



Pracownia Projektowania Systemów Informacji

przedmiot z wyboru ▾

Prowadzący przedmiot

Kto będzie mnie uczyć?

uzupełnia pracownia

prowadzący	dr hab. Agnieszka Nawrocka agnieszka.nawrocka@aspkat.edu.pl
	dr Marcin Wysocki marcin.wysocki@aspkat.edu.pl

Podstawowe informacje o przedmiocie

uzupełnia dziekanat

cykl kształcenia	2025 / 2026	
kierunek studiów	Wzornictwo ▾	
jednostka	Katedra Projektowania Komunikacji Wizualnej ▾	
poziom studiów	studia I stopnia ▾	
forma studiów	stacjonarne ▾	
moduł kształcenia	Moduł projektowania 3D/Moduł projektowania 2D_przedmiot uzupełniający	
język wykładowy	polski ▾	
forma zaliczenia	zaliczenie z oceną ▾	
formy prowadzenia zajęć	<input checked="" type="checkbox"/> zajęcia praktyczne	<input type="checkbox"/> plener
	<input checked="" type="checkbox"/> ćwiczenia	<input type="checkbox"/> praktyka
	<input type="checkbox"/> wykłady	<input type="checkbox"/> zajęcia kliniczne
	<input type="checkbox"/> seminarium	<input type="checkbox"/> praktyka kliniczna hospitalizacyjna
	<input type="checkbox"/> konwersatorium	<input type="checkbox"/> samodzielna nauka pod kierunkiem nauczyciela
	<input type="checkbox"/> warsztaty	

Założenia i cele przedmiotu

Czego dotyczy ten przedmiot?

uzupełnia pracownia

Celem pracowni jest:

- przekazanie osobom studiującym wiedzy niezbędnej do projektowania rozwiązań systemowych z zakresu komunikacji wizualnej,
- rozwinięcie umiejętności analizy przedmiotu projektowania, sformułowania problemu i określenia założeń oraz zakresu prac,
- kształtowanie kreatywnego podejścia do rozwiązywania problemów projektowych przy uwzględnieniu takich zagadnień, jak: organizacja, struktura i logika treści, skala, czytelność i hierarchia informacji, dobór kroju pisma, kolorystyki i formy graficznej,
- zapoznanie z metodologią badawczą i projektową w obszarze UX/UI, wayfindingu i systemów informacji,
- zdobycie umiejętności organizacji pracy w zespole,
- rozwinięcie kompetencji w zakresie projektowania systemów wayfindingowych (informacji przestrzennej i nawigacyjnej),
- zdobycie umiejętności projektowania elementów z obszaru wizerunku i tożsamości wizualnej instytucji lub marki.
- rozwinięcie kompetencji w zakresie współpracy z podmiotem zewnętrznym większość tematów zadań i dyplomów w pracowni wynika ze współpracy, głównie z obszaru dziedzictwa kulturowego

Efektom cyklu dydaktycznego jest:

- realizacja projektów systemowych z zakresu informacji wizualnej (znaki, schematy i diagramy, mapy, systemy informacji wizualnej dla przestrzeni, systemy wayfindingowe),
- zapoznanie z zagadnieniami związanymi z projektowaniem interfejsów w ujęciu systemowym,
- opracowania uwzględniające elementy wizerunku i tożsamości wizualnej.

Wymagania wstępne

Co muszę wiedzieć lub potrafić wcześniej?

uzupełnia pracownia

- Obowiązkowe: podstawowa umiejętność pracy w programach graficznych: Adobe Illustrator,
- InDesign, Photoshop, Figma, Miro itd.
- Zalecane: podstawowa wiedza z zakresu psychofizjologii widzenia, kompozycji, kolorystyki i typografii.

Bilans punktów ECTS i czas trwania zajęć w toku studiów

Jak rozkłada się czas pracy w poszczególnych semestrach?

uzupełnia dziekanat

semestr	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
godziny kontaktowe				60	75	75				
godziny pracy własnej				90	165	195				
suma punktów ECTS				5	8	9				

Jeden punkt ECTS odpowiada:

- na studiach I stopnia: 30 godzinom dydaktycznym pracy
- na studiach II stopnia: 25 godzinom dydaktycznym pracy

Do godzin pracy wliczają się łącznie godziny kontaktowe i godziny pracy własnej. Jedna godzina dydaktyczna trwa 45 minut.

