



Kierunek studiów	Zarządzanie
Profil	Praktyczny
Stopień studiów	1-go stopnia
Forma studiów	niestacjonarne

Sylabus przedmiotu Metody wizualizacji informacji - warsztaty

1. Dane podstawowe

Status programowy przedmiotu	Blok A: Technologie informatyczne w zarządzaniu
Rodzaj przedmiotu	Obligatoryjny
Kod przedmiotu	LZN-MWI-ZB
Rok studiów	2
Semestr	4
Osoba odpowiedzialna za przedmiot	inż. Grzegorz Ćwikło
Język wykładowy	polski

2. Wymiar godzin i forma zajęć

Rodzaj	Liczba godzin
Laboratorium	16
Razem godzin	16

3. Cele przedmiotu

Kod	Cel
CP1	Przekazanie studentom podstaw wiedzy na temat wizualizacji informacji, reklamy, psychologii przekazu graficznego oraz wykorzystywania grafiki w identyfikacji firmy.
CP2	Studenci zdobywają umiejętności operowania niezbędnymi narzędziami do rysowania, oraz projektowania graficznego. Poprzez przećwiczenie działania w różnych obszarach wykorzystania grafiki prezentacyjnej słuchacz ma możliwość zapoznania się ze specyfiką oraz z utrwaleniem wiedzy na jej temat.
CP3	Studenci zdobywają odpowiednie kompetencje, przygotowujące do uczestniczenia w budowaniu projektów graficznych na polu komercyjnym.

4. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i innych kompetencji

Brak wymagań wstępnych

5. Efekty uczenia się

Wiedza

Kod	Student zna i rozumie:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-W1	Student ma podstawową wiedzę o projektowaniu informacji graficznej.	CP1	K1P_W09, K1P_W25
EU-W2	Student zdobywa podstawową wiedzę o wykorzystaniu technik komputerowych w procesie tworzenia wizualizacji informacji w firmie	CP1	K1P_W09, K1P_W25

Umiejętności

Kod	Student potrafi:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-U1	Student posiada umiejętność posługiwania się podstawowymi aplikacjami graficznymi przy rozwiązywaniu zadań graficznych.	CP2	K1P_U01, K1P_U23
EU-U2	Student posiada umiejętność opracowania Księgi Identyfikacji Wizualnej firmy.	CP2	K1P_U01, K1P_U23

Kompetencje

Kod	Student jest gotów do:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-K1	Student rozumie potrzebę zdobywania nowych kompetencji, stosownie do zmieniających się potrzeb rynku pracy, jest przygotowany do uzupełniania nabytej wiedzy i umiejętności.	CP3	K1P_K01, K1P_K02, K1P_K08
EU-K2	Student potrafi myśleć i działać tak aby przy wykorzystaniu szczegółowej wiedzy związanej z metodami wizualizacji informacji za pomocą aplikacji graficznych samodzielnie przygotować i wykonać graficzny projekt reklamowy oraz ciekawą i przejrzystą prezentację graficzną.	CP3	K1P_K01, K1P_K02, K1P_K08

6. Treści programowe

Kod	Tematyka	laboratorium	Realizuje efekt
TP1	Grafika informacyjna wstęp. Wstęp teoretyczno-historyczny do infografiki. Teoria wizualizacji w aspekcie warunków biologicznych.	2	EU-W1, EU-W2
TP2	Wizualne przyswajanie informacji zgodne z modelem VARK. Infografiki w biznesie.	2	EU-K1, EU-W1, EU-W2
TP3	Prezentacja informacyjna - dobre praktyki. Prezentacja błędy i dobre praktyki.	2	EU-K1, EU-K2, EU-W1, EU-W2
TP4	Grafika w ujęciu reklamowo informacyjnym. Wykorzystanie grafiki do identyfikacji firmy.	2	EU-K1, EU-K2, EU-U1, EU-U2, EU-W1, EU-W2
TP5	Dokumentacja projektu . Baza Wiedzy.	2	EU-K1, EU-K2, EU-U1, EU-U2, EU-W1, EU-W2
TP6	Wykresy i schematy – czytelność, prostota przyswajania. Własne projekty przedstawiania danych.	2	EU-K1, EU-K2, EU-U1, EU-U2, EU-W1, EU-W2
TP7	Tworzenie czytelnej dokumentacji. Pisanie dokumentacji - jej korekta i kontrola.	2	EU-K1, EU-K2, EU-U1, EU-U2, EU-W1, EU-W2
TP8	E-Learning nauka na odległość, zalety i korzyści e-learningu. Platforma e-learningowa. Oprogramowanie do tworzenia lekcji e-learningowych. Zasady dobrego projektowania szkoleń e-learningowych.	2	EU-K1, EU-K2, EU-U1, EU-U2, EU-W1, EU-W2

Razem godzin: 16

7. Metody kształcenia

Kod	Metoda
MK1	Wykład z wykorzystaniem prezentacji komputerowej.
MK2	Aktywizacja studentów do dyskusji i pracy zespołowej.
MK3	Wykonywanie zadań graficznych w wybranych aplikacjach przez studentów pod kierunkiem prowadzącego.
MK4	Komputer wraz z podstawowym oprogramowaniem graficznym oraz dostępem do internetu.
MK5	Materiały dydaktyczne dostarczane przez prowadzącego w postaci prezentacji oraz plików graficznych do wykorzystania przy budowie prezentacji.

