Załącznik nr 4 do Zarządzenia Nr RD/Z.0201-……..…………..

# KARTA KURSU

|  |  |
| --- | --- |
| Nazwa | Inspiracje projektowe |
| Nazwa w j. ang. | Design inspirations |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Koordynator | Dr Beata Langer | Zespół dydaktyczny |
| Dr Beata Langer |
| Punktacja ECTS\* | 4 |

## Opis kursu (cele kształcenia)

|  |
| --- |
| Celem kursu jest osiągnięcie umiejętności analizowania wpływu różnych motywów ze świata kultury i nauki na proces twórczy. Studenci spróbują odnaleźć indywidualny sposób wykorzystywania elementów otaczającej rzeczywistości, które mogą inspirować w pracy projektanta informacji. Celem zajęć jest nabycie odpowiednich umiejętności samodoskonalenia. Nabycie kompetencji do wykorzystywania różnorodnych inspiracji z codziennego otoczenia w nieschematycznym wykonywaniu zadań projektowych. |

## Warunki wstępne

|  |  |
| --- | --- |
| Wiedza | Znajomość realizacji podstawowych zagadnień teoretycznych i praktycznych wynikająca z odbycia wcześniejszych kursów z zakresu *Architektury informacji* |
| Umiejętności | Student potrafi analizować oraz interpretować pozyskane informacje, określać priorytety w realizacji zadań, a także formułować krytyczną argumentację |
| Kursy | – |

## Efekty uczenia się

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Wiedza | Efekt kształcenia dla kursu | Odniesienie do efektów kierunkowych |
| W01. Student ma uporządkowaną wiedzę z obszaru kultury i nauk humanistycznych, zwłaszcza w zakresie powiązań architektury informacji ze światem kultury i sztuki. | K\_W01 |
| W02. Ma podstawową wiedzę o relacjach międzyludzkich, pomiędzy strukturami, instytucjami, ułatwiającymi współpracę w zespole. Posiada elementarną wiedzę o piśmiennictwie i kulturze europejskiego kręgu kulturowego i potrafi ją wykorzystać stosując różnorodne metody pracy dostosowane do trendów kulturalnych regionalnych i światowych poprzez kreatywne przetworzenie znanych wzorców i schematów. | K\_W03 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Umiejętności | Efekt kształcenia dla kursu | Odniesienie do efektów kierunkowych |
| U01. Wyszukuje, analizuje, ocenia źródła i twórczo przekształca zidentyfikowane materiały | K\_U03 |
| U02. Potrafi przygotować i omówić prezentację multimedialną dostosowaną do ściśle określonych wytycznych z wyraźnym wskazaniem na pracę twórczą i inspirację różnorodnymi źródłami | K\_U05 |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Kompetencje społeczne | | Efekt kształcenia dla kursu | | | | | Odniesienie do efektów kierunkowych | | |
| K01. Posiada świadomość interdyscyplinarności dziedziny i dobrze orientuje się w jej powiązaniach z innymi dyscyplinami oraz komercyjnym efektem działań | | | | | K\_K01 | | |
| K02. Student efektywnie, twórczo i skutecznie wykorzystuje wyobraźnię, intuicję i twórcze myślenie w kontekście realizacji określonych projektów | | | | | K\_K04 | | |
| Organizacja | | | | | | | | | | |
| Forma zajęć | Wykład (W) | | Ćwiczenia w grupach | | | | | | | |
| A | K | L | S | | P | E | |
| Liczba godzin | 15 | | 20 |  |  |  | |  |  | |

