

NAZWA PRZEDMIOTU/MODUŁU KSZTAŁCENIA:

Historia design'u

Kod przedmiotu: GS_3

Rodzaj przedmiotu: kierunkowy

Wydział: Informatyki

Kierunek: Grafika

Poziom studiów: pierwszego stopnia – VI poziom PRK

Profil studiów: praktyczny

Forma studiów: stacjonarne

Rok: 3

Semestr: 5, 6

Formy zajęć i liczba godzin:

wyklady – 50 (25 + 25);

Język/i, w którym/ch realizowane są zajęcia: język polski.

Liczba punktów ECTS: 2 (1 + 1)

Osoby prowadzące:

wykład:

1. Założenia i cele przedmiotu:

Celem przedmiotu jest przekazanie studentom wiedzy na temat historii projektowania: grafiki użytkowej, wzornictwa i architektury. Poznanie uwarunkowań społecznych, kulturowych, historycznych, gospodarczych i technologicznych kształtujących dizajn na przestrzeni dziejów. Poznanie aparatu pojęciowego oraz umiejętność analizy i interpretacji realizacji dzieł użytkowych.

2. Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymaganiami wstępnymi:

- Psychofizjologia widzenia, Historia i teoria sztuki

3. Opis form zajęć

a) *Wykłady*

• **Treści programowe:**

- Od rzemiosła do dizajnu. Rozwój technologiczny, a sztuka.
- Terytorialność i przestrzeń osobista w komunikacji. Proksemika.
- Afordancje jako uświadomione możliwości działania w projektowaniu interakcji.

- Dzieło, jako struktura i system.
 - Dizajn w kontekście sztuki i prądów myśli filozoficznej epok
 - Dziedziny dizajnu
 - Historia pisma i książki
 - Rola drukarni i drukarzy w rozwoju typografii i sztuki użytkowej
 - Rewolucja przemysłowa – potrzeba nowych kompetencji projektowych
 - Odnowienie rzemiosła – Arts & Crafts, secesja
 - Forma a funkcja: Deutscher Werkbund, Konstrukttywizm, De Stijl, Bauhaus
 - I połowa XX w: Konstrukttywizm, Art Deco, Organic Design, Streamlining
 - Styl międzynarodowy
 - Naukowy operacjonalizm, dizajn jako rozwiązywanie problemów. Hochschule für Gestaltung w Ulm
 - Radical Design we Włoszech
 - Dizajn skandynawski. Od funkcjonalizmu do regionalizmu.
 - Pop-art, Space age, Antydesign.
 - Minimalizm, High Tech, Postmodernizm, Dekonstrukcjonizm
 - Dizajn na początku XXI wieku: Design for All oraz Design for Sustainable Development.
 - Dizajn komunikacyjny
 - Język komunikatu reklamowego
-
- **Metody dydaktyczne**
 - Wykład prowadzony metodą tradycyjną z wykorzystaniem prezentacji multimedialnych i filmów.
-
- **Forma i warunki zaliczenia**
 - Warunkiem zaliczenia wykładów jest egzamin pisemny oraz efekt realizowanych zadań w czasie zajęć
-
- **Wykaz literatury podstawowej**
 1. *Sztuka świata*, praca zbiorowa, t. I- IX, Warszawa Arkady 2009.
 2. *Słownik terminologiczny sztuk pięknych*, red. St. Kozakiewicz, Warszawa 2011
 3. *Wiedzieć / Widzieć. Wybór najważniejszych tekstów o dizajnie* , pod red. P. Dębowski, J. Mrowczyk , Kraków 2011.
-
- **Wykaz literatury uzupełniającej**
 1. *Pismo i styl*, Sz. Tibor, Ossolineum, / różne wydania /
 2. *Sztuka w poszukiwaniu mediów*, B. Kowalska, Warszawa 1985.
 3. *Design i grafika dzisiaj*, Q. Newark, Warszawa 2006.
 4. *Marshall McLuhan. Wybór tekstów*. Pod red. E. McLuhan, F Zigrone, Poznań 2001.

4. Opis sposobu wyznaczania punktów ECTS

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	50
	Czytanie wskazanej literatury	5
	Przygotowanie do egzaminu	5

Całkowita ilość godzin aktywności studenta	60
Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu	2

5. Wskaźniki sumaryczne

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
- Liczba godzin kontaktowych – 50
 - Liczba punktów ECTS – 1,7
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
- Liczba godzin kontaktowych – 0
 - Liczba punktów ECTS – 0

6. Zakładane efekty kształcenia

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekty kształcenia dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów kształcenia
GS_3_W1	Posiada wiedzę na temat historii projektowania: grafiki użytkowej, wzornictwa i architektury	K_W04, K_W05, K_W06
GS_3_W2	Posiada wiedzę na temat uwarunkowań społecznych, kulturowych, historycznych, gospodarczych i technologicznych kształtujących dizajn na przestrzeni dziejów	K_W04, K_W05, K_W06, K_K01
GS_3_U1	Posiada umiejętność gromadzenia, analizowania i interpretowania informacji potrzebnych do realizacji problemu projektowego	K_U15, K_U16, K_K03

7. Odniesienie efektów kształcenia do form zajęć i sposób oceny osiągnięcia przez studenta efektów kształcenia .

Efekt	Forma zajęć	Sposób sprawdzenia
-------	-------------	--------------------

przedmiotowy (Symbol)	Wykład	Ćwiczenia	osiągnięcia efektu
GS_3_W1	v	-	Test zaliczeniowy
GS_3_W2	v	-	Test zaliczeniowy
GS_3_U1	v	-	Zadania realizowane w trakcie zajęć

8. Kryteria uznania osiągnięcia przez studenta efektów kształcenia.

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekt jest uznawany za osiągnięty, gdy:
GS_3_W1	Student poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć. Zalicza ponad 50% pytań w sprawdzianie.
GS_3_W2	Student poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć. Zalicza ponad 50% pytań w sprawdzianie.
GS_3_U1	Student poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć. Zalicza ponad 50% pytań w sprawdzianie.