

	ZAŁĄCZNIK		Data 1.10.2017r.	Symbol Z-IA-5.4-1-2
	Karta przedmiotu rok akademicki 2020/2021		Wydanie	Strona3/3.....
			Status	

KARTA PRZEDMIOTU / ~~MODUŁU~~

1. Nazwa przedmiotu (liczba punktów ECTS):	Plastyka użytkowa (2 ECTS)				
2. Kod przedmiotu:	03.1				
3. Okres ważności karty:	Cykl kształcenia 2020-2023				
4. Forma kształcenia:	Studia pierwszego stopnia				
5. Forma studiów:	Studia stacjonarne				
6. Kierunek studiów:	Edukacja artystyczna w zakresie sztuk plastycznych				
7. Profil studiów:	Praktyczny				
8. Specjalność:					
9. Semestr:	czwarty				
10. Jedn. prowadz. przedmiot:	Instytut Architektury				
11. Prowadzący przedmiot:	Dr Wiesława Ostrowska				
12. Grupa przedmiotów:	Moduł przedmiotów artystycznych				
13. Status przedmiotu:	Obowiązkowy				
14. Język prowadzenia zajęć:	Polski				
15. Przedmioty wprowadzające oraz wymagania wstępne:					
Przygotowanie praktyczne w pracowniach artystycznych z zakresu dyscyplin sztuk czystych, świadoma umiejętność zapisu plastycznego w poszczególnych dyscyplinach artystycznych. Umiejętność kreacji plastycznej.					
16. Cel przedmiotu:					
Nabycie umiejętności realizacji prac z zakresu modelowania. Zrozumienie różnic pomiędzy dyscyplinami sztuk pięknych a modelowaniem rozumianym jako umiejętność kreacji przestrzeni w oparciu o przyjęte założenia.					
17. Efekty uczenia się:					
Ozn.	Opis efektu uczenia się	Metoda realizacji efektu uczenia się	Metoda sprawdzenia efektu uczenia się	Forma prowadzenia zajęć	Odniesienie do efektów dla kierunku studiów
01	Zna i rozumie różnorakie techniki i technologie stosowane w sztukach plastycznych umożliwiające także realizację prac i projektów o praktycznym zastosowaniu.	Korekta artystyczna, rozmowa dydaktyczna, pokaz, ćwiczenia praktyczne, konsultacje projektowe.	Praca semestralna, rozmowa.	Pracownia artystyczna	P6U_W2
02	Potrafi projektować i realizować własne koncepcje artystyczne o użytkowym charakterze i wyrażać je adekwatnymi środkami wyrazu	Korekta artystyczna, rozmowa dydaktyczna, pokaz, ćwiczenia praktyczne, konsultacje projektowe.	Praca semestralna, rozmowa.	Pracownia artystyczna	P6U_U1
03	Potrafi świadomie posługiwać	Korekta	Praca	Pracownia	P6U_U2

	ZAŁĄCZNIK		Data 1.10.2017r.	Symbol Z-IA-5.4-1-2
	Karta przedmiotu rok akademicki 2020/2021		Wydanie	Strona3/3.....
			Status	

