



Karta przedmiotu
2. Projektowanie eksperymentalne

1. Informacje podstawowe

Kierunek studiów komunikacja wizualna Jednostka zarządzająca kierunkiem studiów Wydział Sztuk Projektowych Poziom studiów pierwszego stopnia (lic.) Profil studiów Profil praktyczny Forma studiów studia stacjonarne		Cykl kształcenia (nabór) 2024/25 Kod przedmiotu 15KW-PS.PL38C.2194.24 Języki wykładowe polski Obligatoryjność Fakultatywny Blok zajęciowy Przedmioty kierunkowe	
Wymagania wstępne		Podstawowa wiedza związana z projektowaniem.	
Przedmioty wprowadzające		Komunikacja Wizualna, Projektowanie Graficzne	
Koordinator		Piotr Grygorkiewicz, Romuald Fajtanowski	
Okres Semestr 4		Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę Forma prowadzenia i godziny zajęć Ćwiczenia projektowe: 30	Liczba punktów ECTS 1.0
Okres Semestr 5		Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę Forma prowadzenia i godziny zajęć Ćwiczenia projektowe: 30	Liczba punktów ECTS 3.0

Okres Semestr 6	Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę Forma prowadzenia i godziny zajęć Ćwiczenia projektowe: 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	ma wiedzę na temat kompozycji, proporcji, hierarchii i harmonii, dzięki czemu może ustalić logiczny porządek ważności w swoich projektach. Ma wiedzę związaną z szeroko rozumianą sferą wizualną obszaru komunikacji, tj. odbioru, przekazu i weryfikacji treści związanych z projektem, także w sferze eksperymentu twórczego.	KW_P1_K_W01	P6S_WG
W2	ma wiedzę o tradycyjnych technikach graficznych, a także o nowoczesnych, wykorzystujących media cyfrowe, łącząc je w innowacyjną całość. Potrafi łączyć techniki analogowe i cyfrowe w celu generowania eksperymentalnych elementów graficznych pełnych ekspresji	KW_P1_K_W05	P6S_WG
W3	zna różne techniki ekspresji graficznej, aby wiedzieć, którą świadomie wybrać w każdym procesie tworzenia. Zna zależności pomiędzy ideą rozwiązania graficznego i jej realizacją w sferze różnego rodzaju narzędzi i technologii, którymi dysponują nowoczesne media.	KW_P1_K_W09	P6S_WG
W4	ma wiedzę dotyczącą nowoczesnych systemów komputerowych niezbędnych do realizacji oryginalnych rozwiązań projektowych. Zna zakres budowy, działania, obsługi oraz zastosowań nowoczesnego sprzętu komputerowego.	KW_P1_K_W12	P6S_WG
Umiejętności:			
U1	opanował umiejętność przeprowadzenia analitycznych badań niezbędnych do określenia funkcji projektu w odniesieniu do przyszłych odbiorców, kładąc nacisk na projektowanie nowatorskie.	KW_P1_K_U01	P6S_UW
Kompetencje społeczne:			
K1	rozumie potrzebę dokształcania się i nadążania za trendami w celu podejmowania odważnych i śmiałych decyzji twórczych	KW_P1_K_K01	P6S_KK P6S_KO
K2	posiada umiejętność argumentowania własnych decyzji projektowych. Potrafi je logicznie i rozsądnie uzasadnić. Podejmuje ryzyko w projektowaniu i dokonuje jego analizy w celu wykreowania oryginalnego projektu.	KW_P1_K_K02	P6S_KK P6S_KO
K3	posiada zdolność nieszablonowego myślenia i przyjmowania otwartej postawy na stosowanie i łączenie różnorodnych technik w kreacji indywidualnego projektu.	KW_P1_K_K03	P6S_KK P6S_KR

3. Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Pracownia jest przeznaczona dla studentów zainteresowanych szeroko pojętym projektowaniem graficznym, mającym w tej dziedzinie wysokie kompetencje. Student wybierający tę pracownię jest bardzo dobrze przygotowany do samodzielnej i zespołowej pracy nad wszelkimi zadaniami projektowo-graficznymi i potrafi wykorzystywać nabytą w trakcie zajęć z innych przedmiotów wiedzę i umiejętności. Celem zajęć jest pobudzanie do eksperymentowania i rozwijanie u studenta takich przymiotów jak kreatywność, pomysłowość, systematyczność i precyzja, dalsze uświadamianie użytkowego charakteru projektowania graficznego, konieczności prowadzenia badań wstępnych i korzystania ze źródeł przed przystąpieniem do pracy, nauczanie odpowiedniego wykorzystywanie własnych zdolności artystycznych i umiejętności warsztatowych, doboru technik (komputerowych, manualnych) adekwatnych do postawionego zadania. Okres studiów jest czasem do poznawania sposobów, w jaki należy realizować zadania projektowe w życiu zawodowym. Dlatego tematy prac semestralnych pomyślane zostały tak, żeby inspirowały, a nie ograniczały. Każdy z nas jest inny i każdy ulega innym emocjom. Dlatego do każdego studenta należy podchodzić indywidualnie. Do niczego nie zmuszać wbrew jego woli. To student w wyniku procesu analizy i własnych poszukiwań materializuje myśl w formę swojego projektu, czasami w formie eksperymentu. Rola osoby prowadzącej zajęcia sprowadza się do umiejętnego kierowania tym procesem. Dobry projektant powinien posiadać umiejętność nie tylko odpowiedzi na zadany temat projektowy, ale również sam proponować kierunki rozwoju. Baczne obserwowanie rynku, odwiedzanie targów oraz indywidualne zdolności dają możliwość kreacji dobrego projektu, który wyznacza trendy i opiera się przemijającym modom. Student po zapoznaniu się z tematem zobowiązany jest do sporządzenia harmonogramu prac projektowych i ścisłego jego przestrzegania. W ten sposób osoba prowadząca zajęcia i student ma pełną kontrolę nad postępem prac projektowych. Zajęcia umożliwiają wszechstronny rozwój kandydata. Przygotowują do prowadzenia samodzielnej praktyki zawodowej, pracy w zespołach interdyscyplinarnych oraz podejmowania prac badawczych i organizacyjnych z zakresu komunikacji wizualnej i szeroko rozumianego projektowania. Kształcenie obejmuje zagadnienia związane z organizacją procesu projektowego z uwzględnieniem problematyki ekonomicznej, technologicznej, ekologicznej i prawnej. Ważną częścią programu są zajęcia ze sztuk wizualnych, grafiki i reklamy oraz teoretyczne i praktyczne podstawy stosowania różnego rodzaju technik w projektowaniu. Na 5. i 6. semestrze realizacja tematyki prac dyplomowych – konsultacja przygotowywanych prac dyplomowych.	Ćwiczenia projektowe	W1, W2, W3, W4, U1, K1, K2, K3

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

Semestr 4

Forma zajęć		
Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Projekt	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	50%
	Prezentacja	25%
	Aktywność	25%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	projekt, prezentacja, aktywność	

Semestr 5

Forma zajęć		
Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Projekt	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	50%
	Prezentacja	25%
	Aktywność	25%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	projekt, prezentacja, aktywność	

Semestr 6

Forma zajęć		
Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Projekt	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	50%
	Prezentacja	25%
	Aktywność	25%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	projekt, prezentacja, aktywność	

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

5. Literatura

Literatura podstawowa

1. Sposoby widzenia, John Berger, Fundacja Aletheia 2009
2. Design of Everyday Things, Donald Norman 2013
3. Design, When Everybody Designs, Ezio Manzini 2015
4. Wolność wyboru, Efrat Goldratt-Ashlag, Eliyahu M. Goldratt, Mintbooks 2011
5. Język wzorców, Alexander Christopher, GWP Gdańsk 2008
6. Design. Historia wzornictwa, Penny Sparke, Arkady 2012
7. Dizajn i sztuka, Bruno Munari, d2d.pl 2014
8. Zmiana przez design: jak design thinking zmienia organizacje i pobudza innowacyjność, Tim Brown, Libron 2014

Literatura uzupełniająca

1. Cel I. Doskonałość w produkcji, Eliyahu M. Goldratt, Jeff Cox, Mintbooks 2007
2. Cel II. To nie przypadek, Eliyahu M. Goldratt, Jeff Cox, Mintbooks 2007
3. Nienasycone żywice poliestrowe, Zofia Kłosowska-Wońkiewicz, Piotr Penczek, Wacław Królikowski, Piotr Czub, Jan Pielichowski, Ryszard Ostrysz, WNT 2010
4. Na grzbiecie fali. O projektowaniu w złożonym świecie, John Thackara, SWPS Academica 2010
5. Starck, Ed Mau Cooper, Taschen 2012
6. The Bathroom, Kira Alexander, The Viking Press, Nowy Jork 1976
7. Traktat o przedmiotach, Graham Harman, PWN 2013
8. Jak zostać dizajnerem i nie stracić duszy, Adrian Shaughnessy, Karakter 2012
9. czasopisma, Internet, indywidualnie (w zależności od przyjętego tematu) opracowana bibliografia

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	90
Praca własna studenta	Praktyka (praca własna studenta)	90
	Konsultacje	30
Łączny nakład pracy studenta		210
Liczba punktów ECTS		7

* Godzina (dydaktyczna) oznacza 45 minut