



Karta przedmiotu
Przekaz projektowy

1. Informacje podstawowe

<p>Kierunek studiów wzornictwo</p> <p>Specjalność -</p> <p>Jednostka zarządzająca kierunkiem studiów Wydział Sztuk Projektowych</p> <p>Poziom studiów drugiego stopnia (mgr)</p> <p>Profil studiów Profil praktyczny</p> <p>Forma studiów studia stacjonarne</p>	<p>Cykl kształcenia (nabór) 2023/24</p> <p>Kod przedmiotu 15WZ-PS.DM6B.2481.23</p> <p>Języki wykładowe polski</p> <p>Obligatoryjność Obowiązkowy</p> <p>Blok zajęciowy Przedmioty podstawowe</p>
<p>Wymagania wstępne</p>	<ul style="list-style-type: none">• Obsługa poczty email, internetu• Znajomość podstawowych pojęć języka projektowego (układów, systemów, procesów oraz wykorzystania tych pojęć w praktyce projektowej, umiejętność definiowania, zdolność abstrakcyjnego myślenia, porządkowania i analizy danych, znajomość technik kreatywnego myślenia)• Umiejętność wizualizowana graficznego swoich przemyśleń i proponowanych rozwiązań.• Podstawowa wiedza o designie (świadomość czym jest design, proces projektowy, kultura designu, design na świecie)• Podstawowa znajomość technik prezentacyjnych i zasad uczestnictwa w dyskusji. Kultura słowa.
<p>Przedmioty wprowadzające</p>	<p>Techniki i narzędzia cyfrowe, Komunikacja i przekaz wizualny</p>
<p>Koordinator</p>	<p>Agnieszka Fajak</p>

Okres Semestr 2	Forma i godziny zajęć • Wykład: 15, Zaliczenie na ocenę • Ćwiczenia projektowe: 15, Zaliczenie na ocenę	Liczba punktów ECTS 3
Okres Semestr 3	Forma i godziny zajęć • Ćwiczenia projektowe: 30, Zaliczenie na ocenę	Liczba punktów ECTS 1

2. Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
Wiedza:			
W1	wykazuje się zrozumieniem wpływu rozwoju procesów cywilizacyjno-kulturowych na współczesność	WZ_P2_K_W04	P7S_WG
W2	ma wiedzę dotyczącą finansowych, marketingowych i prawnych aspektów związanych z wykonywaniem zawodu projektanta	WZ_P2_K_W08	P7S_WK
W3	zna w niezbędnym zakresie prawo autorskie, ze szczególnym uwzględnieniem zagadnień dotyczących jego ochrony, granic między inspiracją a plagiatem w realizacji zadań projektowych	WZ_P2_K_W10	P7S_WK
Umiejętności:			
U1	potrafi definiować problemy projektowe w zakresie wzornictwa wynikające z obserwacji potrzeb jednostki jak i społeczeństwa oraz realizować własne koncepcje projektowe w zakresie komunikacji wizualnej dotyczące szeroko rozumianego otoczenia człowieka	WZ_P2_K_U02	P7S_UW
U2	jest przygotowany do współdziałania i współpracy w zespole interdyscyplinarnym oraz zna formy zachowań i potrafi publicznie zaprezentować projekt wykorzystując różnorodne środki prezentacji	WZ_P2_K_U06	P7S_UW
U3	zna język obcy na poziomie biegłości B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego Rady Europy (z podkreśleniem umiejętności językowych w zakresie terminologii komunikacji wizualnej, sztuk plastycznych, historii i teorii sztuki, designu)	WZ_P2_K_U10	P7S_UK
U4	potrafi komunikować się z użyciem specjalistycznej terminologii z zakresu projektowania	WZ_P2_K_U11	P7S_UK P7S_UO
Kompetencje społeczne:			
K1	rozumie potrzebę kształcenia się i ciągłego samodoskonalenia zawodowego i samodzielnie podejmuje różnorodne wyzwania projektowe i posługuje się triadą: analiza-synteza-projekt	WZ_P2_K_K01	P7S_KK P7S_KO
K2	opanował umiejętność krytycznej argumentacji dotyczącej analizowania rozwiązania projektowego. Potrafi skutecznie komunikować się podczas pracy zespołowej w ramach wspólnych przedsięwzięć projektowych. Posiada umiejętność negocjowania i argumentowania własnych decyzji projektowych	WZ_P2_K_K02	P7S_KK P7S_KO

