

NAZWA PRZEDMIOTU/MODUŁU KSZTAŁCENIA:

Historia designu

Kod przedmiotu: GS_3

Rodzaj przedmiotu: kierunkowy

Wydział: Informatyki

Kierunek: Grafika

Poziom studiów: pierwszego stopnia – VI poziom PRK

Profil studiów: praktyczny

Forma studiów: stacjonarna/niestacjonarna

Rok: 3

Semestr: 6

Formy zajęć i liczba godzin:

Forma stacjonarna

wykłady – 30

Forma niestacjonarna

wykłady – 18

Zajęcia prowadzone są w języku polskim.

Liczba punktów ECTS: 2

Osoby prowadzące:

wykład:

1. Założenia i cele przedmiotu:

Celem przedmiotu jest przekazanie studentom syntetycznej wiedzy z zakresu dziejów światowego i polskiego designu (XIX-XXI w.). Zrozumienie procesów kulturowych i społecznych doprowadzających do zmian w designie. Problematyzacja nurtów, dorobku twórców oraz znaczenia instytucji w dziejach designu. Umiejętność analizy i interpretacji realizacji dzieł użytkowych wraz z ich kontekstami.

2. Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymaganiami wstępnymi:

Psychofizjologia widzenia, Historia i teoria sztuki, Socjologia sztuki

3. Opis form zajęć

a) Wykłady

• Treści programowe:

I. Pojęcie design, jego miejsce we współczesnej kulturze i działalności gospodarczej

1. Design jako koncept
2. Konteksty kulturowe i społeczne designu
3. Design a sztuka
4. Działanie designu
5. Design jako komunikat

II. Początki designu

1. Wpływ rozwoju technologicznego (XVIII/XIXw.) na rzemiosło. Nowy model produkcji.
2. Wpływ rewolucji przemysłowej na kształt wzornictwa.
3. Wielka wystawa w Londynie. Dwa główne nurty rozważań dotyczących designu

III. Główne regiony/ośrodki oraz twórcy w dziejach designu w okresie XIX-XXI w.

1. Odnowienie rzemiosła. Między rękodzielnictwem a maszyną
 - 1.1 Art and Crafts. Wpływ Ruchu na inne ośrodki europejskie.
 - 1.2 Art Nouveau: główne założenia, przedstawiciele, przykłady dzieł.
 - 1.3 Secesja polska. Specyfika polskiej secesji.
 - 1.4 Wiener Werkstätte: główne założenia, przedstawiciele, przykłady dzieł.
2. Forma i funkcja
 - 2.1 Pionierzy modernizmu. Niemiecki Werkbund; De Stijl; Rosyjski konstruktywizm.
 - 2.2 Bauhaus. Nowy model szkolnictwa design'u. Założenia. Model kształcenia. Założyciele. Mistrzowie/uczniowie i ich sztandarowe dzieła.
 - 2.3 Styl międzynarodowy. Założenia. Główni przedstawiciele.
 - 2.4 Art deco. Główne cechy. Art deco w Polsce.
3. Okres powojenny, do ok. 1960 roku
 - 3.1 Niemiecki racjonalizm – Szkoła w Ulm, założenia, przedstawiciele.
 - 3.2 Dizajn skandynawski – funkcjonalizm i regionalizm.
 - 3.3 Powojenne plastiki, projektanci.
 - 3.4 Włoski design.
4. Po modernizmie
 - 4.1 Pop art, założenia, przedstawiciele.
 - 4.2 High Tech; Postmodernizm; Minimalizm; Dekonstrukcjonizm; główne cechy.
 - 4.3 Zrównoważony rozwój, założenia, przykłady.

IV. Historia książki i pisma

- **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. Fiell C., *Design: historia projektowania*. Warszawa: Arkady, 2015.
 2. Sparke P., *Design: historia wzornictwa*. Warszawa: Arkady, 2012.
 3. *Wiedzieć / Widzieć. Wybór najważniejszych tekstów o dizajnie*. Red. P. Dębowski, J. Mrowczyk. Kraków: Karakter, 2011.

4. *Słownik terminologiczny sztuk pięknych*. Red. K. Kubalska-Sulkiewicz. Warszawa: PWN, 2011.
5. Solarz E., Kowalska A., Szydłowska A., *Ilustrowany elementarz polskiego dizajnu*. Warszawa: Wytwórnia, 2017.
6. Norman D., *Dizajn na co dzień*. Kraków: Karakter. 2018.

• **Wykaz literatury uzupełniającej**

1. *Historia designu*. Red. E. Wilhide, Warszawa: Arkady, 2020.
2. Huml I., *Polska sztuka stosowana XX wieku*, Warszawa: Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, 1978.
3. Rybczyński W., *Dom. Krótka historia idei*. Kraków: Karakter, 2015.
4. Szántó T., *Pismo i styl*, Wrocław; Warszawa; Kraków: Ossolineum, 1986.
5. Kowalska B., *Sztuka w poszukiwaniu mediów*. Warszawa: Wiedza Powszechna, 1985.
6. McLuhan M., *Wybór tekstów*. Poznań: Zysk i S-ka, 2001.
7. Newark Q., *Co to jest projektowanie graficzne?* Warszawa: Wydawnictwo Arkady, 2021.

4. Opis sposobu wyznaczania punktów ECTS

a. forma stacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	30
	Czytanie wskazanej literatury	8
	Przygotowanie do egzaminu i realizacja własnych prac	6
Ćwiczenia	Kontakt z nauczycielem	-
	Czytanie wskazanej literatury	-
	Projekt indywidualny	-
	Przygotowanie do pracy kontrolnej	-
Konsultacje	Kontakt z nauczycielem	3
Zal./Egzamin	Kontakt z nauczycielem	3

Całkowita ilość godzin aktywności studenta	50
Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu	2

a. forma niestacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	18
	Czytanie wskazanej literatury	12
	Przygotowanie do egzaminu i realizacja własnych prac	14
Ćwiczenia	Kontakt z nauczycielem	-
	Czytanie wskazanej literatury	-

	Projekt indywidualny	-
	Przygotowanie do pracy kontrolnej	-
Konsultacje	Kontakt z nauczycielem	3
Zal./Egzamin	Kontakt z nauczycielem	3

Całkowita ilość godzin aktywności studenta	50
Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu	2

5. Wskaźniki sumaryczne

a. forma stacjonarna

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
- Liczba godzin kontaktowych – 36
 - Liczba punktów ECTS – 1,5
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
- Liczba godzin kontaktowych – 0
 - Liczba punktów ECTS – 0

b. forma niestacjonarna

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
- Liczba godzin kontaktowych – 24
 - Liczba punktów ECTS – 1,0
- 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 przedmiotowy (Symbol)	Forma zajęć		Sposób sprawdzenia osiągnięcia efektu
	Wykład	Ćwiczenia	
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.