



Karta przedmiotu
Warsztat kompetencji i portfolio

1. Informacje podstawowe

Kierunek studiów architektura wnętrz		Cykl kształcenia (nabór) 2023/24	
Jednostka zarządzająca kierunkiem studiów Wydział Sztuk Projektowych		Kod przedmiotu 15AW-PS.PL30E.2357.23	
Poziom studiów pierwszego stopnia (lic.)		Języki wykładowe polski	
Profil studiów Profil praktyczny		Obligatoryjność Fakultatywny	
Forma studiów studia stacjonarne		Blok zajęciowy Przedmioty/bloki obieralne	
Wymagania wstępne		Zainteresowanie sztuką wizualną, w szczególności w zakresie grafiki projektowej. Znajomość podstaw projektowania, kompozycji oraz metodologii procesu projektowego. Umiejętność wykorzystania programów graficznych.	
Przedmioty wprowadzające		Brak przedmiotów wprowadzających	
Koordynator		Łukasz Aleksandrowicz	
Okres Semestr 5		Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę	Liczba punktów ECTS 1.0
		Forma prowadzenia i godziny zajęć Ćwiczenia projektowe: 30, w tym zajęcia zdalne: • Ćwiczenia projektowe (synchroniczne): 30	

Okres Semestr 6	Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę Forma prowadzenia i godziny zajęć Ćwiczenia projektowe: 45, w tym zajęcia zdalne: • Ćwiczenia projektowe (synchroniczne): 30	Liczba punktów ECTS 3.0
---------------------------	---	-----------------------------------

2. Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
Wiedza:			
W1	Zna podstawowe zasady tworzenia projektów graficznych z wykorzystaniem odpowiednich programów graficznych.	AW_P1_K_W01	P6S_WG
W2	Posiada wiedzę z zakresu realizacji projektów architektonicznych i wystawienniczych z uwzględnieniem zasad kompozycji oraz tradycyjnych i nowoczesnych technik wizualizacji.	AW_P1_K_W13	P6S_WG
W3	Zna podstawowe zasady pisania Curriculum Vitae, tworzenia portfolio w formie graficznej, ma przyswojone aktualne trendy w zakresie prezentacji dorobku twórczego i artystycznego.	AW_P1_K_W05	P6S_WG
W4	Posiada wiedzę dotyczącą form nawiązywania kontaktów z odbiorcami – potencjalnymi klientami i pracodawcami. Rozumie elementarne zasady panujące na rynku pracy.	AW_P1_K_W16	P6S_WK
Umiejętności:			
U1	Posiada umiejętność świadomego i skutecznego prezentowania własnej twórczości, posługując się odpowiednimi zasadami i środkami przekazu wizualnego.	AW_P1_K_U13	P6S_UW P6S_UK
U2	Potrafi samodzielnie dobrać odpowiednią formę wizualizacji dzieła projektowego.	AW_P1_K_U18	P6S_UO P6S_UU
Kompetencje społeczne:			
K1	Rozumie potrzebę samodoskonalenia zawodowego i poszerzania wiedzy w zakresie architektury wnętrz.	AW_P1_K_K01	P6S_UU
K2	Posiada umiejętność krytycznej analizy oraz oceny własnych i cudzych działań twórczych i projektowych.	AW_P1_K_K03, AW_P1_K_K11	P6S_KK, P6S_KO, P6S_KK P6S_KO P6S_KR
K3	Posiada umiejętność zaprezentowania własnych działań twórczych i projektowych.	AW_P1_K_K12	P6S_KK P6S_KR

3. Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Przygotowanie studentów do świadomego wkroczenia na rynek zawodowy z możliwością prezentacji dotychczasowego dorobku twórczego. Pomoc w określeniu własnej ścieżki edukacyjno-zawodowej. Omówienie narzędzi (programów i platform) pomocnych w realizacji opracowania interesującego portfolio. Ćwiczenia projektowe, uzupełnione wykładami wprowadzającymi i prezentacjami, mające na celu zaprezentowanie aktualnych form i możliwości prezentowania swojej twórczości szerokiemu gronu odbiorców. Zadania projektowe, polegające na opracowaniu własnej tożsamości wizualnej, będącej głównym motywem graficznym portfolio. Zaprojektowanie portfolio w formie elektronicznej oraz przygotowanie własnego konta/profilu na społecznościowej platformie do prezentacji twórczości. Przygotowanie Curriculum Vitae (CV) w nieszablonowej formie. Zwrócenie uwagi na główne aspekty pomocne przy tworzeniu portfolio, zarówno w formie wizualnej jak i merytorycznej. Nabycie umiejętności pozytywnego zwracania uwagi odbiorców. Wskazanie sposobów skutecznej komunikacji z potencjalnymi klientami oraz pracodawcami. Przybliżenie charakterystyki wybranych branż na rynku pod kątem skutecznego poszukiwania pracy.	Ćwiczenia projektowe (synchroniczne), Ćwiczenia projektowe	W1, W2, W3, W4, U1, U2, K1, K2, K3

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

Semestr 5

Forma zajęć		
Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Dyskusja, Projekt, Pokaz, Korekty indywidualne i grupowe	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	80%
	Aktywność	10%
	Prezentacja projektu	10%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Zaliczenie na ocenę – przygotowanie projektu własnej identyfikacji wizualnej (będącej bazą do stworzenia portfolio), wydruk plansz prezentujących projekt, finalna prezentacja projektu, obecność i aktywność na zajęciach.	

Semestr 6

Forma zajęć	
-------------	--

Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Wykład, Projekt, Pokaz, Korekty indywidualne i grupowe	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Portfolio	80%
	Aktywność	10%
	Prezentacja projektu	10%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Zaliczenie na ocenę – przygotowanie portfolio w formie layoutu publikacji (plik PDF) oraz profilu na platformie z portfolio, finalna prezentacja projektu, obecność i aktywność na zajęciach.	

Efekt uczenia się dla przedmiotu	Metody (sposoby) weryfikacji			
	Projekt	Aktywność	Prezentacja projektu	Portfolio
W1	x			x
W2	x			x
W3		x	x	x
W4		x	x	
U1	x		x	x
U2	x			x
K1		x		
K2	x			
K3			x	x

5. Literatura

Literatura podstawowa

1. Poulin R., 2012 "Język projektowania graficznego", Wydawnictwo TMC Art.
2. Dabner D., Stewart S., Zempol E., Vickress A., 2018, "Szkola projektowania graficznego", Arkady
3. Becker-Pestka D., Kołodziej J., Pujer K., 2017, "Rozwój osobisty i zawodowy. Wybrane problemy teorii i praktyki", Wyd. EXANTE
4. Ambrose G., Harris P., 2008, "Layout. Zasady/kompozycja/zastosowanie", Wydawnictwo Naukowe PWN
5. Voelker J.U., 2020, "Porządek w projektowaniu", D2D.pl

Literatura uzupełniająca

1. Miller P., 2016, "FREELANCE. Kariera zawodowa poza organizacją", Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego
2. Golka M., 1995, "Socjologia Artysty", Ars Nova
3. Reynolds G., 2009, "Zen prezentacji. Proste pomysły i ważne zasady", Helion
4. D'Alssandro D.F, 2001, "Kreowanie Marki, Jak wypracować perfekcyjny Wizerunek firmy i produktu", Wydawnictwo RM

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	Ćwiczenia projektowe	75
Praca własna studenta	Przygotowanie projektu	20
	Konsultacje	10
	Przygotowanie do zajęć	10
	Studiowanie literatury	5
Łączny nakład pracy studenta		120
Liczba punktów ECTS		4

* Godzina (dydaktyczna) oznacza 45 minut