



KARTA OPISU PRZEDMIOTU - SYLABUS

Nazwa przedmiotu

Wzornictwo 2 [S1AW1>Wzor2]

Przedmiot

Kierunek studiów

Architektura wętrz

Rok/Semestr

3/5

Studia w zakresie (specjalność)

–

Profil studiów

ogólnoakademicki

Poziom studiów

pierwszego stopnia

Język oferowanego przedmiotu

polski

Forma studiów

stacjonarne

Wymagalnośc

obligatoryjny

Liczba godzin

Wykład

0

Laboratorium

0

Inne

0

Ćwiczenia

0

Projekty/seminaria

0

Liczba punktów ECTS

2,00

Koordynatorzy

Wykładowcy

Wymagania wstępne

Wiedza: podstawowa wiedza z zakresu historii powszechnej, podstawowa wiedza o zjawiskach współczesnej kultury artystycznej, niezbędną do rozumienia społecznych i kulturowych uwarunkowań działań artystycznych. Umiejętności: wykorzystywanie dostępnych źródeł informacji, w tym źródeł elektronicznych, student wykazuje umiejętność poprawnego wnioskowania na podstawie danych pochodzących z różnych źródeł. Kompetencje: społeczne, zrozumienie konieczności poszerzania swoich kompetencji, gotowość do podjęcia współpracy w ramach zespołu

Cel przedmiotu

- Zapoznanie studentów z podstawowymi pojęciami stosowanymi we wzornictwie. - Uzyskanie umiejętności kreatywnej interpretacji najważniejszych zjawisk artystycznych. - Zapoznanie studentów z historią wzornictwa przemysłowego z jego głównymi nurtami i stylami. - Prezentacja specyfiki wybranych stylów wzornictwa. - Wprowadzenie podstaw historii sztuki użytkowej wybranych kultur i narodów. - Ukazanie problemów artystycznych omawianych epok w szerszym kontekście kulturowym. - Przedstawienie twórczości wybranych współczesnych projektantów.

Przedmiotowe efekty uczenia się

Wiedza:

Zna podstawowe publikacje z dziedziny wzornictwa, ma wiedzę dotyczącą stylów we wzornictwie, zna

związaną z nimi terminologię.

Zna i rozumie zagadnienia związane z ochroną dóbr intelektualnych i materialnych twórców, prawa autorskiego oraz innych aspektów prawnych, finansowych i marketingowych, w tym w zakresie budowania marki własnej oraz etycznej komunikacji z otoczeniem rynkowym, związanych z wykonywaniem zawodu architekta wnętrz.

Umiejętności:

Potrafi dokonać krytycznej analizy sposobu funkcjonowania istniejących rozwiązań z zakresu projektowania wnętrz, ocenić te rozwiązania i zaproponować rozwiązania zgodne z najnowszą wiedzą teoretyczną i praktyczną w zakresie wzornictwa.

Potrafi formułować, tworzyć i realizować zgodne z zadaną specyfiką koncepcje projektowe i artystyczne, dysponuje umiejętnościami potrzebnymi do przeprowadzania procesu projektowego w dyscyplinie sztuki projektowe i sztuki piękne (architektura wnętrz, wzornictwo, informacja wizualna, projektowanie mebli);

Potrafi działać w sposób autonomiczny, podejmując samodzielne decyzje przy realizacji prac artystycznych i projektowych,

Kompetencje społeczne:

Jest gotów do krytycznej analizy posiadanej wiedzy oraz uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych oraz zasięgania opinii ekspertów, a także efektywnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji, emocjonalności, zdolności twórczego myślenia i adaptowania się do nowych okoliczności oraz kontrolowania swoich zachowań podczas publicznych wystąpień. Jest gotów do odpowiedzialnego działania w przestrzeni, która jest dobrem wspólnym; z uwzględnieniem znaczenia wartości zastanych, tradycji i kultury, brania odpowiedzialności za kształtowanie środowiska przyrodniczego i krajobrazu kulturowego, w tym za zachowanie dziedzictwa regionu, kraju i Europy.

Jest gotów do samodzielnej pracy, zbierania i analizowania informacji, dokonywania ich syntezy i wykorzystywania w procesie twórczym i projektowym oraz do rozwijania idei i formułowania krytycznej argumentacji oraz wewnętrznej motywacji i umiejętności organizacji pracy

Metody weryfikacji efektów uczenia się i kryteria oceny

Efekty uczenia się przedstawione wyżej weryfikowane są w następujący sposób:

Cykl wykładów z przedmiotu Wzornictwo_2 kończy się egzaminem. Przewidziane są trzy terminy zaliczenia: termin "0", pierwszy i drugi termin w sesji egzaminacyjnej, przy czym drugi termin jest terminem poprawkowym.

Ocena formująca:

- Szkicownik zawierający merytoryczne notatki i rysunki z wykładu (wiedza i umiejętności rysunkowe).

Przyjęta skala ocen: bardzo dobry (A) - 5,0; dobry plus (B) - 4,5; dobry (C) - 4,0; dostateczny plus (D) - 3,5; dostateczny (E) - 3,0; niedostateczny (F) - 2,0.

- Egzamin z wykładów

Przyjęta skala ocen: bardzo dobry (A) - 5,0; dobry plus (B) - 4,5; dobry (C) - 4,0; dostateczny plus (D) - 3,5; dostateczny (E) - 3,0; niedostateczny (F) - 2,0.