## Opis metod prowadzenia zajęć

|  |
| --- |
| Zajęcia prowadzone stacjonarnie lub hybrydowo. Elementy zajęć (zadania i testy) zamieszczane na platformie TEAMS lub/oraz Moodle. W uzasadnionym przypadku przedmiot może być również prowadzony w czasie synchronicznym na platformie TEAMS lub/oraz Moodle.  Podstawowymi metodami stosowanymi w trakcie zajęć są: praca laboratoryjna przy komputerze związana z wykonywaniem konkretnych zadań, dyskusja, analiza, prezentacja, inscenizacja. Każde zadanie ma określoną liczbę godzin pracy własnej studenta.  W trakcie zajęć efekty sprawdzane mogą być poprzez testy (kolokwia) czy quizy edukacyjne (np. Kahoot), realizację zadań grupowych, czy projektów indywidualnych. Do realizacji zajęć wykorzystane będą także: wykład informacyjny, problemowy i konwersatoryjny wspierany prezentacjami multimedialnymi.  Wykorzystanie do pracy zespołowej oraz indywidualnej wybranych technik poznanych podczas uczestnictwa w projekcie ,,Uczelnia najwyższej jakości – UP to the TOP” współfinansowanego przez Unię Europejską w ramach środków Europejskiego Funduszu Społecznego (szkolenie z zakresu Design Thinking realizowane przez ZEM Kraków) |

## Formy sprawdzania efektów uczenia się

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | E – learning | Gry dydaktyczne | Ćwiczenia w szkole | Zajęcia terenowe | Praca laboratoryjna | Projekt indywidualny | Projekt grupowy | Udział w dyskusji | Referat | Praca pisemna (esej) | Egzamin ustny | Egzamin pisemny | Inne |
| W01 |  |  |  |  |  |  |  | x |  |  |  |  | x |
| W02 |  |  |  |  |  |  |  | x |  |  |  |  | x |
| U01 |  |  |  |  | x | x |  | x |  |  |  |  |  |
| U02 |  |  |  |  | x | x |  | x |  |  |  |  |  |
| K01 |  |  |  |  | x |  |  | x |  |  |  |  |  |
| K02 |  |  |  |  | x |  |  | x |  |  |  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Kryteria oceny | Warunkiem zaliczenia wykładów jest obecność oraz wykonanie zaleconych do treści wykładowych zadań. Zaliczenie ćwiczeń: poprawne i terminowe przygotowanie i zaprezentowanie zadań, dodanie w wymaganym i oznaczonym przez wykładowcę terminie plików na platformie TEAMS i/lub Moodle. Zaliczenie ewentualnych testów lub quizów (np. Kahoot) sprawdzających wiedzę. Realizacja projektu indywidualnego i/lub grupowego zadanego przez prowadzącego. Przedmiot kończy się zaliczeniem z oceną. Prace indywidualne oraz grupowe wskazane wcześniej przez prowadzącego wykonywane są na stopień. |

|  |  |
| --- | --- |
| Uwagi |  |

## Treści merytoryczne (wykaz tematów)

|  |
| --- |
| Wykłady:   1. Wprowadzenie do zajęć. Warunki zaliczenia, omówienie karty kursu oraz projektów do realizacji. Warsztat integrujący - zapoznanie grupy (2h) 2. Terminologia: źródła inspiracji, inspiracja (semantyka inspiracji), nośniki inspiracji, czynniki kształtujące inspirację; rodzaje i typy inspiracji; omówienie case study (film KWK PROMES prezentujący proces projektowania oraz inspiracje powstania *Domu po drodze*) (2h) 3. Prezentacja tematu *Nieznajoma z Sekwany,* historia niezidentyfikowanej kobiety z XIX wieku, która stała się źródłem wielu inspiracji na przestrzeni wieków wraz ze wskazaniem wybranych inspiracji w sztuce, architekturze i nauce. Zadanie cząstkowe do wykładu – praca indywidualna (2h) 4. Analiza tematu *Inspiracje tańcem klasycznym* wraz ze wskazaniem wybranych inspiracji w sztuce scenicznej, w modzie, filmie, teledysku muzycznym (3h) 5. Motyw kulturowy w reklamie (definicje reklamy, motywu, typologia reklam); analiza case study: wybór konkretnych spotów reklamowych wykorzystujących omówione motywy kulturowe; praca indywidualna studentów: identyfikacja i klasyfikacja motywów kulturowych w najnowszych reklamach (3 h) 6. Otaczająca rzeczywistość oraz codzienne otoczenie jako inspiracja twórców muzyki na wybranych przykładach (3h)   Ćwiczenia:  1-2. Wprowadzenie do zajęć. Warunki zaliczenia. Objaśnienie metod pracy podczas ćwiczeń. Wprowadzenie do treningu twórczości. Krótka charakterystyka (2 h)  3-4. Trenowanie myślenia twórczego i wskazanie na konkretnych przykładach testowanych przez studentów, jakie są praktyczne sposoby technik stymulowania intelektualnego procesu twórczego (9 h)  5-6. Praca grup studentów nad zadanymi problemami twórczego myślenia i projektowania (praca ze słowem i obrazem) oraz późniejsza analiza i wnioskowanie na podstawie grupowego omówienia schematów w procesach twórczych (9 h) |

