



## KARTA OPISU PRZEDMIOTU - SYLABUS

Nazwa przedmiotu

Warsztat kompetencji - portfolio

---

### Przedmiot

Kierunek studiów

Architektura Wnętrz

Studia w zakresie (specjalność)

-

Poziom studiów

pierwszego stopnia

Forma studiów

stacjonarne

Rok/semestr

III/5

Profil studiów

praktyczny

Język oferowanego przedmiotu

polski

Wymagalność

obligatoryjny

---

### Liczba godzin

Wykład

15

Ćwiczenia

45

Laboratoria

Projekty/seminaria

Inne (np. online)

### Liczba punktów ECTS

2

---

### Wykładowcy

Odpowiedzialny za przedmiot/wykładowca:

mgr inż. arch. Ewa Angoneze-Grela

Odpowiedzialny za przedmiot/wykładowca:

---

### Wymagania wstępne

Student ma podbudowaną teoretycznie wiedzę w zakresie projektowania graficznego. Student ma rozeznanie we współczesnych trendach w projektowaniu graficznym i w zakresie sztuk plastycznych. Zna zagadnienia związane z kompozycją. Orientuje się w podstawowych zagadnieniach związanych z gospodarką rynkową.

### Cel przedmiotu

Celem przedmiotu - cyklu wykładów oraz ćwiczeń, jest przygotowanie Studenta do wejścia na rynek



pracy z przemyślanym i przygotowanym systemem presonalnej identyfikacji wizualnej, w tym m. in. profesjonalnie opracowanym portfolio w formie książkowej, stroną internetową przedstawiającą dorobek Studenta oraz kreatywnym Curriculum Vitae. Celem przedmiotu jest również uświadomienie praw rządzących rynkiem pracy, przygotowanie Studenta na efektywne poszukiwanie zatrudnienia, zadbanie o spójny wizerunek prezentowanego dorobku oraz na umiejętną współpracę z klientem.

### **Przedmiotowe efekty uczenia się**

#### Wiedza

Ma wiedzę w zakresie sposobu realizacji prac artystycznych i projektowych z zakresu architektury wnętrz, zna techniki warsztatowe, zasady kompozycji oraz odpowiedniego doboru środków ekspresji wykorzystywane przy opracowaniu projektów wnętrz. Zna zasady perspektywy, rzutowania prostokątnego i aksonometrycznego, podstawowe zasady kompozycji, zasady sporządzania podstawowej dokumentacji technicznej projektu architektonicznego wnętrz. Dysponuje podstawową wiedzą z dyscyplin uzupełniających dla architektury wnętrz jak: architektura krajobrazu, grafiki, wystawiennictwa, psychofizjologii widzenia, fotografii, ergonomii etc.

#### Umiejętności

Zna zasady perspektywy, rzutowania prostokątnego i aksonometrycznego, podstawowe zasady kompozycji, zasady sporządzania podstawowej dokumentacji technicznej projektu architektonicznego wnętrz. Umie adekwatnie zastosować wiedzę z zakresu technik warsztatowych, w tym z dziedziny kompozycji przestrzennej, wykorzystując relacje form, proporcji, koloru, światła oraz z zakresu sposobu realizacji prac do konkretnych realizacji artystycznych i projektowych. Umie działać w sposób autonomiczny, podejmując samodzielne decyzje przy realizacji prac artystycznych i projektowych. Jest wyposażony w różnorodne umiejętności warsztatowe umożliwiające realizację koncepcji artystycznych i projektowych w postaci konkretnych prac z zakresu architektury wnętrz, w tym takie umiejętności warsztatowe takie jak: techniki tradycyjne (rysunek odręczny, malarstwo, grafika, rzeźba, modelowanie, makietowanie), fotografia, specjalistyczne oprogramowanie do projektowania wnętrz typu CAD oraz specjalistyczne oprogramowania graficzne do dalszej obróbki.

#### Kompetencje społeczne

Posiada umiejętność krytycznej oceny wyników własnych działań twórczych i projektowych a także konstruktywnej oceny działań innych osób, podjęcia refleksji na temat społecznych, naukowych i etycznych aspektów tych działań. Posiada umiejętności związane z funkcjonowaniem społecznym i komunikacją społeczną, jest przygotowany tak do pracy zespołowej jak i indywidualnej, do wystąpień i prezentacji publicznych, potrafi negocjować i posługiwać się odpowiednią argumentacją w celu przedstawienia swojego stanowiska, potrafi prezentować zadania w przystępnej formie, także z zastosowaniem technologii informatycznych.

