03, 04
Projekty zaliczeniowe - przygotowanie oraz wykonanie wybranych apeli ideograficznych jako komunikatów wizualnych		01, 02, 03, 04, 05
Formy i warunki zaliczenia	Aktywność podczas zajęć. Analiza oraz korekta wybranych nośników komunikacji - jeden projekt indywidualny i jeden grupowy oraz ich uzasadnienie z wykorzystaniem wiedzy zdobytej na zajęciach.	

NAKŁAD PRACY STUDENTA

Rodzaj działań/zajęć	Liczba godzin		
	Ogółem	W tym zajęcia powiązane z praktycznym przygotowaniem zawodowym	W tym udział w zajęciach przeprowadzanych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość
Udział w wykładach			
Samodzielne studiowanie			
Udział w ćwiczeniach audytoryjnych i laboratoryjnych, warsztatach, seminariach	30	20	
Samodzielne przygotowywanie się do ćwiczeń	5		
Przygotowanie projektu / eseju / itp.	10	10	
Przygotowanie się do egzaminu / zaliczenia	5		
Udział w konsultacjach	1		
Inne			
ŁĄCZNY nakład pracy studenta w godz.	51	30	
Liczba punktów ECTS za przedmiot	**2**		
Liczba punktów ECTS związana z zajęciami praktycznymi	**1,2**		
Liczba punktów ECTS związana z kształceniem na odległość (kształcenie z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość)[1]	**0**		
Liczba punktów ECTS za zajęciach wymagające bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich	**1,6**		

[1] W przypadku zajęć kształtujących umiejętności praktyczne metody i techniki kształcenia na odległość mogą być wykorzystywane pomocniczo