



## KARTA OPISU PRZEDMIOTU - SYLABUS

Nazwa przedmiotu

Projektowanie graficzne [S1AW1P>PG]

### Przedmiot

Kierunek studiów

Architektura wnętrz

Rok/Semestr

1/2

Studia w zakresie (specjalność)

–

Profil studiów

praktyczny

Poziom studiów

pierwszego stopnia

Język oferowanego przedmiotu

polski

Forma studiów

stacjonarne

Wymagalność

obligatoryjny

### Liczba godzin

Wykład

0

Laboratorium

30

Inne (np. online)

0

Ćwiczenia

0

Projekty/seminaria

0

### Liczba punktów ECTS

1,00

### Koordynatorzy

### Wykładowcy

dr inż. arch. Ewa Angoneze-Grela

ewa.grela@put.poznan.pl

### Wymagania wstępne

1. Wiedza: - zasad kompozycji - zna podstawy typografii - zna ogólne zasady teorii koloru i psychologii barw - rozróżnia problematykę projektowania do druku i dla Internetu 2. Umiejętności: - potrafi przygotować czytelną informację wizualną w oparciu o zdobytą wiedzę teoretyczną - świadomie posługuje się liternictwem oraz precyzyjnie dobiera krój pisma dla osiągnięcia zamierzonego efektu - zna pojęcie mood board i potrafi samodzielnie przygotować projekt mood board'a do zadanego tematu - ma świadomość konieczności stałego rozwijania zdolności projektowych i śledzenia trendów - potrafi korzystać z podstawowych programów graficznych - potrafi przygotować atrakcyjny materiał graficzny promujący zadany temat 3. Kompetencje społeczne - ma świadomość konieczności stałego rozwoju oraz poszerzania wiedzy z zakresu projektowania graficznego - ma świadomość wpływu i znaczenia prezentacji graficznej na odbiorcę - potrafi w sposób kreatywny opracować różne warianty zadanego tematu, jest przygotowany na możliwość modyfikacji swoich propozycji projektowych - posiada zdolność krytycznego myślenia oraz realnej oceny własnych działań projektowych - wykorzystuje zdobytą wiedzę do sprawnego kontaktu z podwykonawcą - rozumie pojęcie ochrony praw autorskich, zna podstawowe rodzaje licencji oraz potrafi korzystać z dostępnych baz internetowych - potrafi zorganizować plan działań oraz dba o terminowość ich realizacji

## Cel przedmiotu

1. Rozwijanie kreatywności i zdolności artystycznych. Nabycie umiejętności atrakcyjnego prezentowania produktu. 2. Praktyczne zastosowanie zasad kompozycji i psychologii koloru. 3. Świadomość w posługiwaniu się znakiem, typografią, umiejętne dobieranie krojów pisa do zadanej tematyki. 4. Nabycie umiejętności budowania odpowiedniej atmosfery projektu za pomocą języka graficznego. 5. Uświadomienie roli czytelnej prezentacji graficznej w procesie projektowym i efektywnej komunikacji z klientem, również w odniesieniu do prezentacji koncepcji wnętrza architektonicznego. 6. Uświadomienie roli doboru poszczególnych elementów projektu (takich jak format, faktura i gramatura papieru) w oczekiwanym efekcie końcowym. 7. Zapoznanie się z dostępnymi narzędziami do projektowania graficznego. 8. Nabycie umiejętności przygotowywania plików graficznych dedykowanych do druku i dla Internetu

## 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 wnętrza
- ma niezbędną wiedzę dotyczącą różnych techniki wykonywania i prezentacji projektu wnętrza, w tym techniki komputerowe 2d i 3d wykorzystywane w projektowaniu wnętrza oraz techniki przygotowania do druku
- dysponuje podstawową wiedzą z dyscyplin uzupełniających dla architektury wnętrza jak: architektura krajobrazu, grafiki, wystawiennictwa, psychofizjologii widzenia, fotografii, ergonomii etc.
- ma świadomość możliwości praktycznego wykorzystania wiedzy teoretycznej w działaniach artystycznych i projektowych

### Umiejętności:

- potrafi wykorzystać wiedzę teoretyczną oraz praktyczną uzyskaną w toku studiów dla tworzenia własnych koncepcji artystycznych, korzystając z właściwych źródeł i narzędzi
- umie formułować, tworzyć i realizować własne koncepcje projektowe i artystyczne, dysponuje umiejętnościami niezbędnymi do przeprowadzania procesu projektowego w dyscyplinie sztuki projektowej i sztuki pięknej (architektura wnętrza, wzornictwo, informacja wizualna, projektowanie mebli);
- umie wykorzystać własną intuicję i wyobraźnię a także poznane techniki realizacyjne do kreacji artystycznej

### Kompetencje społeczne:

- potrafi samodzielnie organizować sobie pracę, zbierać i analizować informacje, dokonywać ich syntezy i wykorzystywać w procesie twórczym i projektowym, jest przygotowany do podejmowania pracy w zespołach projektowych jak i do podejmowania samodzielnych zadań projektowych, w tym udziału w konkursach
- 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
- jest świadomy odpowiedzialności za działania w przestrzeni, która jest dobrem wspólnym; rozumie znaczenie wartości zastanych, tradycji i kultury

## Metody weryfikacji efektów uczenia się i kryteria oceny

Efekty uczenia się przedstawione wyżej weryfikowane są w następujący sposób:

### Ocena formująca:

- Kreatywność, oryginalność i jakość koncepcji.
- Zaangażowanie oraz poprawna reakcja projektowa na uwagi prowadzącego.
- Systematyczność i terminowość.
- Obecność na zajęciach.
- Poczyniony postęp w skali semestru.
- Implementacja zdobytej wiedzy teoretycznej w praktyce.
- Jakość i estetyka wykonania zadania projektowego.