## Wykaz literatury podstawowej

|  |
| --- |
| 1. Bennewicz M., *Coaching, kreatywność, zabawa: narzędzia rozwoju dla pasjonatów i profesjonalistów*. Gliwice 2014 2. Biela A., *Trening kreatywności. Jak pobudzić twórcze myślenie*. Warszawa 2015 3. Catmull E., Wallace A., *Kreatywność S.A.: droga do prawdziwej inspiracji*. Warszawa 2015 4. Heller S., Ilić C, *Anatomia projektu : współczesne projektowanie graficzne – wpływy i inspiracje*. Warszawa 2008 5. Kosieradzka A. (red.): *Metody i techniki pobudzania kreatywności w organizacji i zarządzaniu*. Warszawa 2013 6. Łaszczyk J. [et al.], *Trening twórczości z komputerem.* Warszawa cop 2012 7. Nęcka E.: *Trening twórczości.* Sopot 2012 8. Szczeklik A., *Kore. O chorych, chorobach i poszukiwaniu duszy medycyny*. Kraków 2007 9. Szmidt K., *Pedagogika twórczości*, Sopot 2013 |

## Wykaz literatury uzupełniającej

|  |
| --- |
| 1. Gawrycki M., *Uwikłane obrazy. Hollywoodzki film a stosunki międzynarodowe*, Wydawnictwo Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 2011, rozdz. IV *Hollywoodzkie widzenie świata*, s. 114-152. 2. Kargul J., *Upowszechnianie, animacja, komercjalizacja kultury. Podręcznik akademicki*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2012, cz. III *Supermarket kultury w dobie dominującej idei komercjalizmu i indywidualizmu*, s. 205-346. 3. Markiewicz H.:, *Jak słowom wyrastają skrzydła*, [w:] tegoż, *Zabawy literackie dawne i nowe*, Kraków 2003, s. 7-15 |

## Bilans godzinowy zgodny z CNPS (Całkowity Nakład Pracy Studenta)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Liczba godzin w kontakcie z prowadzącymi | Wykład | 15 |
| Konwersatorium (ćwiczenia, laboratorium itd.) | 20 |
| Pozostałe godziny kontaktu studenta z prowadzącym | 20 |
| Liczba godzin pracy studenta bez kontaktu z prowadzącymi | Lektura w ramach przygotowania do zajęć | 10 |
| Przygotowanie krótkiej pracy pisemnej lub referatu po zapoznaniu się z niezbędną literaturą przedmiotu | 10 |
| Przygotowanie projektu lub prezentacji na podany temat (praca w grupie) | 30 |
| Przygotowanie do egzaminu/zaliczenia | - |
| Ogółem bilans czasu pracy | | 105 |
| Liczba punktów ECTS w zależności od przyjętego przelicznika | | 4 |