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
K3	posiada zdolność twórczego myślenia i przyjmowania otwartej postawy w trakcie rozwiązywania problemów projektowych i ich prezentacji oraz wykazuje gotowość doskonalenia umiejętności organizacji pracy poprzez rozwój wewnętrznej motywacji do podejmowania wysiłku twórczego	WZ_P2_K_K03	P7S_KK P7S_KR
K4	posiada umiejętność samooceny, konstruktywnej krytyki w stosunku do działań własnych i innych osób. Wykazuje się refleksją dotyczącą aspektów etycznych i społecznych, związanych z własną pracą twórczą. Zna i rozumie podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego	WZ_P2_K_K04	P7S_KK P7S_KR

3. Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Student potrafi selekcjonować informacje oraz, formułować wyzwania projektowe w oparciu o analizę aktualnych trendów w sztuce i designie.	Wykład, Ćwiczenia projektowe	W1
2.	Rozumie społeczną rolę projektanta w kontekście zrównoważonego rozwoju. Wie, czym są nauki społeczne i rozumie ich rolę w projektowaniu.	Wykład, Ćwiczenia projektowe	W2
3.	Potrafi zastosować wiedzy w zakresie niezbędnego zabezpieczenia własności intelektualnej. Potrafi wykonać rozeznanie rynku, w celu uniknięcia plagiatu. Potrafi oznaczać materiały źródłowe.	Wykład, Ćwiczenia projektowe	W3
4.	Potrafi stworzyć własną metodykę projektową dopasowaną do problemu projektowego, na bazie własnego doświadczenia oraz obserwacji otoczenia.	Wykład, Ćwiczenia projektowe	U1
5.	Sprawnie posługuje się terminologią projektową, swobodnie dobiera formy i środki prezentacji projektu oraz w sposób komunikatywny potrafi przedstawić wybrane zagadnienie z zakresu komunikacji wizualnej. Student jest w stanie współpracować z innymi członkami zespołu projektowego, dzielić zadania pomiędzy członków zespołu, rozliczać członków zespołu z wykonanej pracy .	Wykład, Ćwiczenia projektowe	U2
6.	Student potrafi porozumiewać się z członkami interdyscyplinarnych zespołów w wybranym języku obcym, w stopniu komunikatywnym.	Wykład, Ćwiczenia projektowe	U3
7.	Jest w stanie w sposób klarowny przedstawić główne założenia projektu, pomysł oraz jego realizację stosując poprawne nazewnictwo. Potrafi w sposób komunikatywny przekazywać myśli.	Wykład, Ćwiczenia projektowe	U4
8.	Potrafi w klarowny sposób przekazywać myśli w języku polskim w piśmie i mowie. Nie robi błędów stylistycznych, ortograficznych. Sposób prezencji, wystawiania się oraz ogólnej kultury osobistej jest adekwatny do poziomu osoby, która kształci się na uczelni wyższej.	Wykład, Ćwiczenia projektowe	K1, K2