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

Ocena podsumowująca:

- ocena podsumowująca wieńczy końcowy przegląd wszystkich prac zrealizowanych w semestrze.

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

## Treści programowe

Zadanie główne polega na zaprojektowaniu i wykonaniu woluminu pilotażowego czasopisma w wersji papierowej, o dowolnej tematyce, prezentującego wysoki poziom estetyczny oraz wykorzystującego podstawowe elementy i zasady języka graficznego. Punktem wyjścia do zadania ma być zapoznanie się z dobrymi przykładami publikacji dostępnych na rynku, nie tylko czasopism, ale również publikacji książkowych i cyfrowych, a następnie zgromadzenie bazy wyjściowej do zmagania projektowych. Kolekcjonowanie przykładów ma na celu wyrobienie dobrego gustu i śledzenie światowych trendów, mających swoje odzwierciedlenie w grafice. Kolejny etap, bezpośrednio poprzedzający zadanie właściwe, stanowi mood board, czyli określenie atmosfery odpowiadającej wybranej tematyce oraz docelowej grupie odbiorców. Powyższa aktywność powinna prowokować do twórczych poszukiwań oraz zrozumienia zależności zachodzących pomiędzy doбором koloru, kompozycji i kroju pisma a niesionym przez nie przekazem. Zaleca się przygotowanie kilku wariantów mood board'u i dokonanie wyboru najodpowiedniejszej wersji do dalszej realizacji.

Projektowane czasopismo powinno zawierać niezbędne elementy, takie jak tytułaturę, stopkę redakcyjną oraz rubryki stałe. Tradycyjny dla periodyków układ łamów będzie pretekstem do zapoznania się z podstawowymi zasadami składu i łamania tekstu. Grafiki wykorzystane w projekcie muszą pochodzić z legalnych źródeł. Zaleca się, aby autor projektu wykorzystał swoje własne ilustracje bądź fotografie, jednocześnie zapoznając się z możliwościami programów graficznych do obróbki zdjęć. Zmiany w prototypie czasopisma powinny odbywać się na zasadzie polemiki z prowadzącym oraz pozostałymi uczestnikami zajęć, wywołana dyskusja będzie stanowiła symulację rzeczywistej rozmowy z klientem nad proponowaną koncepcją. Zwieńczeniem prac wykonanych podczas zajęć ma być wydruk projektu na wybranym wcześniej papierze oraz przygotowanie internetowej wizytówki promującej periodyk. Wersja elektroniczna ma na celu uzmysłowienie odmiennej problematyki projektowania dla Internetu oraz wprowadzenie w tematykę projektowania zorientowanego na użytkownika.

Zestaw powyższych ćwiczeń, z pozoru niezwiązanych z projektowaniem wewnątrz, realnie przygotowuje do częstych w zawodzie architekta prezentacji koncepcji projektowych oraz ich oprawy w estetyczną formę graficzną. Student, poprzez demonstrowanie kolejnych etapów projektowych w trakcie zajęć, doskonali umiejętność wariantowania swojej koncepcji oraz rozmowy z potencjalnym klientem.

## Metody dydaktyczne

1. Wykład z prezentacją multimedialną.
2. Projekt.
3. eLearning Moodle (system wspomaganie procesu dydaktycznego i nauczania na odległość).

## Literatura

Podstawowa

1. Poulin R., Język projektowania graficznego, Wyd. TMC, 2011, ISBN: 9788392589068
2. Dabner D., Stewart S., Zempol E., Vickress A., Szkoła projektowania graficznego, Wyd. Arkady, Warszawa 2018
3. Lluch J. S., Color for Architects, Princeton Architectural Press, New York 2019, ISBN: 978-1616897949
4. Norman D., Dizajn na co dzień, Karakter, Kraków 2018, ISBN:978-83-65271-89-1
5. Bierut M., Raz mnie widzisz, raz nie widzisz i inne eseje o dizajnie, Karakter, Kraków 2018, ISBN:978-83-65271-95-2
6. Douglas T., Wystrzegaj się Futury, Karakter, Kraków 2019, ISBN:978-83-66147-02-7

Uzupełniająca

1. Label Magazine, dwumiesięcznik
2. Architektura&Biznes, miesięcznik
3. Rzut, kwartalnik architektoniczny

## Bilans nakładu pracy przeciętnego studenta

	Godzin	ECTS
Łączny nakład pracy	30	1,00
Zajęcia wymagające bezpośredniego kontaktu z nauczycielem	15	0,50
Praca własna studenta (studia literaturowe, przygotowanie do zajęć laboratoryjnych/ćwiczeń, przygotowanie do kolokwii/egzaminu, wykonanie projektu)	15	0,50