



KARTA OPISU PRZEDMIOTU - SYLABUS

Nazwa przedmiotu

Wzornictwo przemysłowe 1 [S2Arch1>WP1]

Przedmiot

Kierunek studiów
Architektura

Rok/Semestr
1/1

Studia w zakresie (specjalność)

Profil studiów
ogólnoakademicki

–

Poziom studiów
drugiego stopnia

Język oferowanego przedmiotu
polski

Forma studiów
stacjonarne

Wymagalność
obligatoryjny

Liczba godzin

Wykład

0

Laboratorium

0

Inne (np. online)

0

Ćwiczenia

0

Projekty/seminaria

45

Liczba punktów ECTS

3,00

Koordynatorzy

Wykładowcy

dr inż. arch. Maciej Bilski
maciej.bilski@put.poznan.pl

dr hab. inż. arch. Magdalena Gyurkovich
magdalena.gyurkovich@put.poznan.pl

dr inż. arch. Joanna Kołata
joanna.kolata@put.poznan.pl

Marcin Konicki

Eugeniusz Matejko
eugeniusz.matejko@put.poznan.pl

mgr inż. arch. Wanda Mytych
wanda.mytych@put.poznan.pl

Jakub Owsian
jakub.owsian@put.poznan.pl

Janusz Stankowski
stankowski.janusz@put.poznan.pl

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 - student zna podstawowe metody, techniki, narzędzia i materiały stosowane przy rozwiązywaniu prostych zadań inżynierskich z zakresu projektowania przedmiotów użytkowych - student potrafi planować i przeprowadzać eksperymenty, w tym pomiary i symulacje komputerowe, interpretować uzyskane wyniki i wyciągać wnioski - student potrafi dokonać krytycznej analizy sposobu funkcjonowania i ocenić istniejące rozwiązania techniczne, urządzenia, systemy, procesy i usługi związane z projektowaniem przedmiotów - 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 - potrafi odpowiednio określić priorytety służące realizacji określonych przez siebie lub innych zadania - prawidłowo identyfikuje i rozstrzyga dylematy związane z projektowaniem obiektów i przedmiotów użytkowych

Cel przedmiotu

• Poznanie współczesnych zagadnień wzornictwa przemysłowego, • Poznanie formalnych i ergonomicznych uwarunkowań w projektowaniu przedmiotów użytkowych, • Poznanie specyfiki przedmiotów wytwarzanych przemysłowo, • Poznanie podstawowych instrumentów i narzędzi, standardów i normatywów projektowych, • Poznanie nowoczesnych metod poszukiwania innowacyjnych rozwiązań planistycznych (zastosowanie metod heurystycznych) w kreatywnym podejściu do zagospodarowania przestrzeni gmin, • Uzyskanie umiejętności w zakresie projektowania wzornictwa przemysłowego, • Uzyskanie umiejętności opracowania modelowej koncepcji przedmiotu użytkowego, Uzyskanie umiejętności kreatywnego spojrzenia na istniejące rozwiązania i zastosowania rozwiązań innowacyjnych.

Przedmiotowe efekty uczenia się

Wiedza:

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 A.S4. brania odpowiedzialności za kształtowanie środowiska przyrodniczego i krajobrazu kulturowego, w tym za zachowanie dziedzictwa regionu, kraju i Europy.

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:

- krytycznej analizy istniejących rozwiązań z wybranej dziedziny wzornictwa przemysłowego,
- doboru metod, koncepcji i nurtów projektowych,
- wariantowego przedstawienie koncepcji projektowych w innowacyjny sposób odnoszących się do: najnowszych trendów, nowoczesnych technologii, ekologii, ergonomii i bezpieczeństwa użytkowania.

Ocena podsumowująca:

1. Ocenie podlega praca składająca się z posteru przedstawiającego końcowy efekt pracy nad wybranym tematem projektowym oraz portfolio będące graficzno-tekstowym sprawozdaniem z analizy rynku w obszarze projektowym.

2. Końcowy przegląd 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

Opracowanie rozwiązania projektowego przedmiotu z dziedziny wzornictwa przemysłowego w odniesieniu do analizy rynku.

Część analityczna:

- analiza rynku w ramach wybranego tematu (poszukiwania w Internecie, gazetach, książkach itp.)
- poszukiwanie innowacyjnych technologii,
- przedstawienie wniosków z analizy w formie graficznej prezentacji

Część koncepcyjna:

- 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.

Część projektowa:

- praca nad opracowaniem wybranej koncepcji projektowej:
 - dobór odpowiednich kształtów projektowanego obiektu, sprecyzowanie wymiarów,
 - dobór elementów uzupełniających, ukształtowanie i rozmieszczenie części umożliwiających obsługę urządzenia,
 - dostosowanie przedmiotu do wymogów produkcji przemysłowej.

Metody dydaktyczne

- Projekt.
- eLearning Moodle (system wspomaganie procesu dydaktycznego i nauczania na odległość).

Literatura

Podstawowa

Bancroft A. Fashion and Psychoanalysis: Styling the Self. Tauris, New York, 2012.

Bahaskaran L. Design XX wieku. ABE Marketing, Warszawa 2006.

Bonenberg W. Moda. Marka. Architektura. Politechnika Poznańska. Poznań, 2017

Bonenberg W., Wei X. Green BIM in Sustainable Infrastructure. Procedia manufacturing, 2015, Vol.3, pp.1654-1659.

Botton A. The Architecture of Happiness. Penguin, London 2007.

Fiell C., Fiell P. Design Now!. Taschen 2007.

Griffiths, J.S. Savage Beauty: A Futurist Legacy in Fashion and Self-Design. Design and Culture, Volume 12, Issue 2, 3 May 2020, Pp. 185-202.

Liu W., Cui H. Perceptual design method research in product design. E3S Web of Conferences, Volume 179. 2020.

Snack L. Czym jest wzornictwo? Podręcznik projektowania. ABE Marketing, Warszawa 2007. Phidon Design Classics, 2006.

E-skrypt dla przedmiotu "Wzornictwo przemysłowe 1"(w opracowaniu).

Uzupełniająca

1. kwartalnik, 2+3D

2. kwartalnik, Design Alive

3. miesięcznik, ELLE Decoration

Bilans nakładu pracy przeciętnego studenta

	Godzin	ECTS
Łączny nakład pracy	90	3,00
Zajęcia wymagające bezpośredniego kontaktu z nauczycielem	45	0,00
Praca własna studenta (studia literaturowe, przygotowanie do zajęć laboratoryjnych/ćwiczeń, przygotowanie do kolokwίων/egzaminu, wykonanie projektu)	45	0,00