FAKULTETA ZA DIZAJN
SAMOSTOJNI VISOKOŠOLSKI ZAVOD

OBVEZNI PREDMET
VIZUALNE KOMUNIKACIJE

STUDIO ZA NAČRTOVANJE VIZUALNIH KOMUNIKACIJ V – INFORMACIJSKI DIZAJN

NOSILEC: doc. mag. Barbara Dovečar

ECTS: 11 (40 ur predavanj; 70 ur vaj; 165 ur samostojnega dela)

VSEBINA:

1. Načrtovanje serije piktogramov in usmerjevalnega sistema (notranji in zunanji sistem označevanja):
Načrtovanje serije piktogramov kot samostojne celote:
- skiciranje, primeri domače in tuje dobre prakse
- izris serije piktogramov v vektorski obliki
- določite barvnega sistema
- prikaz piktogramov na mreži
- oblikovanje puščic
- apliciranje piktogramov na usmerjevalni sistem
(v interierju in eksterierju)
- vrste usmerjevalnih sistemov
- načrtovanje in oblikovanje usmerjevalnega sistema
- umestitev v prostor (interier in eksterier)
- tehnični načrt / izris usmerjevalnih tabel in določitev materialov

2. Oblikovanje obsežne in vsebinsko kompleksne publikacije s poudarkom na info grafiki in sodobnih trendih vezanih na pametne tiskovine:
- idejna zasnova in koncept publikacije;
- pregled in analiza primerov dobre prakse;
- prelom publikacije (mreža, kot sistem za urejanje tipografskih in drugih grafičnih elementov; format, obseg);
- info grafika in urejanje podatkov v vizulne sheme;
- prevajanje kompleksnih vizualnih vsebin v čitljive in razumljive informacije v obliki grafov, tabel, zemljevidov, …
- načrtovanje info grafike in načrtovanje sklopa grafov,
ki so med seboj likovno povezani in tvorijo likovno celoto
- postavitev hierarhije tekstovnih in slikovnih vsebin;
- oblikovanje naslovnice;
- oblikovanje logotipa/ imena / naslova publikacije
- tehnična izvedba: določitev materialov, vezave, tiska, dodelav, priprava za tisk;
- maketa oziroma prototip izdelka.
- Seznanitev s sklopom infografike, ki se veže na aplikacije in web platforme, vmesnike, infografiko vtičnikov, platforme, vstopne, spletne strani, grafiko prikazov gibljivih info sistemov v spletnem okolju, aktivacijski gumbi.
- Seznanitev s sklopm infografike vezane na izobraževanju in znanosti (tabele, načrti, grafi in zemljevidi).
-Seznanitev s področjem pametnih in interaktivnih tiskovin, ki vključujejo pametno tehnologijo: tehnologija RFID in NFC; QR kode; vključevanje gifov in video povezav, galerij,...

3. Oblikovanje osebne blagovne znamke študenta
- Študent oblikuje lastno osebno blagovno znamko, ki je nmenjena njegovi predstavitvi na trgu dela. Oblikuje svojo vizualno identiteto, portfoijo, CV. Načrtuje tudi uporabniško izkušnjo in uporabniški vmestnik ter info grafiko za lastno predstavitvento spletno stran in pojavnost na socialnih omrežjih.

4. Interdisciplinarno povezovanje s študenti drugih smeri na kompleksnem projektu oblikovanja nove blagovne znamke za izbrano inštitucijo:
Oblikovanje sodobne, dinamične celostne grafične podobe, ki vključuje osnovne elemente identifikacije, osnovne tiskovine, informacijski dizajn, usmerjevalni sistem, embalažo ter promocijske materiale Povezovanja z gospodarstvom
Poudarek na digitalizaciji/ interaktivnem, pametenm oblikovanje

5. Vsebina predmeta se nanaša na domače in tuje prakse obravnavanih strokovnih tematik

PREDVIDENI ŠTUDIJSKI REZULTATI:

Po uspešno opravljenem modulu so študenti sposobni:
Zbrati, proučiti in prepoznati primere tuje in domače dobre prakse s področja informacijskega oblikovanja, usmerjevalnih sistemov, piktogramov ter celostnih grafičnih podob.

Analizirati ključne elemente kvalitetne infografike, notranjega in zunanjega usmerjevalnega sistema, piktogramov, kompleksne publikacije in celostne grafične podobe ter **oceniti** njihove likovne kvalitete.

Načrtovati kreativna izhodišča za info grafiko, vizualizacijo podatkov, usmerjevalne sisteme, piktograme, celostne grafične podobe.

Oblikovati in urediti večje količine podatkov v pregledno in učnkovito info grafiko; oblikovati kompleksno publikacijo, ki vključuje infografiko in vizualizacijo podatkov (načrtati prelom, urediti tipografske in slikovne elemente v smiseln hierarhični sistem, načtati infografiko za publikacijo, povezati naslovnico in notranjost v smiselno likovno celoto, načrtati tehnično izvedbo); oblikovati serijo piktogramov, ter oblikovati notranji in zunanji usmerijevalni sistem na osnovi naročnikovih izhodišč.

Razviti konsistenten sistem, ki se veže na informacijski dizajn kot del CGP in je tudi del priročnika CGP. Usmerjevalni sistem, piktogrami, infografika za splet, aplikacije, …
Argumentirati svojo rešitev in pojasniti kako prispeva k prepoznavnosti identitete inštitucije/dogodka/blagovne znamke.

Kritično oceniti proces in rezultate svojega dela in dela domačih in tujih kolegov.

Interpretirati koncepte s področja lokalne in globalne culture, umetnosti, življenja.

OBVEZNI PREDMET
VIZUALNE KOMUNIKACIJE

Razvijati lastno likovno ustvarjalnost in senzibilnost, večplastno razmišljanje, poiskati navdih v umetniških delih, naravi, kulturi.

Interdisciplinarno povezovanje s študenti drugih študijskih smeri na kompleksnem oblikovalskem projektu.