8. Nakład pracy studenta

Aktywność studenta	Obciążenie
Przygotowanie przez studenta wystąpienia opisującego jego projekt prezentacji firmy.	10
Samodzielna realizacja kroków w budowie prezentacji firmy.	24
Praca związana z: laboratorium	16
Liczba punktów ECTS (1 punkt=25h)	2
Procentowy udział pracy własnej studenta w sumarycznym obciążeniu studenta	68,00%
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	50

9. Status zaliczenia przedmiotu

Przedstawienie przez studenta wykonanej prezentacji z zawartymi w niej wszystkimi poruszonymi w trakcie warsztatów zagadnieniami.

Forma studiów	Egzamin	Praca egzaminacyjna	Zaliczenie	Praca zaliczeniowa
niestacjonarne				×

10. Metody weryfikacji efektów uczenia się

Składowe oceny końcowej

Forma sprawdzenia	Wybrana forma	Punktacja	Realizuje efekt
Egzamin pisemny			
Egzamin ustny			
Sprawdzian pisemny			
Zaliczeniowy przegląd prac			
Referat pisemny			
Referat ustny			
Kolokwium			
Praca domowa			
Miniprojekt			
Praca na zajęciach			
Projekt z dokumentacją			
Ustna prezentacja projektu			
Obecność na zajęciach	×	10	EU-K1
Sprawdzian ustny			
Kartkówka			
Aktywność na zajęciach	×	20	EU-U2, EU-U1, EU-W2, EU-W1
Egzaminacyjny przegląd prac			
Sprawozdanie z praktyki zawodowej			
Prezentacja indywidualna	×	70	EU-K1, EU-K2, EU-U2, EU-U1, EU-W2, EU-W1
Prezentacja zespołowa			

Zasady wyliczania oceny z przedmiotu

Zakres punktów	Ocena
0 – 50	2,0
51 – 60	3,0
61 – 70	3,5
71 – 80	4,0
81 – 90	4,5
91 – 100	5,0

11. Macierz realizacji przedmiotu

Efekt uczenia się	Cel przedmiotu	Treści programowe	Metody kształcenia
EU-W1	CP1	TP1, TP2, TP3, TP4, TP5, TP6, TP7, TP8	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5
EU-W2	CP1	TP1, TP2, TP3, TP4, TP5, TP6, TP7, TP8	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5
EU-U1	CP2	TP4, TP5, TP6, TP7, TP8	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5
EU-U2	CP2	TP4, TP5, TP6, TP7, TP8	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5
EU-K1	CP3	TP2, TP3, TP4, TP5, TP6, TP7, TP8	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5
EU-K2	CP3	TP3, TP4, TP5, TP6, TP7, TP8	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5

12. Odniesienie efektów uczenia się

Efekt uczenia się	Efekty kształcenia dla kierunku studiów	Charakterystyki drugiego stopnia w obszarze kształcenia
-------------------	---	---

Efekt uczenia się	Efekty kształcenia dla kierunku studiów	Charakterystyki drugiego stopnia w obszarze kształcenia
EU-W1	K1P_W09, K1P_W25	P6S_WG
EU-W2	K1P_W09, K1P_W25	P6S_WG
EU-U1	K1P_U01, K1P_U23	P6S_UW
EU-U2	K1P_U01, K1P_U23	P6S_UW
EU-K1	K1P_K08, K1P_K02, K1P_K01	P6S_KK, P6S_KR
EU-K2	K1P_K08, K1P_K02, K1P_K01	P6S_KK, P6S_KR

13. Literatura

Literatura podstawowa

1. Anna Banicewicz-Miazga, Grafika w biznesie. Projektowanie elementów tożsamości wizualnej., Helion, Gliwice 2012
2. Paweł Lenar, Profesjonalna prezentacja multimedialna, Helion, Gliwice 2010
3. Wojciech Korsak, Wizualizacja informacji w biznesie, Novae Res, Gdynia 2015

Literatura uzupełniająca

1. Alina Wheeler, Kreowanie marki. Przewodnik dla menedżerów marki., PWN, Warszawa 2010
2. David Airey, Logo design love, Helion, Gliwice 2015
3. Mark Smiciklas, Infografiki. Praktyczne zastosowanie w biznesie., Helion, Gliwice 2014

Pozostałe

1. Materiały reklamowe firm umieszczone w internecie.

14. Informacje o nauczycielach akademickich

Osoby odpowiedzialne za przedmiot

1. inż. Grzegorz Ćwikło

Osoby prowadzące przedmiot

1. inż. Grzegorz Ćwikło