



KARTA OPISU PRZEDMIOTU - SYLABUS

Nazwa przedmiotu

Wzornictwo przemysłowe 2 [S2AW1>WP2]

Przedmiot

Kierunek studiów

Architektura wnętrz

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

dr inż. arch. Ewa Angoneze-Grela

ewa.grela@put.poznan.pl

Wykładowcy

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 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 projektowym w sposób odpowiedzialny, samodzielnie i w zespole
- Potrafi odpowiednio określić priorytety służące do realizacji określonego przez siebie lub innych zadania projektowego; 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
- Zdaje sobie sprawę ze społecznych i humanistycznych aspektów pracy architekta wewnątrz
- 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 utylizację. 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).

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

Treści programowe

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 makieta 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 utylizację. 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.

Tematyka zajęć

brak

Metody dydaktyczne

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

Literatura

Podstawowa

1. Norman D., Dizajn na co dzień, Karakter, Kraków 2018

2. Fiell Ch., Fiell P., Design. Historia projektowania, Wydawnictwo Arkady, 2020
3. Design Museum, Fiell Ch., Fiell P., A-Z of Design & Designers, Carlton Books, 2016

Uzupełniająca

1. Label Magazine, dwumiesięcznik
2. WhiteMad Magazine, kwartalnik

Bilans nakładu pracy przeciętnego studenta

	Godzin	ECTS
Łączny nakład pracy	100	4,00
Zajęcia wymagające bezpośredniego kontaktu z nauczycielem	60	2,50
Praca własna studenta (studia literaturowe, przygotowanie do zajęć laboratoryjnych/ćwiczeń, przygotowanie do kolokwium/egzaminu, wykonanie projektu)	40	1,50