

KARTA PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	0212.2.DSG1.C.HD	
Nazwa przedmiotu w języku	polskim	<i>Historia designu</i> <i>History of Design</i>
	angielskim	

1. USYTUOWANIE PRZEDMIOTU W SYSTEMIE STUDIÓW

1.1. Kierunek studiów	Design
1.2. Forma studiów	Studia stacjonarne
1.3. Poziom studiów	Studia pierwszego stopnia licencjackie
1.4. Profil studiów*	Ogólnoakademicki
1.5. Osoba przygotowująca kartę przedmiotu	dr Maciej Zdanowicz
1.6. Kontakt	maciej.zdanowicz@ujk.edu.pl

2. OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

2.1. Język wykładowy	polski
2.2. Wymagania wstępne	brak

3. SZCZEGÓŁOWA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

3.1 Forma zajęć	Wykład, ćwiczenia	
3.2 Miejsce realizacji zajęć	Sale dydaktyczne Instytutu Sztuk Wizualnych	
3.3 Forma zaliczenia zajęć	Zaliczenie na ocenę	
3.4 Metody dydaktyczne	Wykład, prezentacja multimedialna, interpretacja dzieł sztuki i tekstów źródłowych	
3.5 Wykaz literatury	podstawowa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lakshmi Bhaskaran, <i>Design XX wieku: główne nurty i style we współczesnym designie</i>, Warszawa 2006 2. Charlotte Fiell, <i>Design: historia projektowania</i>, Warszawa 2015 3. <i>Phaidon Design Classics</i>, t. 1-3, London/New York 2006 4. Marcin Wicha, <i>Jak przestałem kochać design</i>, Kraków 2015 Andrzej Szczerski,
	uzupełniająca	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Design Issues: History, Theory, Criticism</i>, Chicago 1984 2. Naylor Gilian, <i>Bauhaus</i>, Warszawa 1977 3. Janusz Kęłowski, <i>Dzieje sztuki polskiej: panorama zjawisk od zarania do współczesności</i>, Warszawa 1987 4. Magdalena Piłat-Borcuch, <i>Socjologia designu</i>, Warszawa 2018 5. Henry de Morant, <i>Historia sztuki zdobniczej od pradziejów do współczesności</i>, Warszawa 1983 6. Herbert Read, <i>Sztuka a przemysł: zasady wzornictwa przemysłowego</i>, Warszawa 1964 7. Wanda Telakowska, <i>Problemy wzornictwa przemysłowego</i>, Warszawa 1966

4. CELE, TREŚCI I EFEKTY UCZENIA SIĘ

4.1 Cele przedmiotu (z uwzględnieniem formy zajęć)

WIEDZA - wykład

C1. Ukazanie zasadniczych problemów historii wzornictwa w ujęciu chronologicznym

C2. Ukazanie współzależności pomiędzy wzornictwem i towarzyszącą mu teorią historii sztuki i architektury

C3. Ukazanie znaczenia historii wzornictwa dla współczesnej twórczości projektowej.

UMIEJĘTNOŚCI- ćwiczenia

C6. Kształcenie umiejętności rozumienia i interpretacji obiektów sztuki projektowej

KOMPETENCJE SPOŁECZNE

C7. Przygotowanie do samodzielnego zbierania i integrowania źródeł wiedzy teoretycznej z obszaru wzornictwa, niezbędnej w pracy projektanta

