



KARTA OPISU PRZEDMIOTU - SYLABUS

Nazwa przedmiotu

Innowatyka

Przedmiot

Kierunek studiów

Architektura

Studia w zakresie (specjalność)

-

Poziom studiów

drugiego stopnia

Forma studiów

stacjonarne

Rok/semestr

I/1

Profil studiów

ogólnoakademicki

Język oferowanego przedmiotu

polskim/angielskim

Wymagalność

obieralny

Liczba godzin

Wykład

0

Ćwiczenia

0

Laboratoria

0

Projekty/seminaria

45

Inne (np. online)

Liczba punktów ECTS

3

Wykładowcy

Odpowiedzialny za przedmiot/wykładowca:

prof. dr hab. inż. arch. Wojciech Bonenberg

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

Wydział Architektury

ul. J. A. Rychlewskiego 2, 61-131 Poznań

Odpowiedzialny za przedmiot/wykładowca:

dr inż. arch. Marcin Giedrowicz,

dr inż. arch. Magdalena Gyurkovich

mgr inż. arch. Ewa Angoneze-Grela

dr inż. arch. Joanna Kołata

dr inż. arch. Mo Zhou

mgr inż. arch. Monika Kowalczyk-Sołowiej



Wymagania wstępne

- student ma uporządkowaną, podbudowaną teoretycznie wiedzę ogólną obejmującą kluczowe zagadnienia z zakresu projektowania, kompozycji i ergonomii
- student ma podstawową wiedzę o trendach rozwojowych z zakresu projektowania architektonicznego,
- student potrafi dokonać krytycznej analizy sposobu funkcjonowania i ocenić istniejące rozwiązania techniczne, urządzenia, systemy, procesy i usługi związane z projektowaniem architektonicznym i projektowaniem detalu architektonicznego
- student potrafi zaprojektować proste urządzenie i obiekt używając właściwych metod, technik i narzędzi
- student ma świadomość i rozumie pozatechniczne aspekty i skutki działalności inżynierskiej, w tym jej wpływu na środowisko i związanej z tym odpowiedzialności za podejmowane decyzje,
- prawidłowo identyfikuje i rozstrzyga dylematy związane z wykonywaniem zawodu,

Cel przedmiotu

1. Celem zajęć jest wykorzystanie (wzmocnienie) podświadomych procesów twórczych przy użyciu skojarzeń metaforycznych związanych z wyglądem, budową, funkcjonowaniem, rozwojem i ewolucją organizmów żywych.
2. Ćwiczenia polegają na odnalezieniu i adaptowaniu analogii odnoszących się do przyrody, w celu uzyskania innowacyjnych rozwiązań projektowych.
3. Zapoznanie studentów z metodyką poszukiwania innowacyjnych rozwiązań projektowych.
4. Pobudzanie kreatywnego myślenia w projektowaniu architektonicznym.
5. Praktyczne nauczanie strategii twórczego konceptowania.

Zaprojektowanie innowacyjnego rozwiązania architektonicznego. Założenie dydaktyczne oparte jest na przeświadczeniu, że innowacyjność jest jednym z najważniejszych czynników warunkujących sukces w zawodzie architekta.

Przedmiotowe efekty uczenia się

Wiedza

- A.W6. zaawansowane metody analiz, narzędzia, techniki i materiały niezbędne do przygotowania koncepcji projektowych w interdyscyplinarnym środowisku, ze szczególnym uwzględnieniem współpracy międzybranżowej;
- A.W8. interdyscyplinarny charakter projektowania architektonicznego i urbanistycznego oraz potrzebę integracji wiedzy z innych dziedzin, a także jej zastosowania w procesie projektowania we współpracy ze specjalistami z tych dziedzin.



Umiejętności

- A.U5. ocenić przydatność zaawansowanych metod i narzędzi służących do rozwiązywania prostych i złożonych zadań inżynierskich, typowych dla architektury, urbanistyki i planowania przestrzennego oraz wybierać i stosować właściwe metody i narzędzia w projektowaniu;
- A.U8. myśleć w sposób twórczy i działać, uwzględniając złożone i wieloaspektowe uwarunkowania działalności projektowej, a także wyrażać własne koncepcje artystyczne w projektowaniu architektonicznym i urbanistycznym;
- A.U9. integrować informacje pozyskane z różnych źródeł, dokonywać ich interpretacji i krytycznej, szczegółowej analizy oraz wyciągać z nich wnioski, a także formułować i uzasadniać opinie oraz wykazywać ich związek z procesem projektowym, opierając się na dostępnym dorobku naukowym w dyscyplinie;
- A.U10. porozumiewać się przy użyciu różnych technik i narzędzi w środowisku zawodowym i interdyscyplinarnym w zakresie właściwym dla projektowania architektonicznego i urbanistycznego oraz planowania przestrzennego;
- A.U11. pracować indywidualnie i w zespole, w tym ze specjalistami z innych branż, a także podejmować wiodącą rolę w takich zespołach;
- A.U12. oszacować czas potrzebny na realizację złożonego zadania projektowego;
- A.U13. formułować nowe pomysły i hipotezy, analizować i testować nowości związane z problemami inżynierskimi i problemami badawczymi w zakresie projektowania architektonicznego i urbanistycznego oraz planowania przestrzennego;
- A.U15. wdrażać zasady i wytyczne projektowania uniwersalnego w architekturze, urbanistyce i planowaniu przestrzennym.

