



POLITECHNIKA POZNAŃSKA

Wydział Architektury

ul. Nieszawska 13A, 61-021 Poznań, tel. +48 61 665 3301, fax +48 61 665 3300

e-mail: office\_darf@put.poznan.pl, www.architektura.put.poznan.pl



## KARTA OPISU MODUŁU ZAJĘĆ

Nazwa modułu/przedmiotu		Kod	
<b>PROJEKTOWANIE GRAFICZNE</b>			
Kierunek studiów	Profil kształcenia (ogólnoakademicki, praktyczny)	Rok / Semestr	
<b>ARCHITEKTURA WNEŹRZ</b>	<b>PRAKTYCZNY</b>	<b>I/2</b>	
Specjalność	Przedmiot oferowany w języku:	Kurs (obligatoryjny/obieralny)	
-	<b>polskim</b>	<b>obligatoryjny</b>	
Godziny		Liczba punktów	
Wykłady: -      Ćwiczenia: -      Laboratoria: -      Projekty / semina: <b>30</b>		<b>1</b>	
Stopień studiów:	Forma studiów (stacjonarna/niestacjonarna)	Obszar(y) kształcenia	Podział ECTS (liczba i %)
<b>I</b>	<b>STACJONARNE</b>	<b>W ZAKRESIE SZTUKI</b>	<b>1 (100%)</b>
Status przedmiotu w programie studiów (podstawowy, kierunkowy, inny)		(ogólnouczelniany, z innego kierunku)	
<b>KIERUNKOWY</b>		<b>ogólnouczelniany</b>	
Odpowiedzialny za przedmiot:		Wykładowca:	
<b>prof. dr hab. inż. arch. Agata Bonenberg</b> e-mail: agata.bonenberg@put.poznan.pl Wydział Architektury Politechniki Poznańskiej ul. Nieszawska 13 A, 61-021 Poznań tel.: 061 665 33 01		<b>mgr inż. arch. Ewa Angoneze-Grela</b> e-mail: ewa.grela@put.poznan.pl Wydział Architektury Politechniki Poznańskiej ul. Nieszawska 13 C, 61-021 Poznań tel.: 061 665 32 60	
<b>Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności, kompetencji społecznych:</b>			
1	<b>Wiedza:</b>	posiada podstawową wiedzę dotyczącą: <ul style="list-style-type: none"><li>▪ zasad kompozycji</li><li>▪ zna podstawy typografii</li><li>▪ zna ogólne zasady teorii koloru i psychologii barw</li><li>▪ rozróżnia problematykę projektowania do druku i dla Internetu</li></ul>	
2	<b>Umiejętności:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ potrafi przygotować czytelną informację wizualną w oparciu o zdobytą wiedzę teoretyczną</li><li>▪ świadomie posługuje się liternictwem oraz precyzyjnie dobiera krój pisma dla osiągnięcia zamierzonego efektu</li><li>▪ zna pojęcie mood board i potrafi samodzielnie przygotować projekt mood board'a do zadanego tematu</li><li>▪ ma świadomość konieczności stałego rozwijania zdolności projektowych i śledzenia trendów</li><li>▪ potrafi korzystać z podstawowych programów graficznych</li><li>▪ potrafi przygotować atrakcyjny materiał graficzny promujący zadany temat</li></ul>	
3	<b>Kompetencje społeczne</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ ma świadomość konieczności stałego rozwoju oraz poszerzania wiedzy z zakresu projektowania graficznego</li><li>▪ ma świadomość wpływu i znaczenia prezentacji graficznej na odbiorcę</li><li>▪ potrafi w sposób kreatywny opracować różne warianty zadanego tematu, jest przygotowany na możliwość modyfikacji swoich propozycji projektowych</li><li>▪ posiada zdolność krytycznego myślenia oraz realnej oceny własnych działań projektowych</li><li>▪ wykorzystuje zdobytą wiedzę do sprawnego kontaktu z podwykonawcą</li><li>▪ rozumie pojęcie ochrony praw autorskich, zna podstawowe rodzaje licencji oraz potrafi korzystać z dostępnych baz internetowych</li><li>▪ potrafi zorganizować plan działań oraz dba o terminowość ich realizacji</li></ul>	

**Cel przedmiotu:**

1. Rozwijanie kreatywności i zdolności artystycznych. Nabycie umiejętności atrakcyjnego prezentowania produktu.
2. Praktyczne zastosowanie zasad kompozycji i psychologii koloru.
3. Świadomość w posługiwaniu się znakiem, typografią, umiejętność dobierania krojów pisa do zadanej tematyki.
4. Nabycie umiejętności budowania odpowiedniej atmosfery projektu za pomocą języka graficznego.
5. Uświadomienie roli czytelnej prezentacji graficznej w procesie projektowym i efektywnej komunikacji z klientem, również w odniesieniu do prezentacji koncepcji wnętrza architektonicznego.
6. Uświadomienie roli doboru poszczególnych elementów projektu (takich jak format, faktura i gramatura papieru) w oczekiwanym efekcie końcowym.
7. Zapoznanie się z dostępnymi narzędziami do projektowania graficznego.
8. Nabycie umiejętności przygotowywania plików graficznych dedykowanych do druku i dla Internetu.