### **Metody weryfikacji efektów uczenia się i kryteria oceny**

Efekty uczenia się przedstawione wyżej weryfikowane są w następujący sposób:

Zasady zaliczenia wykładów: uczestnictwo w wykładach jest obowiązkowe i stanowi podstawę zaliczenia tego przedmiotu. Na końcową ocenę ma wpływ obecność (60% oceny końcowej) oraz wyniki z autoprezentacji zaliczeniowej (40% oceny końcowej). Zaliczenie wykładów polega na 5-7 minutowej



autoprezentacji Studenta. Forma prezentacji powinna cechować się wysokim poziomem kreatywności oraz odpowiednią ekspresją i dynamiką wypowiedzi, właściwą dla sytuacji rozmowy z potencjalnym pracodawcą lub klientem. W ramach przygotowania autoprezentacji Student powinien wykorzystać wiedzę zdobytą w cyklu wykładów, w tym znajomość obsługi pakietu oprogramowania graficznego (grafika rastrowa, wektorowa, postprodukcja renderingów, edycja tekstu oraz budowanie strony internetowej). Równocześnie powinien zaprezentować znajomość współczesnych trendów w grafice i projektowaniu, podstawowe rozeznanie wśród działań marketingowych oraz winien dobrać odpowiednią formę wypowiedzi słowno-graficznej do oczekiwań klientów. Wypowiedź należy zbudować w oparciu o system personalnej identyfikacji wizualnej (w tym np. logo, kolorystyka/nastroj portfolio, strony internetowej etc.) Dopuszczalne są różne formy autoprezentacji, od tradycyjnych slajdów po krótkie filmy, czy prezentacje profesjonalnego profilu w mediach społecznościowych.

Przyjęta skala ocen: 2,0; 3,0; 3,5; 4,0; 4,5; 5,0

Warunki zaliczenia ćwiczeń:

- systematyczność pracy i obecność na zajęciach;
- dostarczenie na zaliczenie portfolio w wersji drukowanej i w wersji cyfrowej (format .pdf), Curriculum Vitae oraz strony internetowej (link do strony on-line);

Sposób oceny opiera się na następujących kryteriach:

- poprawność zdefiniowania nastroju portfolio w stosunku do oczekiwań określonego klienta/pracodawcy;
- kreatywność projektowanego systemu personalnej identyfikacji wizualnej;
- estetyka wykonania portfolio w wersji papierowej, poprawność przygotowania pliku do druku;
- zastosowanie nieoczywistych rozwiązań w druku i oprawie portfolio książkowego;
- poprawność doboru krojów pisma i edycji tekstów;
- estetyka projektów graficznych, strony internetowej i CV, poprawność przygotowania pliku do wyświetlania na ekranach urządzeń elektronicznych;
- intuicyjność w nawigacji po stronie internetowej.

Przyjęta skala ocen: 2,0; 3,0; 3,5; 4,0; 4,5; 5,0



## Treści programowe

7 dwugodzinnych wykładów + 1 wykład przeznaczony na pokaz autoprezentacji zaliczeniowych. Wykłady mają charakter monograficzny i ściśle nawiązują do przebiegu ćwiczeń, w części rozszerzają również problematykę o zagadnienia komplementarne.

Wykład 1 - Zagadnienia wprowadzające. Co to jest portfolio? Jaki mam pomysł na siebie? Jak zbudować zaufanie klienta/pracodawcy? - omówienie podstawowych narzędzi i technik wykonania portfolio. "Mood" czyli nastrój. Przykłady prac oraz omówienie warunków zaliczenia.

Wykład 2 - Profesjonalne narzędzia wspomagające budowanie portfolio - wstęp do Adobe InDesign. Omówienie podstawowych funkcji programu Adobe InDesign - ustawienia dokumentu, linie pomocnicze, marginesy i spady. Tryby podglądu, strona wzorcowa, strona verso i recto. Ramki (graficzna, tekstowa i nieokreślona), osadzanie grafiki, dopasowanie ramki do zawartości, wydajność wyświetlania, wyrównywanie obiektów, generowanie QR code. Edycja tekstu - style znakowe, akapitowe, automatyczna paginacja, siatka bazowa, usuwanie wiszących spójników. Projektowanie okładki - rekonfiguracja stron widzących, ustalanie szerokości grzbietu. Eksport dokumentu przeznaczonego do druku.

Wykład 3 - Inspiracja, trendy, coolhunting. Co to jest kreatywność? Pomiar zdolności twórczych, omówienie zagadnienia inspiracji, przegląd współczesnych trendów w projektowaniu, grafice komputerowej, a także filmie, teatrze, muzyce i innych dziedzinach sztuki.