Ocena podsumowująca:

Ocena uzyskana ze szkicownika i egzaminu.

Przyjęta skala ocen: bardzo dobry (A) - 5,0; dobry plus (B) - 4,5; dobry (C) - 4,0; dostateczny plus (D) - 3,5; dostateczny (E) - 3,0; niedostateczny (F) - 2,0.

Treści programowe

Podczas wykładów studenci zapoznają się z podstawowymi pojęciami stosowanymi we wzornictwie, co umożliwi im zrozumienie kluczowych zasad projektowania. Zajęcia kładą nacisk na kreatywną interpretację najważniejszych zjawisk artystycznych, rozwijając umiejętność analitycznego i twórczego myślenia. Program obejmuje historię wzornictwa przemysłowego, prezentując główne nurty i style, które wpłynęły na kształt współczesnego designu. Studenci poznają specyfikę wybranych stylów wzornictwa oraz podstawy historii sztuki użytkowej, eksplorując dziedzictwo artystyczne różnych kultur i narodów. Wykłady ukazują problemy artystyczne omawianych epok w szerszym kontekście kulturowym, a także prezentują twórczość współczesnych projektantów, inspirując do poszukiwania innowacyjnych rozwiązań.

Tematyka zajęć

1. Wstęp: wprowadzenie do tematyki zajęć, omówienie treści programowych i zasad zaliczenia przedmiotu.
2. Design i jakość życia 1960-1980. Wierność wobec marki. Projektowanie konsumpcji. Komunikacja wizualna.
3. Fantastyczny plastik. Era kosmiczna. Popart.
4. Nowoczesny konsument. Kontrkultura. Powrót do przeszłości.
5. Zastosowanie nauki. Identyfikacja wizualna. Przedmioty pożądania. Punk.
6. Sprzeczności i kompleksowość 1980-1995. Postmodernizm. Industrialny szyk.
7. Zajęcia terenowe: Muzeum Historii Ubioru w Poznaniu.
8. Biblie stylu. Wirtualny pulpit. Rozwiązywanie problemów. Minimalizm.
9. Forma wynika z zabawy. Dekonstrukcja w typografii.
10. Gwiazdorscy designerzy. Znalezione przedmioty i ready-made.
11. Era cyfrowa 1995-dzisiaj. Rewolucja online. Technologia mobilna. Rozwój technologii tworzyw sztucznych.
12. Metoda szokowa. Nowa brytyjska dekoracyjność. Projektowanie przez modelowanie.
13. Wzornictwo odpowiedzialne. Zrównoważony rozwój. Nowoczesne retro.
14. Przestrzeń publiczna. Druk 3D.
15. Podsumowanie zajęć, powtórka materiału, termin "0" egzaminu.

Metody dydaktyczne

1. Wykład kursowy z prezentacją multimedialną.
2. Zajęcia terenowe pozwalające na praktyczną implementację problematyki omawianej na wykładach.
3. eLearning Moodle (system wspomagania procesu dydaktycznego i nauczania na odległość).
4. eMeeting (system wspomagania procesu dydaktycznego i nauczania on-line).

Literatura

Podstawowa:

1. Wilhide E., Historia designu, Warszawa 2017.
2. Cerver F.A., Interior Design Atlas, Cambridge 2007.
3. Bhaskaran L., Design XX wieku, główne nurty i style we współczesnym designie, Warszawa 2006.
4. Phaidon Design Classics Volume One, New York 2014.
5. Rybczyński J., Dom. Krótka historia idei, Kraków 2015.
6. Słownik terminologiczny sztuk pięknych, kilka wydań.
7. Sparke P., Design. Historia wzornictwa, Warszawa 2014.
8. De Morant H., Historia sztuki zdobniczej od pradziejów do współczesności. Warszawa 1981.
9. Conway H., Design History a Students' Handbook, Routledge, London 2001.
10. Sudjic D., Język rzeczy, Kraków 2013.
11. Eco U., Pejzaż semiotyczny, Warszawa 1972 (lub odpowiednie fragmenty: tegoż, Nieobecna struktura, Warszawa 1996).
12. Dębowski P., Mrowczyk J., Widzieć/wiedzieć. Wybór najważniejszych tekstów o dizajnie, Kraków 2015.
13. Wallis M., Secesja, Warszawa 1984.
14. Fiell CH. & Fiell P., Historia projektowania, Warszawa 2015 czasopisma fachowe: Format, 2+3D.
15. Pile J., Historia wnętrz, Arkady, Warszawa 2009.

Uzupełniająca:

1. Le Goff J., Kultura średniowiecznej Europy, Warszawa 1970.
2. Naylor, G., Bauhaus, Warszawa, 1977.
3. Wicha M., Jak przestałem kochać design, Kraków 2105.
4. Shaughnessy A., Jak zostać dizajnerem i nie stracić duszy. Kraków 2012

Bilans nakładu pracy przeciętnego studenta

	Godzin	ECTS
Łączny nakład pracy	50	2,00
Zajęcia wymagające bezpośredniego kontaktu z nauczycielem	30	1,00
Praca własna studenta (studia literaturowe, przygotowanie do zajęć laboratoryjnych/ćwiczeń, przygotowanie do kolokwii/egzaminu, wykonanie projektu)	20	1,00