**Efekty kształcenia****Wiedza:**

Efekty kierunkowe		student, który zaliczył przedmiot,	Odniesienie do obszarowych efektów kształcenia
W01	KA_W01	ma wiedzę w zakresie sposobu realizacji prac artystycznych i projektowych z zakresu architektury wnętrz, zna techniki warsztatowe, zasady kompozycji oraz odpowiedniego doboru środków ekspresji wykorzystywane przy opracowaniu projektów wnętrz	P6S_WG
W02	KA_W02	zna zasady perspektywy, rzutowania prostokątnego i aksonometrycznego, podstawowe zasady kompozycji, zasady sporządzania podstawowej dokumentacji technicznej projektu architektonicznego wnętrz	P6S_WG
W03	KA_W03	ma niezbędną wiedzę dotyczącą różnych techniki wykonywania i prezentacji projektu wnętrz, w tym techniki komputerowe 2d i 3d wykorzystywane w projektowaniu wnętrz oraz techniki przygotowania do druku	P6S_WG
W04	KA_W06	Dysponuje podstawową wiedzą z dyscyplin uzupełniających dla architektury wnętrz jak: architektura krajobrazu, grafiki, wystawiennictwa, psychofizjologii widzenia, fotografii, ergonomii etc.	P6S_WG
W05	KA_W12	ma świadomość możliwości praktycznego wykorzystania wiedzy teoretycznej w działaniach artystycznych i projektowych	P6S_WG

**Umiejętności:**

U01	KA_U01	potrafi wykorzystać wiedzę teoretyczną oraz praktyczną uzyskaną w toku studiów dla tworzenia własnych koncepcji artystycznych, korzystając z właściwych źródeł i narzędzi	P6S_UW
U02	KA_U03	umie formułować, tworzyć i realizować własne koncepcje projektowe i artystyczne, dysponuje umiejętnościami niezbędnymi do przeprowadzania procesu projektowego w dyscyplinie sztuki projektowej i sztuki pięknej (architektura wnętrz, wzornictwo, informacja wizualna, projektowanie mebli);	P6S_UW
U03	KA_U07	umie wykorzystać własną intuicję i wyobraźnię a także poznane techniki realizacyjne do kreacji artystycznej	P6S_UW

**Kompetencje społeczne:**

K01	KA_K02	potrafi samodzielnie organizować sobie pracę, zbierać i analizować informacje, dokonywać ich syntezy i wykorzystywać w procesie twórczym i projektowym, jest przygotowany do podejmowania pracy w zespołach projektowych jak i do podejmowania samodzielnych zadań projektowych, w tym udziału w konkursach	P6S_UU P6S_KR
K02	KA_K05	posiada umiejętność krytycznej oceny wyników własnych działań twórczych i projektowych a także konstruktywnej oceny działań innych osób, podjęcia refleksji na temat społecznych, naukowych i etycznych aspektów tych działań	P6S_KK
K03	KA_K08	jest świadomy odpowiedzialności za działania w przestrzeni, która jest dobrem wspólnym; rozumie znaczenie wartości zastanych, tradycji i kultury	P6S_KO P6S_KR

**Sposoby sprawdzenia efektów kształcenia****Ocena formująca:**

- Kreatywność, oryginalność i jakość koncepcji.
- Zaangażowanie oraz poprawna reakcja projektowa na uwagi prowadzącego.
- Systematyczność i terminowość.
- Obecność na zajęciach.
- Poczyniony postęp w skali semestru.

- Implementacja zdobytej wiedzy teoretycznej w praktyce.
- Jakość i estetyka wykonania zadania projektowego.

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

**Ocena podsumowująca:**

- ocena podsumowująca wieńczy końcowy przegląd wszystkich prac zrealizowanych w semestrze.