Kompetencje społeczne

- A.S1. efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, twórczej postawy i samodzielnego myślenia w celu rozwiązywania skomplikowanych problemów projektowych;
- A.S2. publicznych wystąpień i prezentacji;
- A.S3. podjęcia roli koordynatora działań w procesie projektowym, zarządzania pracą w zespole oraz wykorzystania umiejętności interpersonalnych (rozwiązywanie konfliktów, umiejętność negocjacji, delegowanie zadań), podporządkowania się zasadom pracy w zespole i brania odpowiedzialności za wspólne zadania i projekty;

Metody weryfikacji efektów uczenia się i kryteria oceny

Efekty uczenia się przedstawione wyżej weryfikowane są w następujący sposób:

Warunki zaliczenia i sposób oceny projektu. Istotnym kryterium oceny projektów będzie sposób podejścia do następujących zagadnień:

- a) poszukiwanie innowacyjnych rozwiązań wybranego problemu w oparciu o analogie bioniczne,



- b) wykorzystania bioniki jako operatora heurystycznego,
- c) doskonalenia i racjonalizacji koncepcji projektowych,
- d) znajdowania i wydzielania części lub cech konfliktowych oraz poszukiwania kompromisów,

Ocena podsumowująca:

- ocenie podlega praca składająca się z posteru przedstawiającego końcowy efekt pracy nad wybranym tematem projektowym oraz portfolio będące graficzno-tekstowym sprawozdaniem z całego cyklu projektowego

- ocena prac dokonywana jest na ostatnich zajęciach – wystawa projektów i głosowanie na 3 najlepsze prace, których autorzy dokonują prezentacji przyjętych rozwiązań projektowych na forum grupy.

Przyjęta skala ocen: 2,0; 3,0; 3,5; 4,0; 4,5; 5,0

Uzyskanie oceny pozytywnej z modułu, zależne jest od osiągnięcia przez studenta wszystkich zapisanych w sylabusie efektów kształcenia.

Treści programowe

Przedmiotem pracy studenta jest opracowanie rozwiązania projektowego przedmiotu użytkowego, obiektu lub detalu architektonicznego w oparciu o analogię bioniczną.

- sesja w zespołach:

- przekazanie studentom informacji na temat zasad wykorzystania bioniki jako operatora heurystycznego

- sformułowanie problemów i rozwiązanie ich w zespołach innowacyjnych,

- generowanie pomysłów, porządkowanie i wartościowanie rozwiązań

- prezentacja efektów pracy zespołów na forum grupy

- wykonanie dokumentacji z pracy grupowej,

-część indywidualna:

- praca indywidualna nad koncepcjami projektowymi w zakresie wybranego zagadnienia,

- stworzenie wariantów koncepcji w odniesieniu do przyszłościowych trendów, nowoczesnych technologii i innych zagadnień związanych z tematyką projektu,

- doskonalenie i racjonalizacja koncepcji projektowych,

- wykonanie opisu na temat innowacyjności opracowanego projektu,



- wykonanie portfolio dokumentujące wszystkie etapy pracy nad projektem,
- wykonanie posteru prezentującego rozwiązanie wybranego zagadnienia.

Metody dydaktyczne

1. Projekt.
2. eLearning Moodle (system wspomagania procesu dydaktycznego i nauczania na odległość).

Literatura

Podstawowa

BERGSON H.: The Creative Mind, An Introduction to Metaphysics Dover Publications (Philosophical Library). New York 2007, 133-168

BERKUN S.: The Myths of Innovation. O'Reilly, Cambridge 2010, 5-6

BONENBERG W.: „Arts-Based Research” w prognozowaniu trendów rozwojowych architektury mieszkaniowej. Środowisko Mieszkaniowe, nr 11, 2013, 47-54

CEMPEL C.: Inżynieria kreatywności w projektowaniu innowacji. Wydawnictwo Naukowe Instytutu Technologii Eksploatacji, Radom 2013

ROPER A.T., CUNNINGHAM S.W., PORTER A.: Forecasting and Management of Technology. 2nd ed., J.Wiley & Sons, Inc., London 2011

WALLAS G.: The art of thought. Hartcourt, New York 1926

Uzupełniająca

EYSENCK H.: Genius, The Natural History of Creativity. Cambridge University Press, Cambridge 1995

JANKOWSKI S., COVELLO J., BELLINI H.: IoT primer, The Internet of Things - Making sense of the next mega-trend, Equity Research. Goldman Sachs, New York 2014

LIZARRALDE G., VIEL L., BOURGAULT M., DROUIN N.: Who collaborates and innovates in architecture and urban design projects? IEEE Conference Publications. Engineering, Technology and Innovation, 2012, pp.1-11



Bilans nakładu pracy przeciętnego studenta

	Godzin	ECTS
Łączny nakład pracy		3,0
Zajęcia wymagające bezpośredniego kontaktu z nauczycielem	45	
Praca własna studenta (studia literaturowe, przygotowanie do zajęć laboratoryjnych/ćwiczeń, przygotowanie do kolokwίων/egzaminu, wykonanie projektu) ¹	56	

¹ niepotrzebne skreślić lub dopisać inne czynności