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
9.	Jest otwarty na korzystanie z różnego rodzaju narzędzi do stymulacji kreatywnego myślenia, potrafi korzystać z różnych źródeł informacji, jest otwarty na eksperymenty, nie boi się konfrontacji z konstruktywną krytyką.	Wykład, Ćwiczenia projektowe	K3
10.	Jest w stanie w sposób krytyczny podejść do efektów swojej pracy. Potrafi przyjąć konstruktywne uwagi do projektu i zastosować się do wytycznych wskazanych przez prowadzącego zajęcia	Wykład, Ćwiczenia projektowe	K4
11.	Celem przedmiotu jest przygotowanie studentów do identyfikowania odpowiednich kanałów komunikacji z odbiorcą po przez swobodnego zastosowania odpowiednich narzędzi oraz środków wyrazu. W tym celu rozwijają umiejętności przekształcania obrazu cyfrowego na poziomie zaawansowanym. Istotnym celem jest zapoznanie studenta z metodyką projektowania Design Thinking, w kontekście nowych form przekazu i rozwoju współczesnej technologii. Student zostanie przygotowany do projektowania układów typograficznych i elementów graficznych zarówno na płaszczyźnie jak i na obiektach przestrzennych. Zajęcia mają przygotować przyszłych projektantów do twórczego i kompleksowego podejmowania wyzwań projektowych na samodzielnych stanowiskach oraz do pracy w zespole kreatywnym.	Wykład, Ćwiczenia projektowe	W1, W2, W3, U1, U2, U3, U4, K1, K2, K3, K4

4. Metody prowadzenia zajęć, weryfikacji efektów uczenia się i warunki zaliczenia

Semestr 2

Forma zajęć		
Wykład	Metody prowadzenia zajęć:	
	Wykład, Dyskusja, Projekt, Case study, Design thinking	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	
	Aktywność	50%
	Zaliczenie ustne	50%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
<ul style="list-style-type: none"> • Obecność podczas zajęć • Prezentacja multimedialna • Plansza prezentacyjna wykonany projekt podczas zajęć 		

Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Projekt, Case study, Praca w grupie, Design thinking	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	100%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
<ul style="list-style-type: none"> • Obecność podczas zajęć • Prezentacja multimedialna • Plansza prezentacyjna wykonany projekt podczas zajęć 		

Semestr 3

Forma zajęć		
Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Wykład, Dyskusja, Projekt, Case study, Praca w grupie, Design thinking	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Zaliczenie ustne	50%
	Projekt	50%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
<ul style="list-style-type: none"> • Obecność podczas zajęć • Prezentacja multimedialna • Plansza prezentacyjna wykonany projekt podczas zajęć 		

Efekt uczenia się dla przedmiotu	Metody (sposoby) weryfikacji		
	Zaliczenie ustne	Aktywność	Projekt
W1	x		
W2		x	x
W3		x	x
U1			x
U2	x		x
U3		x	x
U4	x		
K1	x		x
K2	x		
K3	x		x

K4	x	x	x
----	---	---	---

5. Literatura

Literatura podstawowa

1. 100 idei, które zmieniły projektowanie graficzne. Heller Steven. Wydawnictwo TMC.
2. Język projektowania graficznego. Richard Poulin. Wydawnictwo TMC.
3. Design i grafika dzisiaj. Quentin Newark. ABE Dom Wydawniczy
4. Anatomia projektu. Steven Heller. ABE Dom Wydawniczy.
5. Człowiek i jego znaki. Adrian Frutiger. Wydawnictwo Do.

Literatura uzupełniająca

1. Cialdini R., Wywieranie wpływu na ludzi, GWP, 2007 (oraz inne wydania)
2. Donnelon A., Kierowanie zespołami. Osobisty mentor, Harvard Business School Press, 2007.
3. Hannaway C., Hunt G., Umiejętności menedżerskie, Wyd. Kopia, 1994 (oraz inne wydania)
4. Zawadzka A.M. (red.), Psychologia zarządzania w organizacji, PWN, 2010.
5. Marody, M., 1987, Technologie intelektu, Warszawa.

6. Nakład pracy studenta - bilans godzin i punktów ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta Liczba godzin
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego lub innych osób prowadzących zajęcia	Wykład	15
	Ćwiczenia projektowe	45
Praca własna studenta	Przygotowanie do zajęć	20
	Studiowanie literatury	10
	Inne (przygotowanie do egzaminu)	20
	Przygotowanie projektu	10
Łączny nakład pracy studenta		120
Liczba punktów ECTS		4

* Godzina (dydaktyczna) oznacza 45 minut