4.2 Treści programowe (z uwzględnieniem formy zajęć)

Początki wzornictwa - znaczenie myśli Johna Ruskina. Ruch Arts and Crafts . Działalność Towarzystwa Polska Sztuka Stosowana i Warsztatów Krakowskich. Działalność Warsztatów Wiedeńskich i art-deco. Działalność Warsztatów Monachijskich. Art Nouveau. Styl zakopiański i poszukiwanie stylu narodowego we wzornictwie polskim dwudziestolecia międzywojennego. Wpływ konstruktywizmu na wzornictwo i architekturę I poł. XX w.: Bauhaus, De Stijl, Le Corbusier, Władysław Strzemiński i działalność ugrupowania Blok. Wzornictwo amerykańskie i streamline. Działalność projektowa i teoretyczna Henriego Dreyfuss'a. Wzornictwo skandynawskie I i II poł. XX w. Pop-art i jego wpływ na wzornictwo współczesne. Postmodernizm jako odwrót od funkcjonalizmu. Polskie wzornictwo II poł. XX w. Historia mody. Historia projektowania graficznego i polska szkoła plakatu.

4.3 Przedmiotowe efekty uczenia się

Efekt	Student, który zaliczył przedmiot	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
w zakresie WIEDZY :		
W01	Zna i rozumie podstawowe problemy designu w ujęciu historycznym oraz publikacje związane z tymi problemami.	DSG1A_W05 DSG1A_W07
W02	Wykazuje się znajomością pojęć, ruchów, stylów i tradycji projektowych w sztuce.	DSG1A_W06 DSG1A_W07
w zakresie UMIEJĘTNOŚCI :		
U01	Prawidłowo posługuje się pojęciami z historii designu, potrafi interpretować dzieła sztuki projektowej i wypowiedzieć się na ich temat w mowie i w piśmie wykorzystując teksty źródłowe i opracowania.	DSG1A_U10
w zakresie KOMPETENCJI SPOŁECZNYCH :		
K01	Potrafi znaleźć niezbędne źródła i informacje na temat historii designu i wykorzystać je we własnej twórczości projektowej.	DSG1A_K01

4.4 Sposoby weryfikacji osiągnięcia przedmiotowych efektów uczenia się

Efekty przedmiotowe (symbol)	Sposób weryfikacji (+/-)		
	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt
	Forma zajęć	Forma zajęć	Forma zajęć

	W	W	C
W01	+	+	+
W02	+	+	+
U01	+	+	+
K01	+	+	+

4.5 Kryteria oceny stopnia osiągnięcia efektów uczenia się		
Forma zajęć	Ocena	Kryterium oceny
wykład (W)	3	50%-60% uzyskanych punktów z kolokwium zaliczeniowego
	3,5	61%-70% uzyskanych punktów z kolokwium zaliczeniowego
	4	71%-80% uzyskanych punktów z kolokwium zaliczeniowego
	4,5	81%-90% uzyskanych punktów z kolokwium zaliczeniowego
	5	91%-100% uzyskanych punktów z kolokwium zaliczeniowego
Ćwiczenia (C)	3	50%-60% uzyskanych punktów za założoną autorskim programem kształcenia pracę semestralną
	3,5	61%-70% uzyskanych punktów za założoną autorskim programem kształcenia pracę semestralną
	4	71%-80% uzyskanych punktów za założoną autorskim programem kształcenia pracę semestralną
	4,5	81%-90% uzyskanych punktów za założoną autorskim programem kształcenia pracę semestralną
	5	91%-100% uzyskanych punktów za założoną autorskim programem kształcenia pracę semestralną

5. BILANS PUNKTÓW ECTS – NAKŁAD PRACY STUDENTA

Kategoria	Obciążenie studenta	
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne
LICZBA GODZIN REALIZOWANYCH PRZY BEZPOŚREDNIM UDZIALE NAUCZYCIELA /GODZINY KONTAKTOWE/	60	
Udział w wykładach	44	
Udział w ćwiczeniach	16	
SAMODZIELNA PRACA STUDENTA /GODZINY NIEKONTAKTOWE/	60	
Przygotowanie do zajęć	40	
Przygotowanie do egzaminu/kolokwium	20	
ŁĄCZNA LICZBA GODZIN	120	

Przyjmuję do realizacji (data i podpisy osób prowadzących przedmiot w danym roku akademickim)

.....