Nakład pracy osoby studiującej

Ile czasu muszę poświęcić na przedmiot?

uzupełnia dziekanat i pracownia

	godz.	
suma godzin kontaktowych i pracy własnej	660	uzupełnia dziekanat
w tym: godziny kontaktowe z udziałem nauczycieli akademickich	210	
godziny pracy własnej osoby studiującej	450	
w tym: przygotowanie do zajęć (np. opracowanie projektów, studiowanie literatury)	380	uzupełnia pracownia
przygotowanie do egzaminów oraz zaliczeń	60	
poszerzanie wiedzy z zakresu kultury i sztuki (np. udział w wystawach, konferencjach, wykładach)	10	

Podany czas to suma godzin dydaktycznych w toku całych studiów. Jedna godzina dydaktyczna trwa 45 minut.

Treści kształcenia

Co będzie treścią zajęć w poszczególnych semestrach?

uzupełnia pracownia

semestr	planowane treści
4	<p>1. Projekt interaktywnej wizualizacji danych</p> <p>Celem projektu jest stworzenie interaktywnej wizualizacji danych, która pozwoli użytkownikom w intuicyjny i atrakcyjny sposób przyswoić złożone informacje. Projekt umożliwi rozwój kompetencji w zakresie porządkowania danych, doboru efektywnych metod wizualizacji oraz projektowania systemowych rozwiązań graficznych, dostosowanych do różnych formatów – cyfrowych i drukowanych.</p> <p>2. Projekt systemu 6 znaków/piktogramów wayfindingowych dedykowanych budynkowi</p> <p>Celem projektu jest zaprojektowanie systemu piktogramów wspierających orientację w przestrzeni budynku oraz umożliwiających szybkie przekazywanie kluczowych informacji. Projekt rozwija umiejętności w zakresie projektowania symboli graficznych o nowoczesnej estetyce, uwzględniających lokalny charakter regionu i specyfikę architektury obiektu, z myślą o szerokim gronie odbiorców.</p>
5	<p>3. Kompleksowy projekt identyfikacji wizualnej i systemów komunikacji dla wydarzenia „Dni Śląskich Kin Studyjnych” organizowanego przez Silesia Film. Współpraca Silesia Film</p> <p>Celem projektu jest stworzenie spójnego systemu identyfikacji wizualnej oraz elementów komunikacji wizualnej dla wydarzenia filmowego. Projekt obejmuje projektowanie materiałów promocyjnych oraz elementów multimedialnych, co pozwala na rozwinięcie kompetencji w zakresie projektowania strategicznego, typografii i wizualnej narracji, a także dostosowania przekazu do specyfiki wydarzenia i jego odbiorców.</p> <p>4. Wstęp – Projektowanie systemów informacji wizualnej (wayfinding)</p> <p>Celem projektu jest zapoznanie z zasadami projektowania systemów informacji wizualnej (wayfinding) w przestrzeniach publicznych. Projekt pozwala na rozwój kompetencji w analizie przestrzeni, planowaniu układu komunikacji wizualnej, które wspierają orientację użytkowników. Dzięki temu uczestnik zdobywa wiedzę niezbędną do projektowania funkcjonalnych i estetycznych systemów wayfindingowych, uwzględniających różnorodne potrzeby odbiorców.</p>
6	<p>5. Projekt złożonego systemu informacji (wayfinding) dla wybranej przestrzeni publicznej z elementami edukacyjnymi, realizowany we współpracy z partnerem Ogród Botaniczny Zabrze</p>

Celem projektu jest opracowanie kompleksowego systemu informacji wizualnej lub elementów wyposażenia przestrzeni publicznej, które wspierają orientację użytkowników oraz aspekty edukacyjne. Projekt realizowany jest we współpracy z partnerem, co pozwala na integrację wiedzy merytorycznej z kompetencjami projektowymi. Uczestnik rozwija umiejętności w zakresie analizy przestrzeni, projektowania funkcjonalnych rozwiązań wayfindingowych oraz tworzenia spójnych systemów wizualnych dostosowanych do potrzeb różnych grup odbiorców.

Dodatkowe
informacje

Literatura obowiązkowa

Co muszę przeczytać?

uzupełnia pracownia

1. Kolesár Z., Mrowczyk J. „**Historia projektowania graficznego**”, rozdział 15. Projektowanie informacji, Wydawnictwo Karakter, 2018
2. **Signage Design Manual**, Edo Smitshuijzen, Lars Müller Publishers, 2007
3. **Pictograms, Icons & Signs**, Rayan Abdullah, Roger Hubner, wydawca: Thames & Hudson, 2006

Literatura uzupełniająca

Co mogę przeczytać dodatkowo?