	się narzędziami warsztatu plastycznego (rysunkowego, graficznego, rzeźbiarskiego, fotograficznego, medialnego) i projektowego.	artystyczna, rozmowa dydaktyczna, ćwiczenia praktyczne, konsultacje projektowe.	semestralna, rozmowa.	artystyczna			
04	Potrafi świadomie posługiwać się właściwymi technikami i technologiami w realizacji prac plastycznych i projektowych	Korekta artystyczna, rozmowa dydaktyczna, ćwiczenia praktyczne, konsultacje projektowe.	Praca semestralna, rozmowa.	Pracownia artystyczna	P6U_U3		
05	Potrafi samodzielnie ćwiczyć i rozwijać szeroko rozumiany warsztat plastyczny umożliwiający własny rozwój plastyczny	Rozmowa dydaktyczna, ćwiczenia praktyczne, konsultacje projektowe.	Praca semestralna, rozmowa.	Pracownia artystyczna	P6U_U5		
06	Potrafi eksperymentować w realizacji prac plastycznych o użytkowym charakterze	Korekta artystyczna, rozmowa dydaktyczna, ćwiczenia praktyczne, konsultacje projektowe.	Praca semestralna, rozmowa.	Pracownia artystyczna	P6U_U6		
07	Potrafi świadomie interpretować różnorakie rzeczywistości mogące być źródłem kreacji plastycznej.	Rozmowa dydaktyczna, ćwiczenia praktyczne, konsultacje projektowe.	Praca semestralna, rozmowa.	Pracownia artystyczna	P6U_U7		
08	Potrafi w kreacji artystycznej wykorzystać specyfikę własnej wyobraźni.	Rozmowa dydaktyczna, ćwiczenia praktyczne, konsultacje projektowe.	Praca semestralna, rozmowa.	Pracownia artystyczna	P6U_U8		
09	Jest gotów do samooceny	Rozmowa dydaktyczna	rozmowa	Pracownia artystyczna	P6U_K4		
18. Formy i wymiar zajęć:		W.	Ćw.	L.	P.	PA.30	Sem.
19. Treści kształcenia:							
1. Wprowadzenie do tematyki zajęć, omówienie kryterium oceny i systemu zaliczeń. 2. Gra planszowa, rodzaje, zasady projektowania. 3. Opracowanie koncepcji gry planszowej. 4. Opracowanie wstępnych projektów gry planszowej. 5. Po analizie merytorycznej graficzne, szczegółowe opracowanie gry. 6. Opracowanie projektu opakowania gry. 7. Realizacja prototypu gry wraz z opakowaniem. 8. Ocena prac, podsumowanie rezultatów. Dokumentacja prac.							
20. Egzamin:		tak nie					

	ZAŁĄCZNIK		Data 1.10.2017r.	Symbol Z-IA-5.4-1-2
	Karta przedmiotu rok akademicki 2020/2021		Wydanie	Strona3/3.....
			Status	

21. Literatura podstawowa:

1. Kopoczek R., *Wstęp do wiedzy o grach tradycyjnych*, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2013
2. Sheybal S., *Kompozycja plastyczna. Podstawowe zasady*, Państwowe Zakłady Wydawnictw Szkolnych, Warszawa 1964;
3. Arnheim Rudolf, *Sztuka i percepcja wzrokowa: psychologia twórczego oka*, Wyd. Słowo, Obraz, Terytoria 2005
4. Strzemiński Władysław, *Teoria widzenia*, Wydawnictwo Literackie, Kraków 1974;

22. Literatura uzupełniająca:

1. Fuchs M., Haase K., *Gry dla całej rodziny: planszowe, w karty, w kości, pasjanse*, Świat Książki – Bertelsmann Media, Warszawa 2006
2. Glonnegger E., *Leksykon gier planszowych: geneza, zasady i historia*, : Kalliope, Warszawa 1997
3. King D., *Gry planszowe i karciane: od tryktraka do pokera*, Larousse Polska, Wrocław 2003

strony internetowe:

4. <https://kreatywnewrota.pl/czy-wiesz-jak-zrobic-gre-planszowa/#page-content>
5. <https://boardtime.pl/tag/gry-dla-dzieci>
6. <https://bigbaddice.pl/gry-planszowe-kompendium-wiedzy/>
7. <https://www.fabryka-kart.eu/jak-stworzyc-wlasna-gre-planszowa-lub-karciana/>

23. Nakład pracy studenta potrzebny do osiągnięcia efektów uczenia się:

Lp.	Forma zajęć	Liczba godzin kontaktowych / pracy studenta
1	Wykład	
2	Ćwiczenia	
3	Laboratorium	
4	Projekt	
5	Pracownia artystyczna	30 / 30
6	Seminarium	
7	Inne	
Suma godzin		30 / 30

24. Suma wszystkich godzin:	60	25. Liczba punktów ECTS:	2
------------------------------------	----	---------------------------------	---

26. Liczba punktów ECTS: uzyskanych na zajęciach z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego / samodzielnej pracy studenta:	1 / 1	27. Liczba punktów ECTS uzyskanych na zajęciach o charakterze praktycznym (laboratoria, projekty):	2
--	-------------	---	---

Efekty	Ocena	Opis wymagań
01	bdb	Szeroki zakres wiedzy z zakresu: projektowania gier planszowych i form przestrzennych w oparciu o kompozycję na płaszczyźnie, jak również środków ekspresji i różnorodnych technik plastycznych.
	+db	Dość dobry zakres wiedzy z zakresu: projektowania gier planszowych i form przestrzennych w oparciu o kompozycję na płaszczyźnie, jak również środków ekspresji i różnorodnych technik plastycznych.
	db	Zadowalający zakres wiedzy z zakresu: projektowania gier planszowych i form przestrzennych w oparciu o kompozycję na płaszczyźnie, jak również środków ekspresji i różnorodnych technik plastycznych.
	+dst	Znajomość podstawowych wiadomości z zakresu: projektowania gier planszowych i form przestrzennych w oparciu o kompozycję na płaszczyźnie, a także środków ekspresji