Wykład 4 - Fotografia a wizualizacja architektury - jak sprzedać projekt? Sposób prezentacji projektu i jego wpływ na odbiorcę. Porównanie renderingu z fotografią. Podstawowe informacje na temat kadrów we wnętrzach, rodzaje obiektywów. Przygotowanie zrealizowanego wnętrza do profesjonalnej sesji zdjęciowej, warunki oświetleniowe, zagadnienie HDR, balansu bieli, ISO, efekt bokeh, golden hour. Różne sposoby prezentacji architektury - fotografia, rendering i postprodukcja, kolaż, ilustracja. Omówienie postprodukcji w programie Adobe Photoshop.

Wykład 5 - Grafika wektorowa - podstawy obsługi Adobe Illustrator. Omówienie podstawowych narzędzi, rysowanie linii, kształtów i ścieżek, obrys i wypełnienie, skalowanie, obracanie. Narzędzie tworzenia przejść, gradient i kształt. Projektowanie logo na siatce.

Wykład 6 - Architekt jako przedsiębiorca. Marka i profesjonalna obecność w sieci. Dobre przykłady systemów personalnej identyfikacji wizualnej w branży architektonicznej. Omówienie najpopularniejszych portali związanych z promocją dorobku projektowego i artystycznego. Marka, czyli ugruntowana pozycja w branży. Zagadnienie outbound, inbound i content marketingu, czym jest lead i visual search dla architekta? Projektowanie zdalne, virtual reality.

Wykład 7 - Projektowanie strony internetowej w oparciu o grafikę. Jak zaprojektować intuicyjną stronę internetową? Szkic witryny internetowej. Omówienie popularnych programów do projektowania stron www. Korzystanie z szablonów i skryptów. Responsywność strony. Osadzanie elementów na stronie. Zmienność grafiki w czasie, przejścia, scrollowanie i linki. Eksport projektu do języka HTML, co to jest domena i jak umieścić stronę w sieci?



W ramach ćwiczeń Student ma za zadanie zaprojektować własny system identyfikacji wizualnej, w tym w szczególności: portfolio w formie papierowej w oprawie, Curriculum Vitae odpowiednie dla branży kreatywnej oraz stronę internetową w formie wizytówki. Elementami uzupełniającymi system może być projekt logo, wizytówki papierowej, pieczęci, papieru firmowego, etc.

### **Metody dydaktyczne**

Metoda nauczania teoretycznego (wykład) - poszerza wiedzę studentów, motywuje do samodzielnych poszukiwań, zwraca uwagę na problematykę związaną z wejściem na rynek i zbudowaniem własnej marki. Metoda nauczania praktycznego (ćwiczenia) - motywuje do rozwinięcia nowych umiejętności, zapoznania się z oprogramowaniem odpowiednim do opracowania systemu identyfikacji wizualnej. Metoda ta pozwala na efektywny instruktaż, każdy Student omawia problemy i doświadczenia zdobyte przy opracowaniu graficznym na własnym przykładzie, pozostała część grupy przysłuchuje się i równocześnie korzysta z doświadczeń innych.

### **Literatura**

#### Podstawowa

1. Dabner D., Stewart S., Zempol E., Vickress A., Szkoła projektowania graficznego. Arkady, Warszawa 2018.
2. Twemlow A., Czemu służy grafika użytkowa?, ABE Dom Wydawniczy, Warszawa 2006.
3. Poulin R., Język projektowania graficznego, TMC 2011

#### Uzupełniająca

1. Brown T., Zmiana przez design: jak design thinking zmienia organizacje i pobudza innowacyjność, Wydawnictwo Libron, Wrocław 2013.
2. Curedale R., 50 selected design methods to transform your design, Design Community College Inc., Topanga 2013.
3. D'Alssandro D.F, Kreowanie Marki, Jak wypracować perfekcyjny Wizerunek firmy i produktu, Wydawnictwo RM, Warszawa 2001.
4. Masalska E., dtp-typografia.pl



**Bilans nakładu pracy przeciętnego studenta**

	Godzin	ECTS
Łączny nakład pracy	60	2,0
Zajęcia wymagające bezpośredniego kontaktu z nauczycielem	45	1,5
Praca własna studenta (studia literaturowe, przygotowanie do zajęć laboratoryjnych/ćwiczeń, przygotowanie do kolokwίων/egzaminu, wykonanie projektu) <sup>1</sup>	15	0,5

<sup>1</sup> niepotrzebne skreślić lub dopisać inne czynności