



KARTA OPISU PRZEDMIOTU - SYLABUS

Nazwa przedmiotu

Architektura i sztuki użytkowe [S2Arch2E>AiSU]

Przedmiot

Kierunek studiów

Architektura/Architecture

Rok/Semestr

1/2

Studia w zakresie (specjalność)

–

Profil studiów

ogólnoakademicki

Poziom studiów

drugiego stopnia

Język oferowanego przedmiotu

angielski

Forma studiów

stacjonarne

Wymagalność

obligatoryjny

Liczba godzin

Wykład

0

Laboratorium

0

Inne

0

Ćwiczenia

0

Projekty/seminaria

0

Liczba punktów ECTS

1,00

Koordynatorzy

dr hab. inż. arch. Marta Pieczara

marta.pieczara@put.poznan.pl

Wykładowcy

Wymagania wstępne

- student ma uporządkowaną podbudowaną teoretycznie wiedzę ogólną obejmującą kluczowe zagadnienia z zakresu architektury i urbanistyki, a także architektury krajobrazu - student ma wiedzę niezbędną do rozumienia społecznych, ekonomicznych, prawnych i innych pozatechnicznych uwarunkowań projektowania architektonicznego i urbanistycznego, - student potrafi pozyskiwać informacje z literatury, baz danych oraz innych, właściwie dobranych źródeł, także w języku angielskim, potrafi integrować informacje, dokonywać ich interpretacji, a także wyciągać wnioski oraz formułować i uzasadniać opinie - student rozumie potrzebę uczenia się przez całe życie - ma świadomość społecznej roli architekta i związanej z nią odpowiedzialności za podejmowane decyzje

Cel przedmiotu

1. Uzyskanie poszerzonej wiedzy w zakresie wybranych szczegółowych zagadnień projektowania architektonicznego i wzornictwa. 2. Poznanie najnowszych tendencji w zakresie architektury i sztuk użytkowych (w tym fashion design), także proekologicznego. 3. Poznanie metod i sposobów wdrażania najnowszych osiągnięć naukowych w zakresie architektury i urbanistyki oraz dziedzin powiązanych ze studiowanym kierunkiem, w tym wzornictwa i sztuk użytkowych, ze szczególnym uwzględnieniem fashion design. 4. Przygotowanie do podjęcia badań naukowych. Uzyskanie wiedzy teoretycznej niezbędnej do opracowania projektu badawczego w ramach przedmiotu: Pracownia projektowo-badawcza: Architektura i sztuki użytkowe.

Przedmiotowe efekty uczenia się

Wiedza:

zna i rozumie style w sztuce i związane z nimi tradycje twórcze oraz rozumie zasady łączenia sztuki z projektowaniem architektonicznym i urbanistycznym
zna i rozumie problematykę estetyki - w zakresie, w jakim wpływa na jakość twórczości architektonicznej, niezbędną do formułowania i rozwiązywania złożonych zadań z zakresu projektowania architektonicznego i urbanistycznego;
zna i rozumie podstawowe zasady metodyki badań naukowych, w tym przygotowania opracowań naukowych;

Umiejętności:

potrafi rozpoznać różne rodzaje wytworów kultury właściwe dla architektury i sztuki oraz przeprowadzić ich krytyczną analizę z zastosowaniem typowych metod, w celu określenia ich znaczeń, oddziaływania społecznego i miejsca w procesie historyczno-kulturowym;
potrafi posługiwać się właściwie takimi pojęciami jak wartość estetyczna, piękno i przeżycie estetyczne oraz dostrzec szerszy, filozoficzny kontekst zagadnień związanych z projektowaniem architektonicznym i urbanistycznym w kontekście ich związków z różnymi dziedzinami sztuki;
potrafi pozyskiwać informacje dotyczące architektury i sztuki z literatury, baz danych oraz z innych źródeł, także w języku obcym będącym językiem komunikacji międzynarodowej, w celu wykorzystania ich w procesie projektowym lub - w podstawowym zakresie - w działalności naukowej;
potrafi przygotować opracowanie naukowe dotyczące architektury i sztuki, potrafi określić przedmiot, zakres i cel prowadzonych badań naukowych;

Kompetencje społeczne:

jest gotów do publicznych wystąpień i prezentacji związanych z projektowaniem architektonicznym i jego związkami ze sztuką;
jest gotów do brania odpowiedzialności za kształtowanie krajobrazu kulturowego, w tym za zachowanie dziedzictwa regionu, kraju i Europy

Metody weryfikacji efektów uczenia się i kryteria oceny

Efekty uczenia się przedstawione wyżej weryfikowane są w następujący sposób:

Efekty uczenia się przedstawione wyżej weryfikowane są w następujący sposób:

Cykl wykładów z przedmiotu: ARCHITEKTURA I SZTUKI UŻYTKOWE stanowi podbudowę teoretyczną do wykonania projektu badawczego w ramach przedmiotu: Pracownia projektowo-badawcza.

Wykłady kończą się zaliczeniem na podstawie testu. Przewidziane są dwa terminy zaliczenia, przy czym drugi termin jest terminem poprawkowym.

Warunki zaliczenia: udzielenie poprawnych odpowiedzi na poziomie wymaganym Regulaminem studiów (50%).

Ocena formująca:

- ocena uzyskana za aktywne uczestnictwo w wykładach, podejmowanie dyskusji na tematy poruszane w trakcie wykładów. Aktywny udział w minimum trzech wykładach może stanowić podstawę do podniesienia oceny końcowej z przedmiotu (decyzja prowadzącego).