	ZAŁĄCZNIK		Data 1.10.2017r.	Symbol Z-IA-5.4-1-2
	Karta przedmiotu rok akademicki 2020/2021		Wydanie	Strona3/3.....
			Status	

		i różnorodnych technik plastycznych.
	dst	Znikoma znajomość wiedzy z zakresu: projektowania gier planszowych i form przestrzennych w oparciu o kompozycję na płaszczyźnie, a także środków ekspresji i różnorodnych technik plastycznych.
	ndst	Brak wiedzy z zakresu: projektowania gier planszowych i form przestrzennych w oparciu o kompozycję na płaszczyźnie, a także środków ekspresji i różnorodnych technik plastycznych.
02	bdb	Potrafi projektować i realizować własne projekty plastyczne o użytkowym charakterze. Wyczerpujący, właściwy i twórczy dobór środków wyrazu artystycznego. Twórczy sposób realizacji tematu, oryginalność rozwiązań, zastosowanie wiedzy w sytuacjach trudnych.
	+db	Potrafi projektować i realizować projekty plastyczne o użytkowym charakterze inspirując się innymi projektami. Właściwy i twórczy dobór środków wyrazu artystycznego. Własna interpretacja realizowanego tematu, poprawny przekaz, zachowana logika kompozycji.
	db	Potrafi projektować i realizować projekty plastyczne o użytkowym charakterze inspirując się innymi projektami. Właściwy dobór środków wyrazu artystycznego. Realizacja pracy poprawna, typowa.
	+dst	Potrafi projektować i realizować projekty plastyczne o użytkowym charakterze, ale korzysta ze standardowych środków wyrazu artystycznego. Realizacja pracy odtwórcza, stopień kreatywności minimalny
	dst	Potrafi projektować i realizować projekty plastyczne o użytkowym charakterze, ale jest dobór środków wyrazu artystycznego jest przypadkowy. Realizacja pracy chaotyczna, pozbawiona kreatywności, niezrozumiały przekaz.
	ndst	Nie potrafi projektować i realizować projektów plastycznych o użytkowym charakterze. Brak umiejętności komponowania płaszczyzny, brak kreatywności.
03	zal	Potrafi świadomie posługiwać się narzędziami warsztatu plastycznego (rysunkowego, graficznego, rzeźbiarskiego, fotograficznego, medialnego) i projektowego.
	nzal	Nie potrafi świadomie posługiwać się narzędziami warsztatu plastycznego (rysunkowego, graficznego, rzeźbiarskiego, fotograficznego, medialnego) i projektowego.
04	zal	Potrafi świadomie posługiwać się właściwymi technikami i technologiami w realizacji prac plastycznych i projektowych
	nzal	Nie potrafi świadomie posługiwać się właściwymi technikami i technologiami w realizacji prac plastycznych i projektowych
05	zal	Potrafi samodzielnie ćwiczyć i rozwijać szeroko rozumiany warsztat plastyczny umożliwiający własny rozwój plastyczny
	nzal	Nie potrafi samodzielnie ćwiczyć i rozwijać szeroko rozumianego warsztatu plastycznego umożliwiającego własny rozwój plastyczny
06	zal	Potrafi eksperymentować w realizacji prac plastycznych o użytkowym charakterze
	nzal	Nie potrafi eksperymentować w realizacji prac plastycznych o użytkowym charakterze
07	zal	Potrafi świadomie interpretować różnorakie rzeczywistości mogące być źródłem kreacji plastycznej
	nzal	Nie potrafi świadomie interpretować różnorodnych rzeczywistości mogących być źródłem kreacji plastycznej
08	zal	Potrafi w kreacji artystycznej wykorzystać specyfikę własnej wyobraźni.
	nzal	Nie potrafi w kreacji artystycznej wykorzystać specyfiki własnej wyobraźni.
09	zal	Jest gotów do samooceny
	nzal	Nie jest gotów do samooceny

28. Uwagi:

Zaliczenie odbywa się w formie z/o. Ze względu na Covid realizacja zajęć uwzględnia domowe możliwości wykonania prac przez studentów.

Zatwierdzono:

.....
(data i podpis prowadzącego)

.....
(data i podpis)