

	Akademia Sztuki w Szczecinie	
	Wydział	Wydział Wzornictwa
	kierunek:	wzornictwo
	specjalność:	wszystkie specjalności
	poziom:	studia II stopnia
	forma:	stacjonarne
	profil:	ogólnoakademicki

SYLABUS

A. Informacje ogólne					
nazwa przedmiotu	Projektowanie uzupełniające (wybrany konsultant 3)	kod przedmiotu (z planu studiów)	WzU.II.B2	przynależność do bloku	blok kierunkowy – wszystkie specjalności
prowadzący	dr hab. Danuta Dąbrowska, dr hab. Aurelia Mandziuk, dr hab. Bartosz Mucha, dr hab. Waldemar Wojciechowski, dr Olga Kiedrowicz-Świtalska, dr Anna Witkowska, mgr Katarzyna Ditrich-Paturska; mgr Sara Gackowska, mgr Patryk Grygierczyk, mgr Jarosław Hulbój, mgr Maciej Karpiak, mgr Marcin Makaj, mgr Radosław Nagay, mgr Jakub Palka, mgr Ondřej Šmerda, mgr Iga Węglińska, mgr Mikołaj Wojtkowiak			e-mail	wg wzoru: imię.nazwisko @akademiasztuki.eu
rok	I	semestr	1-2	punkty ECTS	4+4
typ przedmiotu	do wyboru jedna/jeden z prowadzących			język wykładowy	polski
liczba godzin	wykłady		Suma		120 godzin
	ćwiczenia	4+4			
	warsztaty				
	E-learning				

B. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji

Zdany egzamin wstępny na studia II stopnia; na 2. semestrze – zaliczenie i zdany egzamin po 1. semestrze

C. Informacje dotyczące celów przedmiotu

- C1 – rozwinięcie umiejętności samodzielnego definiowania tematu projektowego w zakresie wybranej problematyki społecznej / przestrzennej / funkcjonalnej / innej;
 C2 – rozwinięcie zaawansowanych specjalistycznych umiejętności twórczych;
 C3 – rozwinięcie zaawansowanych kompetencji społecznych w zakresie pracy zespołowej i komunikacji wewnątrz środowiska projektantów wzornictwa oraz z zewnętrznym otoczeniem artystycznym, kulturalnym, społecznym i ekonomicznym.

Studia II stopnia (magisterskie) mają charakter konsultacyjny. Studentka / student wybiera konsultantów głównych (kierunkowych) i dodatkowych (uzupełniających), realizując własny program studiowania wzornictwa II stopnia. Taka forma studiowania ma na celu rozwijanie samodzielności w podejmowaniu adekwatnych do rozwiązywanego problemu decyzji projektowych i realizacyjnych, we współpracy z własnym środowiskiem i z otoczeniem zewnętrznym.