uzupełnia pracownia

1. **Magazyn internetowy “Formy xyz”**
2. „**Badanie UX**”, Nunnally B., Farkas D., Helion 2018
3. **Strategia UX. Techniki tworzenia innowacyjnych rozwiązań cyfrowych** Jaime Levy, Helion 2021
4. **The Wayfinding Handbook: Information Design for Public Places** ,David Gibson, Princeton Architectural Press, New York, 2009

Kryteria oceny

Co będzie brane pod uwagę przy ocenie lub zaliczeniu?

uzupełnia pracownia

obecność na zajęciach	Dopuszcza się 2 nieusprawiedliwione nieobecności w semestrze
realizacja zadań	<ul style="list-style-type: none">• Realizacja zadań wskazanych w części <i>Treści kształcenia</i>
ocena sposobu realizacji zadań	<ul style="list-style-type: none">• Ocena poziomu technicznego wykonania prac• Ocena stopnia zaangażowania w realizację programu• Rzetelność wykonywania zadań• Umiejętność uzasadniania wykorzystywanych środków i adekwatność doboru środków wyrazu• Adekwatność do tematyki zadań• Rzeczowe zastosowanie zdobytej wiedzy i umiejętności w zadaniach praktycznych• Oryginalność i innowacyjność realizacji zadań
ocena efektów uczenia się	<ul style="list-style-type: none">• Ocena uzyskanych efektów uczenia się• Ocena postępów w miarę realizacji zadań• Podejmowane próby realizacji zadań niezależnie od ich efektów finalnych
aktywność osoby studiującej	<ul style="list-style-type: none">• Frekwencja• Aktywne uczestnictwo w zajęciach
dokumentacja prac	<ul style="list-style-type: none">• Archiwizacja i dokumentacja zrealizowanych projektów w platformie Classroom zgodnie z wytycznymi prowadzących

Warunki zaliczenia lub uzyskania oceny

Co muszę zrobić, aby zdać przedmiot?

uzupełnia pracownia

warunki uzyskania zaliczenia	zaliczenie	Obecność na zajęciach, uczestnictwo w prezentacjach przed partnerem, przeglądzie semestralnym i końcoworocznym oraz realizacja zadań
	brak zaliczenia	Nieusprawiedliwione nieobecności na zajęciach powyżej limitu i przeglądach lub niezrealizowanie zadań
warunki uzyskania oceny	ocena ndst (2,0)	Osoba studiująca <ul style="list-style-type: none">nie zrealizowała zadań lub zrealizowała je w sposób niedostatecznynie osiągnęła efektów uczenia sięnie wykazywała aktywności w ramach przedmiotu
	ocena dst (3,0)	Osoba studiująca spełniła warunki powyżej, oraz <ul style="list-style-type: none">zrealizowała zadania w poprawny sposóbosiągnęła efekty uczenia się wyłącznie w podstawowym zakresieudokumentowała zrealizowane prace w poprawny sposóbwykazywała brak aktywności w ramach przedmiotu
	ocena dst+ (3,5)	Osoba studiująca spełniła warunki powyżej, oraz <ul style="list-style-type: none">wykazywała niską aktywność w ramach przedmiotu
	ocena db (4)	Osoba studiująca spełniła warunki powyżej, oraz <ul style="list-style-type: none">osiągnęła efekty uczenia sięzrealizowała zadania w sposób lepszy niż poprawnywykazywała aktywność w ramach przedmiotu
	ocena db+ (4,5)	Osoba studiująca spełniła warunki powyżej, oraz <ul style="list-style-type: none">udokumentowała zrealizowane prace w sposób lepszy niż poprawny
	ocena bdb (5)	Osoba studiująca spełniła warunki powyżej, oraz <ul style="list-style-type: none">zrealizowała zadania w sposób bardzo dobrywykazywała wysoką aktywność w ramach przedmiotu
	ocena cel. (5,5)	Osoba studiująca spełniła warunki powyżej, oraz <ul style="list-style-type: none">zrealizowała zadania w sposób wyróżniający sięudokumentowała zrealizowane prace w sposób lepszy niż poprawnywykazywała bardzo wysoką aktywność w ramach przedmiotu

Efekty uczenia się i metody ich weryfikacji

Czego dokładnie się nauczę? Jak będzie to sprawdzane?