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

**Treści programowe**

Zadanie główne polega na zaprojektowaniu i wykonaniu woluminu pilotażowego czasopisma w wersji papierowej, o dowolnej tematyce, prezentującego wysoki poziom estetyczny oraz wykorzystującego podstawowe elementy i zasady języka graficznego. Punktem wyjścia do zadania ma być zapoznanie się z dobrymi przykładami publikacji dostępnych na rynku, nie tylko czasopism, ale również publikacji książkowych i cyfrowych, a następnie zgromadzenie bazy wyjściowej do zmagania projektowych. Kolekcjonowanie przykładów ma na celu wyrobienie dobrego gustu i śledzenie światowych trendów, mających swoje odzwierciedlenie w grafice. Kolejny etap, bezpośrednio poprzedzający zadanie właściwe, stanowi **mood board**, czyli określenie atmosfery odpowiadającej wybranej tematyce oraz docelowej grupie odbiorców. Powyższa aktywność powinna prowokować do twórczych poszukiwań oraz zrozumienia zależności zachodzących pomiędzy doбором koloru, kompozycji i kroju pisma a niesionym przez nie przekazem. Zaleca się przygotowanie kilku wariantów **mood board'u** i dokonanie wyboru najodpowiedniejszej wersji do dalszej realizacji.

Projektowane czasopismo powinno zawierać niezbędne elementy, takie jak tytułaturę, stopkę redakcyjną oraz rubryki stałe. Tradycyjny dla periodyków układ łamów będzie pretekstem do zapoznania się z podstawowymi zasadami składu i łamania tekstu. Grafiki wykorzystane w projekcie muszą pochodzić z legalnych źródeł. Zaleca się, aby autor projektu wykorzystał swoje własne ilustracje bądź fotografie, jednocześnie zapoznając się z możliwościami programów graficznych do obróbki zdjęć. Zmiany w prototypie czasopisma powinny odbywać się na zasadzie polemiki z prowadzącym oraz pozostałymi uczestnikami zajęć, wywołana dyskusja będzie stanowiła symulację rzeczywistej rozmowy z klientem nad proponowaną koncepcją. Zwieńczeniem prac wykonanych podczas zajęć ma być wydruk projektu na wybranym wcześniej papierze oraz przygotowanie internetowej wizytówki promującej periodyk. Wersja elektroniczna ma na celu uzmysłowienie odmiennej problematyki projektowania dla Internetu oraz wprowadzenie w tematykę projektowania zorientowanego na użytkownika.

Zestaw powyższych ćwiczeń, z pozoru niezwiązanych z projektowaniem wnętrz, realnie przygotowuje do częstych w zawodzie architekta prezentacji koncepcji projektowych oraz ich oprawy w estetyczną formę graficzną. Student, poprzez demonstrowanie kolejnych etapów projektowych w trakcie zajęć, doskonali umiejętność wariantowania swojej koncepcji oraz rozmowy z potencjalnym klientem.

**Literatura podstawowa:**

1. Poulin R., *Język projektowania graficznego*, Wyd. TMC, 2011, ISBN: 9788392589068
2. Dabner D., Stewart S., Zempol E., Vickress A., *Szkola projektowania graficznego*, Wyd. Arkady, Warszawa 2018
3. Lluch J. S., *Color for Architects*, Princeton Architectural Press, New York 2019, ISBN: 978-1616897949
4. Norman D., *Dizajn na co dzień*, Karakter, Kraków 2018, ISBN:978-83-65271-89-1
5. Bierut M., *Raz mnie widzisz, raz nie widzisz i inne eseje o dizajnie*, Karakter, Kraków 2018, ISBN:978-83-65271-95-2
6. Douglas T., *Wystrzegaj się Futury*, Karakter, Kraków 2019, ISBN:978-83-66147-02-7

**Literatura uzupełniająca / czasopisma:**

1. Label Magazine, dwumiesięcznik
2. Architektura&Biznes, miesięcznik
3. Rzut, kwartalnik architektoniczny

**Obciążenie pracą studenta**

forma aktywności	godzin	ECTS
Łączny nakład pracy	32	1
Zajęcia wymagające indywidualnego kontaktu z nauczycielem	30	1
Zajęcia o charakterze praktycznym	32	1

**Bilans nakładu pracy przeciętnego studenta**

forma aktywności	liczba godzin
udział w wykładach	-

udział w ćwiczeniach/ laboratoriach (projektach)	30
przygotowanie do ćwiczeń/ laboratoriów	2
przygotowanie do kolokwium/przeglądu zaliczeniowego	-
udział w konsultacjach związanych z realizacją procesu kształcenia	-
przygotowanie do egzaminu	-
obecność na egzaminie	-

Łączny nakład pracy studenta: 32 h (1 punkt ECTS)

W ramach tak określonego nakładu pracy studenta:

zajęcia wymagające bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich: 30 h (1 pkt ECTS)