D. Efekty kształcenia dla przedmiotu (EK) (opis osiągnięć studenta po ukończeniu przedmiotu)	Efekty kierunkowe	Odniesienie do efektów obszarowych
WIEDZA: absolwent zna i rozumie		
absolwent dysponuje rozległą wiedzą dotyczącą projektowania komunikacji wizualnej, gier komputerowych, mody i produktu	Wz2_W01	P7S-WG
złożone, profesjonalne metody projektowania w zakresie wszystkich specjalności wzornictwa	Wz2_W01	P7S-WG
dysponuje wiedzą, która umożliwia kreowanie oryginalnych projektów w zakresie szeroko rozumianego designu oraz kreowanie i rozwijanie indywidualnego języka twórcy-projektanta wzornictwa	Wz2_W03	P7S-WG
zna szeroki wachlarz rozwiązań technologicznych i formalnych, dotyczących projektowania komunikacji wizualnej, gier komputerowych, mody i produktu, co umożliwia kreowanie projektów na profesjonalnym poziomie	Wz2_W04	P7S-WG
rozpoznaje ważne aspekty współczesnej nauki, kultury i sztuki; umiejętnie osadza je w kontekście własnych projektów twórczych i potrafi wykorzystać tę wiedzę dla własnego rozwoju jako twórcy-projektanta	Wz2_W05	P7S-WG
zna zaawansowane metody analizy zdefiniowanego przez siebie zagadnienia i potrafi w spójny, adekwatny sposób wypowiedzieć się na jego temat poprzez realizację projektową w zakresie wzornictwa	Wz2_W07	P7S-WG
posiada wnikliwą znajomość rozwoju teorii i filozofii designu, dzięki czemu rozpoznaje wzorce leżące u podstaw kreacji projektowej	Wz2_W08	P7S-WG
umiejętnie definiuje i interpretuje wzajemne relacje pomiędzy teoretycznym i praktycznym aspektem pracy projektanta wzornictwa	Wz2_W10	P7S-WG
UMIEJĘTNOŚCI: absolwent potrafi		
analizować własną działalność twórcy – projektanta wzornictwa i nieustannie ją ulepszać w oparciu o konstruktywną autoanalizę, autokorektę i samokrytykę	Wz2_U01	P7S_UW
analizować różne formy wypowiedzi, wybierać te, które są spójne z własną ideą, bronić swoich racji oraz wyrażać je w postaci dojrzałej koncepcji twórczej	Wz2_U02	P7S_UW
posiada umiejętności podejmowania samodzielnych decyzji i adaptowania się do nowych i zmiennych okoliczności, które mogą występować podczas wykonywania pracy zawodowej projektanta komunikacji wizualnej, gier komputerowych, mody czy produktu - w tym pracy w zespole projektowym	Wz2_U03	P7S_UW
samodzielnie i odpowiedzialnie określić własne spektrum poszukiwań twórczych; umie przewidywać efekty własnych zamierzeń projektowych w aspekcie etycznym, estetycznym, społecznym i prawnym	Wz2_U04	P7S_UW
dysponuje umiejętnościami potrzebnymi do tworzenia prac o charakterze nie tylko realizacyjnym, ale też koncepcyjnym, dzięki czemu wypracowuje własne koncepcje twórcze w zakresie projektowania komunikacji wizualnej, gier komputerowych, mody i produktu	Wz2_U06	P7S_UW
korzystać z osiągniętych umiejętności warsztatowych przy realizacji skomplikowanych projektów twórczych; stosuje techniki ćwiczeń posiadanych umiejętności, umożliwiające ich ciągły rozwój	Wz2_U07	P7S-UW P7S-UU
pracować twórczo w warunkach ograniczonych zasobów, projektować w sposób odpowiedzialny (zrównoważony), wykorzystując w pracy projektowej zasady <i>zero waste</i>	Wz2_U08	P7S_UW
posiada umiejętność wykorzystywania wzorców leżących u podstaw kreacji projektowej i artystycznej, pozwalającą na swobodę i niezależność w tworzeniu własnych, oryginalnych koncepcji twórczych	Wz2_U09	P7S_UW
posiada umiejętność odpowiedzialnego przygotowania publicznych prezentacji własnych i cudzych dokonań twórczych, także we współpracy z kuratorami czy krytykami designu i sztuki	Wz2_U12	P7S_UW
posiada umiejętność współdziałania z innymi osobami jako członek zespołu, ale potrafi także podjąć rolę kierowniczą w zespole	Wz2_U13	P7S_UO
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: absolwent jest gotów do		
rozumie odpowiedzialność wobec społeczeństwa jako potrzebę ciągłego uczenia się, samodoskonalenia i poszerzania spektrum swoich umiejętności; jako potrzebę podtrzymywania etosu zawodu projektanta wzornictwa oraz przestrzegania i rozwijania zasad etyki zawodowej	Wz2_K01	P7S_KR P7S_KO

wypełniania roli społecznej absolwenta uczelni artystycznej, roli twórcy-projektanta o odpowiedzialnej, etycznej postawie wobec użytkowników projektowanych produktów	Wz2_K02	P7S_KR P7S_KO
nie tylko do doskonalenia własnego warsztatu twórczego, ale też do podjęcia roli inicjatora i organizatora procesu doskonalenia warsztatu innych osób	Wz2_K03	P7S_KK
samodzielnego integrowania nabytej wiedzy oraz potrafi realizować własne koncepcje projektowe i artystyczne	Wz2_K04	P7S_KR
krytycznej oceny własnych działań twórczych; umie poddać takiej ocenie inne przedsięwzięcia z zakresu kultury, sztuki i innych dziedzin działalności artystycznej i projektowej	Wz2_K05	P7S_KK
integracji z innymi osobami i jest zdolny do współpracy z różnymi podmiotami w ramach przedsięwzięć z zakresu nauki, kultury, sztuki i innych dziedzin działalności artystycznej i projektowej; inicjuje działania twórcze i pracę z innymi osobami podejmowane w ramach wspólnych projektów o charakterze interdyscyplinarnym lub też wymagających współpracy z przedstawicielami innych dziedzin sztuki i nauki	Wz2_K07	P7S_KR
komunikowania się nie tylko w obrębie własnego środowiska, ale także skutecznego komunikowania się i inicjowania działań na rzecz społeczności lokalnej i społeczeństwa	Wz2_K08	P7S_KR P7S_KO

