



## KARTA OPISU PRZEDMIOTU - SYLABUS

Nazwa przedmiotu

Wzornictwo przemysłowe 2A

### Przedmiot

Kierunek studiów

Architektura wnętrz

Studia w zakresie (specjalność)

Poziom studiów

drugiego stopnia

Forma studiów

stacjonarne

Rok/semestr

I/2

Profil studiów

ogólnoakademicki

Język oferowanego przedmiotu

Polski

Wymagalność

### Liczba godzin

Wykład

Laboratoria

Inne (np. online)

Ćwiczenia

Projekty/seminaria

60

### Liczba punktów ECTS

4

### Wykładowcy

Odpowiedzialny za przedmiot/wykładowca:

prof. dr hab. inż. arch. Agata Bonenberg

e-mail: agata.bonenberg@put.poznan.pl

Wydział Architektury Politechniki Poznańskiej

ul. Jacka Rychlewskiego 2, 61-131 Poznań

Odpowiedzialny za przedmiot/wykładowca:

mgr inż. arch. Ewa Angoneze-Grela

e-mail: ewa.grela@put.poznan.pl

Wydział Architektury Politechniki Poznańskiej

ul. Jacka Rychlewskiego 2, 61-131 Poznań

### Wymagania wstępne

Student korzysta z doświadczenia nabytego podczas studiów pierwszego i drugiego stopnia. Ma ogólną



wiedzę na temat współczesnych trendów w projektowaniu wnętrz i wzornictwie. Wskazane uczestnictwo w ekspozycjach i wystawach wzorniczych o znaczeniu regionalnym, krajowym i międzynarodowym.

### Cel przedmiotu

- zapoznanie z problematyką projektowania przedmiotów użytkowych;
- zrozumienie interdyscyplinarnego charakteru projektowania dla wzornictwa przemysłowego, znajdującego się na styku gospodarki, nauki, techniki, ekonomii, kultury i sztuki;
- nabycie umiejętności pozycjonowania produktu na rynku i obserwacji potrzeb użytkowników;
- nabycie umiejętności projektowania zorientowanego na użytkownika;
- praktyczne zapoznanie się z określeniem afordancji obiektów;
- zapoznanie się z ideą projektowania odpowiedzialnego (sustainable design);
- zapoznanie się z problematyką pakowania, magazynowania, montażu i utylizacji projektowanych przedmiotów.

### Przedmiotowe efekty uczenia się

#### Wiedza

- Posiada poszerzoną wiedzę z zakresu historii sztuki, wzornictwa i architektury oraz architektury wnetrz.
- Posiada poszerzoną wiedzę na temat projektowania przestrzeni wystawienniczych oraz mebli.
- Zna i rozumie podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego; potrafi korzystać z zasobów informacji patentowej.

#### Umiejętności

- Potrafi podejmować samodzielne decyzje dotyczące projektowania i realizacji prac projektowych.
- Potrafi współdziałać z innymi osobami w ramach prac zespołowych i podejmować w nich wiodącą rolę.
- Potrafi określić kierunki dalszego uczenia się i zrealizować proces samokształcenia

#### Kompetencje społeczne

- Potrafi pracować nad wyznaczonym wielowątkowym zadaniem w sposób odpowiedzialny, samodzielnie i w zespole.
- Potrafi odpowiednio określić priorytety służące do realizacji określonego przez siebie lub innych zadania; ma świadomość ważności zachowania się w sposób profesjonalny.
- Posiada umiejętność krytycznej oceny swojej wiedzy oraz uznaje znaczenie opinii ekspertów w rozwiązywaniu problemów praktycznych i poznawczych.
- Jest odpowiedzialny za rzetelność uzyskanych wyników swoich prac i ich interpretację.



- Przestrzega i rozwija zasady etyki zawodowej oraz działa na rzecz przestrzegania tych zasad

### Metody weryfikacji efektów uczenia się i kryteria oceny

Efekty uczenia się przedstawione wyżej weryfikowane są w następujący sposób:

Weryfikacja efektów uczenia się następuje w praktyce - student ma za zadanie zaprojektować element wyposażenia wnętrza, odpowiadający wybranym kryteriom stylistycznym wraz z uwzględnieniem docelowej grupy odbiorców, a także mając na uwadze cały "cykl życia" przedmiotu - od produkcji, aż po jego użycie. Ocenie podlega kreatywność studenta wyrażona wariantami koncepcyjnymi. Oceniane jest także prawidłowe pozycjonowanie projektowanego przedmiotu względem docelowej grupy użytkowników. Ważny element mający wpływ na ocenę to prezentacja graficzna efektów oraz prototyp obiektu (rekomendowana skala 1:1).

### Treści programowe

Projektowanie przedmiotów zautomatyzowanych (AGD)

Zadanie projektowe, jakim jest opracowanie koncepcji obiektu stanowiącego wyposażenie wnętrza, powinno być poprzedzone wnikliwą obserwacją, a następnie analizą grupy docelowej potencjalnych klientów. Kolejnym zagadnieniem jest analiza rynku, funkcjonalności, estetyki i dostępności konkurencyjnych przedmiotów. Po zakończeniu pierwszej fazy następuje etap generowania pomysłów, opracowywania prototypów oraz ich testowania. Preferowane formaty to makietka robocza, prototyp w skali 1:1 (w miarę możliwości) oraz symulacja komputerowa. Projekt powinien uwzględniać cały "cykl życia" obiektu, wraz z produkcją, magazynowaniem, transportem, aż po jego użytkowanie i użycie. Ważnym aspektem projektu jest świadomość studenta jaki wpływ miałaby produkcja przedmiotu na środowisko naturalne. Student powinien zarazem śledzić aktualne trendy i zaproponować rozwiązania innowacyjne i konkurencyjne w stosunku do produktów dostępnych na rynku. Efektem pracy semestralnej jest projekt przedmiotu uwzględniający jego wymiary, dobór materiałów z których ma być wykonany projektowany przedmiot, prototyp i prezentacja graficzna koncepcji.

### Metody dydaktyczne

- metoda obserwacji i analizy;
- metoda projektowa prowadzona w formie systematycznych konsultacji;
- metoda prototypowania i wizualizowania koncepcji;
- metoda testowania prototypów.

### Literatura

Podstawowa

- Norman D., Dizajn na co dzień, Karakter, Kraków 2018
- Fiell Ch., Fiell P., Design. Historia projektowania, Wydawnictwo Arkady, 2020
- Design Museum, Fiell Ch., Fiell P., A-Z of Design & Designers, Carlton Books, 2016



Uzupełniająca

- Label Magazine, dwumiesięcznik

- WhiteMad Magazine, kwartalnik

**Bilans nakładu pracy przeciętnego studenta**

	Godzin	ECTS
Łączny nakład pracy	120	4,0
Zajęcia wymagające bezpośredniego kontaktu z nauczycielem	60	2,0
Praca własna studenta (studia literaturowe, przygotowanie do zajęć laboratoryjnych/ćwiczeń, przygotowanie do kolokwium/egzaminu, wykonanie projektu) <sup>1</sup>	60	2,0

<sup>1</sup> niepotrzebne skreślić lub dopisać inne czynności