uzupełnia dziekanat i pracownia

W zakresie wiedzy

<i>efekty kierunkowe uzupełnia dziekanat</i>	<i>efekty przedmiotowe uzupełnia pracownia</i>	<i>metody weryfikacji wybiera pracownia</i>
W 01 (P6S_WG) Zna i rozumie metodyczne postępowanie wykorzystywane w procesie projektowym oraz etapy procesu projektowego z obszaru wzornictwa w zakresie projektowania produktu i komunikacji wizualnej.	Zna i rozumie metody i zasady projektowania systemów komunikacji wizualnej, w tym złożonych systemów wayfindingowych, projektów interaktywnych oraz identyfikacji wizualnej instytucji i wydarzeń, z uwzględnieniem uwarunkowań użytkowych, estetycznych, kulturowych i rynkowych.	<ul style="list-style-type: none">• przegląd prac• przygotowanie projektu• obrona projektu• dyskusja• inne: prezentacja
W 02 (P6S_WG) Zna i rozumie aspekty procesu projektowego z obszaru wzornictwa i ich praktyczne zastosowanie w zakresie projektowania produktu i komunikacji wizualnej (uwarunkowania konstrukcyjne, technologiczne, użytkowe, estetyczne, kulturowe, rynkowe).	Zna i rozumie stosować zasady projektowania w obszarze komunikacji wizualnej, w tym systemów wayfindingowych, identyfikacji wizualnej oraz interakcji użytkownika z przestrzenią, i jest w stanie opracować złożone projekty systemów komunikacji wizualnej, uwzględniające różnorodne nośniki informacji – przestrzenne, interaktywne oraz drukowane – z zachowaniem spójności wizualnej, funkcjonalności i dostępności dla użytkowników, przy uwzględnieniu aspektów technologicznych, użytkowych, estetycznych, kulturowych i rynkowych.	<ul style="list-style-type: none">• przegląd prac• przygotowanie projektu• obrona projektu• dyskusja• inne: prezentacja

W zakresie umiejętności

<i>efekty kierunkowe uzupełnia dziekanat</i>	<i>efekty przedmiotowe uzupełnia pracownia</i>	<i>metody weryfikacji wybiera pracownia</i>
--	--	---

<p>U 02 (P6S_UW) Potrafi samodzielnie opracować założenia projektowe i świadomie realizować je w procesie projektowym w zakresie projektowania produktu i komunikacji wizualnej.</p>	<p>Potrafi samodzielnie opracować założenia projektowe oraz świadomie realizować je w procesie projektowym w zakresie komunikacji wizualnej, w tym projektowania systemów wayfindingowych, identyfikacji wizualnej i interaktywnych rozwiązań, uwzględniając różnorodne nośniki informacji – przestrzenne, cyfrowe i drukowane – oraz aspekty funkcjonalne, estetyczne i użytkowe.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • przegląd prac • przygotowanie projektu • obrona projektu
<p>U 03 (P7S_UW) Potrafi świadomie łączyć intuicyjne i metodyczne podejście w pracy projektowej oraz wykorzystywać metody wspierające kreatywność, budowania założeń projektowych.</p>	<p>Potrafi łączyć intuicyjne i metodyczne podejście w procesie projektowym oraz stosować narzędzia i techniki wspierające kreatywne opracowywanie założeń projektowych w obszarze komunikacji wizualnej, w tym projektowania systemów wayfindingowych, identyfikacji wizualnej i interakcji użytkownika z przestrzenią.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • przegląd prac • przygotowanie projektu • obrona projektu •
<p>U 07 (P6S_UW) Potrafi świadomie posługiwać się narzędziami warsztatu projektanta, adekwatnymi technologiami i technikami oraz stosować efektywne techniki ćwiczenia tych umiejętności, umożliwiające ciągły ich rozwój przez samodzielną pracę.</p>	<p>Potrafi świadomie posługiwać się narzędziami warsztatu projektanta oraz adekwatnymi technologiami i technikami w zakresie projektowania systemów informacji wizualnej, wayfindingu, interfejsów oraz elementów identyfikacji wizualnej, stosując efektywne metody ćwiczenia tych umiejętności i rozwijając je samodzielnie w trakcie pracy nad projektami praktycznymi i współpracy z podmiotami zewnętrznymi. Świadomie dokonuje wyboru i wymiany technologii oraz narzędzi w procesie projektowym, monitoruje dostępne rozwiązania i innowacje technologiczne, a następnie dopasowuje je precyzyjnie do zdefiniowanych potrzeb użytkowników i wymagań projektowych</p>	<ul style="list-style-type: none"> • przegląd prac • przygotowanie projektu • obrona projektu