Ocena podsumowująca:

- ocena wiedzy na podstawie odpowiedzi udzielonych w teście.

<0-50%) = 2.0

<50-60%) = 3.0

<60-70%) = 3.5

<70-80%) = 4.0
<80-90%) = 4.5
<90-100%> = 5.0

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

Treści programowe

Cykl wykładów poświęcony jest odkrywaniu podobieństw między architekturą a sztuką użytkową, ze szczególnym uwzględnieniem fashion design, zarówno pod względem różnych poziomów procesu projektowego, inspiracji, jak i sylwetek projektantów działających równolegle w różnych dyscyplinach nauki i sztuki. Celem kursu jest uzyskanie poszerzonej wiedzy z zakresu wybranych szczegółowych zagadnień projektowania architektonicznego i sztuki użytkowej.

Tematyka zajęć

1. Moda jest jak architektura. Pokazanie analogii występujących w dziedzinach; architektura i sztuki użytkowe.
2. Architekt - projektant. Architekt jako projektant. Projektant jako architekt. Przykłady architektów projektujących zarówno budynki jak i ubrania (m. innymi: Zaha Hadid, Frank Gehry, Richard Meier, Rem D. Koolhaas, Ron Arad). Pokazanie podobieństw w pracy architekta i projektanta mody. Podstawowe założenia projektowania budynku, ubioru. Jakie czynniki wpływają na projektowanie budynku i ubioru. Z czego są czerpane inspiracje (pomijając wzajemne inspirowanie się). W jakim stopniu stylistyka wywiera wpływ na projekty świata mody.
3. Rysunek architekta i projektanta na przykładzie fashion design. Zapis pracy koncepcyjnej najlepszych architektów i najsłynniejszych projektantów fashion design.
4. Ubiór i architektura od starożytności do współczesności. Style w architekturze i moda w stylu. Porównania z: historii sztuki, sztuki użytkowej, wzornictwa, architektury i mody poczynając od starożytności do czasów współczesnych z podziałem na epoki i ze wskazaniem cech charakterystycznych stylu.
5. Nowe technologie w architekturze i sztukach użytkowych. Moda generatywna, mobilna architektura i „mobilny” design, 3 biomateriały w architekturze i designie, moda bezpieczeństwa, recykling w architekturze i sztukach użytkowych (także fashion design), poszukiwanie nowych źródeł energii, nowe technologie produkcyjne w obu dziedzinach, RFID (Radio - frequency identification), techniki laserowego wydruku, LED, innowacyjne materiały wykorzystywane w architekturze i wzornictwie.
6. Teatr światła w architekturze i w modzie. Zastosowanie światła w architekturze i fashion designie, gra światła i cienia, rola światła sztucznego w obu dyscyplinach.
7. Fotografia architektury & fotografia fashion design jako obraz. Moda na: fotografowanie architektury i fotografia mody. Najlepsi fotograficy na świecie.

Metody dydaktyczne

1. wykład z prezentacją multimedialną wykorzystującą: filmy, fotografie, także materiały archiwalne z pracowni projektowo-badawczej Architektura i sztuki użytkowe .
2. ekursy.put.poznan.pl (system wspomaganie procesu dydaktycznego i nauczania na odległość).

Literatura

Podstawowa:

- Arnheim, R. (1978). Sztuka i percepcja wzrokowa. Psychologia twórczego oka, Warszawa
- Basista A. (2006). Kompozycja dzieła architektury. TAIWPN UNIVERSITAS, Kraków. 83-242-0696-5.
- Boucher F. (2009). Historia mody. Arkady, Warszawa. 978-83-231-4231-3.
- Michalak H. (2016). Modular. Moda i architektura / Modular. Fashion and architecture. Wydział Architektury Politechniki Poznańskiej, Poznań. 978-83-63549-81-7.
- Pallasmaa J. (2012). Oczy skóry - Architektura i zmysły. Instytut Architektury, Kraków.
- Zumthor P. (2010). Myślenie architekturą, Tytuł oryginału: Architektur Denke. Charakter, Kraków. 978-83-62376-02-5.
- Żórawski J. (1962). O budowie formy architektonicznej. Arkady, Warszawa.

Uzupełniająca:

- Hansen O. (2005). Zobaczyć świat. Struktury wizualne: o wizualnej semantyce. Forma Zamknięta czy Forma Otwarta? Zachęta Narodowa Galeria Sztuki, Akademia Sztuk Pięknych i Autorzy, Warszawa. 83-89145-70-7

Krenz J. (2010). Ideogramy Architektury. Między znakiem a znaczeniem. Wydawnictwo Bernardinum, Pelplin. 978-83-7380-806-5

Ruder E. (2011), Typografia porządku. W: P. Dębowski, J. Mrowczyk (red.), „Warto wiedzieć, wybór najważniejszych tekstów o dizajnie”. Karakter, Kraków. 978-83-62376-90-2

Sławińska J. (1997). Ekspresja sił w nowoczesnej architekturze. Arkady, Warszawa. 83-2133868-2

Bilans nakładu pracy przeciętnego studenta

	Godzin	ECTS
Łączny nakład pracy	25	1,00
Zajęcia wymagające bezpośredniego kontaktu z nauczycielem	15	0,50
Praca własna studenta (studia literaturowe, przygotowanie do zajęć laboratoryjnych/ćwiczeń, przygotowanie do kolokwium/egzaminu, wykonanie projektu)	10	0,50