



KARTA OPISU PRZEDMIOTU - SYLABUS

Nazwa przedmiotu

Wzornictwo przemysłowe 2 [S2Arch1>WP2]

Przedmiot

Kierunek studiów
Architektura

Rok/Semestr
1/2

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

60

Liczba punktów ECTS

4,00

Koordynatorzy

Wykładowcy

Wymagania wstępne

- student ma uporządkowaną, podbudowaną teoretycznie wiedzę ogólną obejmującą kluczowe zagadnienia z zakresu projektowania przedmiotów użytkowych, - student ma podbudowaną teoretycznie szczegółową wiedzę związaną z wybranymi zagadnieniami z zakresu projektowania wzornictwa przemysłowego, - student ma wiedzę szczegółową do rozumienia ekonomicznych, prawnych, formalnych, funkcjonalnych i pozatechnicznych uwarunkowań w projektowaniu przedmiotów wzornictwa przemysłowego, - student potrafi planować i przeprowadzać eksperymenty, w tym pomiary i symulacje komputerowe, interpretować uzyskane wyniki i wyciągać wnioski, - 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

1. Zaprojektowanie własnego produktu i opracowanie wdrożenia projektu do produkcji przemysłowej. 2. Przedmiot umożliwia poznanie zagadnień związanych doбором materiałów i technologii odpowiednich do zrealizowania zaprojektowanego przedmiotu wzornictwa przemysłowego. 3. Student uczy się sposobów opracowania rysunków technicznych, odpowiednich schematów i zestawień objaśniających sposób budowy i łączenia elementów projekt. 4. Zapoznanie studenta ze sposobami przygotowania prototypu zaprojektowanego przedmiotu.

Przedmiotowe efekty uczenia się

Wiedza:

A.W5. zasady projektowania uniwersalnego, w tym ideę projektowania przestrzeni i budynków dostępnych dla wszystkich użytkowników, w szczególności dla osób z niepełnosprawnościami, w architekturze, urbanistyce i planowaniu przestrzennym, oraz zasady ergonomii, w tym parametry ergonomiczne niezbędne do zapewnienia pełnej funkcjonalności projektowanej przestrzeni i obiektów dla wszystkich użytkowników, w szczególności dla osób z niepełnosprawnościami;

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.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;

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;

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:

- doboru odpowiednich metod realizacji prototypu,
- krytycznej analizy przyjętych rozwiązań projektowych,
- odpowiedniego przygotowania dokumentacji technicznej projektu.

Ocena formująca

- Aktywne uczestnictwo w 2/3 zajęć.

Ocena podsumowująca:

- Ocenie podlega praca składająca się z posteru przedstawiającego końcowy efekt pracy nad wybranym tematem projektowym oraz makieta.

- 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 prototypu wraz z dokumentacją techniczną przedmiotu z dziedziny wzornictwa przemysłowego;

Dopracowanie projektu:

- omówienie szczegółów rezultatów pracy z semestru I, sporządzenie rysunków roboczych
- przygotowanie makiety roboczej w indywidualnie dobranej skali,

Produkcja prototypu:

- opracowanie rysunków technicznych,
- dobór materiałów i technologii odpowiednich do opracowywanego przedmiotu,
- praca indywidualna nad wykonaniem prototypu,8. Środowisko ekstremalne i niezwykle oraz zagadnienie różnic indywidualnych.

Metody dydaktyczne

1. Project.

2. 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.

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 2"(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	120	4,00
Zajęcia wymagające bezpośredniego kontaktu z nauczycielem	60	0,00
Praca własna studenta (studia literaturowe, przygotowanie do zajęć laboratoryjnych/ćwiczeń, przygotowanie do kolokwium/egzaminu, wykonanie projektu)	60	0,00