<p>U 08 (P6S_UU) Cechuje go niezależne podejście do projektowania, kreatywność, potrafi realizować prace projektowe o wysokim stopniu oryginalności, w odpowiedzi na potrzeby odbiorcy.</p>	<p>Potrafi osiągać oryginalność projektową poprzez świadome stosowanie narzędzi i technik kreatywnych służących analizie sytuacji, poszukiwaniu inspiracji oraz tworzeniu złożonych projektów wizualnych i wizerunkowych, które uwzględniają zbadane i zaobserwowane potrzeby użytkowników, pozwalając na określenie unikatowych cech produktu i charakteru systemu komunikacji wizualnej.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • przegląd prac • przygotowanie projektu • obrona projektu
<p>U 09 (P6S_UK) Potrafi w komunikatywny sposób prezentować publicznie opracowane rozwiązania projektowe przy zastosowaniu specjalistycznej terminologii oraz wykorzystaniu adekwatnych technik informacyjno-komunikacyjnych</p>	<p>Potrafi w sposób jasny i przekonujący prezentować opracowane systemy komunikacji wizualnej, projekty wayfindingowe, interaktywne rozwiązania i elementy identyfikacji wizualnej, świadomie dobierając i weryfikując treści prezentacji, tworząc spójną narrację oraz określając, które aspekty należy uwypuklić, a które pominąć, przy czym posługuje się specjalistycznym, ale przystępnym językiem dostosowanym do odbiorców i kontekstu projektowego.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • przegląd prac • przygotowanie projektu • obrona projektu

W zakresie kompetencji społecznych

<p>efekty kierunkowe <i>uzupełnia dziekanat</i></p>	<p>efekty przedmiotowe <i>uzupełnia pracownia</i></p>	<p>metody weryfikacji <i>wybiera pracownia</i></p>
<p>KS 01 (P6S_KR) Jest gotów do samodzielnego podejmowania decyzji projektowych z obszaru wzornictwa, rozwijania idei i formułowania krytycznej argumentacji.</p>	<p>Jest gotów do samodzielnego podejmowania decyzji projektowych w obszarze komunikacji wizualnej, systemów informacji wizualnej i wayfindingu, rozwijania kreatywnych idei w zakresie identyfikacji wizualnej oraz interaktywnych rozwiązań, świadomie formułując wybory projektowe w oparciu o rozpoznane potrzeby użytkowników, brief projektowy oraz dialog z partnerem projektowym, a także potrafi uzasadnić je w sposób krytyczny i merytoryczny.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • przegląd prac • przygotowanie projektu • obrona projektu

<p>KS 02 (P6S_KR) Jest gotów do odkrywania nowych zjawisk, wykazując się umiejętnością zbierania, analizowania i interpretowania informacji.</p>	<p>Jest gotów do odkrywania nowych zjawisk, wykazując się umiejętnością zbierania, analizowania i interpretowania informacji, a także ciągłego poszukiwania innowacyjnych rozwiązań w obszarze komunikacji wizualnej, systemów informacji wizualnej, wayfindingu i identyfikacji wizualnej, twórczo wykorzystując zdobyte kompetencje analityczne i krytyczne w procesie projektowym.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • przegląd prac • przygotowanie projektu • obrona projektu
<p>KS 06 (P6S_KK) Jest gotów do przeprowadzania konstruktywnej krytyki, przyjmowania krytyki dotyczącej posiadanej wiedzy.</p>	<p>Jest gotów do przeprowadzania konstruktywnej krytyki projektów i rozwiązań wizualnych, uwzględniając aspekty systemów informacji wizualnej, wayfindingu i identyfikacji wizualnej, oraz do przyjmowania krytyki dotyczącej własnej pracy i wiedzy, wykorzystując ją w celu doskonalenia swoich kompetencji projektowych</p>	<ul style="list-style-type: none"> • przegląd prac • przygotowanie projektu • obrona projektu
<p>KS 07 (P6S_KK) Jest gotów do efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, emocjonalności w procesie projektowym.</p>	<p>Jest gotów do efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji i wrażliwości emocjonalnej w procesie projektowym, tworząc kreatywne i funkcjonalne rozwiązania w obszarze komunikacji wizualnej, systemów informacji wizualnej, wayfindingu oraz identyfikacji wizualnej, które odpowiadają na potrzeby użytkowników i kontekst projektowy.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • przegląd prac • przygotowanie projektu • obrona projektu
<p>KS 10 (P6S_KK) Jest gotów samodzielnie planować i realizować własne uczenie się przez całe życie w odniesieniu do dynamicznie rozwijającego się otoczenia.</p>	<p>Jest gotów na bazie zdobytych kompetencji jest wyposażony w narzędzia umożliwiające monitorowanie zmieniających się trendów w obszarze komunikacji wizualnej, systemów informacji wizualnej, wayfindingu i identyfikacji wizualnej, świadome dopasowywanie rozwiązań projektowych oraz ciągłe rozwijanie swojej wiedzy i umiejętności.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • przegląd prac • przygotowanie projektu • obrona projektu