D1. Treści programowe					
wykład			ćwiczenia		
semestr I i II					
typ	temat	liczba godzin	typ	temat	Liczba godzin
				Studentka / student przygotowuje prace w trybie indywidualnych konsultacji (zakres tematyczny i sposób realizacji uzgodniony z wybraną prowadzącą / wybranym prowadzącym). <u>Uwaga:</u> <u>Zestawienia proponowanych do studiowania zagadnień przez prowadzące / prowadzących zostało umieszczone w sylabusach projektowania kierunkowego (sylabusy WzU.II.B1 dla każdej specjalności)</u>	

D2. Powiązanie z badaniami naukowymi/artystycznymi
Temat zadania badawczego/nazwa projektu: <i>Indywidualnie uzgadniany udział studentki / studenta w badaniach naukowych prowadzonych przez poszczególne prowadzące / poszczególnych prowadzących</i>
Sposób zapewnienia udziału studentów w prowadzonych badaniach: <i>Indywidualnie uzgadniany sposób zapewnienia udziału studentki / studenta w badaniach naukowych prowadzonych przez poszczególne prowadzące / poszczególnych prowadzących</i>

E1. Literatura obowiązkowa
ustalana indywidualnie z wybraną prowadzącą / wybranym prowadzącym
E2. Literatura uzupełniająca
ustalana indywidualnie z wybraną prowadzącą / wybranym prowadzącym

F. Forma i warunki zaliczenia przedmiotu

Warunki zaliczenia		Warunki egzaminu				
Warunkiem zaliczenia semestru jest aktywność na zajęciach i realizacja uzgodnionego programu.		Warunkiem zdania egzaminu jest zaprezentowanie prac, będących dorobkiem danego semestru/roku studiów oraz ich pozytywna ocena. Elementy, składające się na łączną ocenę na egzaminie: 1. zrealizowane projekty 2. aktywność w semestrze 3. postępy w procesie kształcenia 4. jakość realizacji i ekspozycji prac 5. autoprezentacja				
Inne:						
ocena celująca	ocena bardzo dobra	ocena dobra plus	ocena dobra	ocena dostateczna plus	ocena dostateczna	ocena niedostateczna

G. Nakład pracy studenta

Forma aktywności	średnia liczba godzin
godziny kontaktowe z nauczycielem	60+60
przygotowanie do zajęć	20+20
opracowanie materiału po zajęciach	-
egzamin/sprawdzian/przegląd/przesłuchanie	10+10
przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania	10+10
suma godzin	100+100
liczba punktów ECTS	4+4

Uwaga 1:

Studentka / student, decydując się na studiowanie wybranej specjalności wybiera:

1. Dwóch konsultantów spośród prowadzących pracownie kierunkowe na wybranej specjalności (sylabusy WzU.II B1);
2. Jedną konsultantkę uzupełniającą 3 / jednego konsultanta uzupełniającego 3 spośród osób prowadzących pracownie dyplomowe ze wszystkich specjalności kierunku: wzornictwo, wymienionych w tabeli A niniejszego sylabusu WzU.II B2, oraz
3. Jedną konsultantkę uzupełniającą 4 / jednego konsultanta uzupełniającego 4 spośród wszystkich osób, prowadzących pracownie dyplomowe w Kolegium Sztuk Wizualnych. Wykaz osób, spośród których można wybrać konsultanta pomocniczego 4 znajduje się na końcu sylabusu WzU.II.B3.

PRODZIEKAN
Wydziału Wzornictwa
Kolegium Sztuk Wizualnych
Akademii Sztuki w Szczecinie

dr hab. Aurelia Mandziuk-Zajacka

podpis autora treści sylabusu

PRODZIEKAN
Wydziału Wzornictwa
Kolegium Sztuk Wizualnych
Akademii Sztuki w Szczecinie

dr hab. Aurelia Mandziuk-Zajacka

podpis przewodniczącego Rady Programowej

DZIEKAN
Kolegium Sztuk Wizualnych
Akademii Sztuki w Szczecinie

dr hab. Andrzej Guskos, prof. AS

podpisy osób odpowiedzialnych dydaktycznie

23.03.2020

data sporządzenia sylabusu