



Karta przedmiotu
Projektowanie produktu

1. Informacje podstawowe

Kierunek studiów wzornictwo Specjalność - Jednostka zarządzająca kierunkiem studiów Wydział Sztuk Projektowych Poziom studiów drugiego stopnia (mgr) Profil studiów Profil praktyczny Forma studiów studia stacjonarne	Cykl kształcenia (nabór) 2024/25 Kod przedmiotu 15WZ-PS.DM7C.2455.24 Języki wykładowe polski Obligatoryjność Fakultatywny Blok zajęciowy Przedmioty kierunkowe	
Wymagania wstępne	Podstawowa wiedza związana z projektowaniem w obszarze wzornictwa i kierunków rozwoju techniki.	
Przedmioty wprowadzające	Brak	
Koordinator	Marta Gębska	
Okres Semestr 1	Forma i godziny zajęć • Ćwiczenia projektowe: 60, Zaliczenie na ocenę	Liczba punktów ECTS 3
Okres Semestr 2	Forma i godziny zajęć • Ćwiczenia projektowe: 30, Zaliczenie na ocenę	Liczba punktów ECTS 2
Okres Semestr 3	Forma i godziny zajęć • Ćwiczenia projektowe: 30, Zaliczenie na ocenę	Liczba punktów ECTS 2

2. Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
Wiedza:			
W1	ma zaawansowaną i pogłębioną wiedzę związaną z projektowaniem w obszarze wzornictwa i pokrewnych dyscyplin: architektury wnętrz, komunikacji wizualnej, wystawiennictwa, projektowania przestrzeni miejskiej	WZ_P2_K_W01	P7S_WG
W2	w zaawansowanym stopniu zna ogólny zakres problematyki związanej z technologiami stosowanymi i kierunkami rozwoju techniki we wzornictwie	WZ_P2_K_W06	P7S_WG
W3	posiada świadomość rozwoju w zakresie materiałów i technologii stosowanych we wzornictwie	WZ_P2_K_W07	P7S_WG
W4	ma wiedzę dotyczącą finansowych, marketingowych i prawnych aspektów związanych z wykonywaniem zawodu projektanta	WZ_P2_K_W08	P7S_WK
W5	zna zależności pomiędzy koncepcją rozwiązania projektowego i jej realizacją w zakresie podstawowych technologii	WZ_P2_K_W09	P7S_WG
Umiejętności:			
U1	jest zdolny do przeprowadzenia analizy potrzeb i zachowań człowieka jako jednostki, funkcjonującej w określonych warunkach i konkretnym otoczeniu	WZ_P2_K_U01	P7S_UW
U2	umie osiągnąć rozwiązanie projektowe poprzez przeprowadzenie analizy i syntezy problemu oraz posiada umiejętność formułowania, werbalnego przekazania i logicznego argumentowania własnych idei projektowych	WZ_P2_K_U03	P7S_UW P7S_UK
U3	jest przygotowany do współdziałania i współpracy w zespole interdyscyplinarnym oraz zna formy zachowań i potrafi publicznie zaprezentować projekt wykorzystując różnorodne środki prezentacji	WZ_P2_K_U06	P7S_UW
Kompetencje społeczne:			
K1	rozumie potrzebę kształcenia się i ciągłego samodoskonalenia zawodowego i samodzielnie podejmuje różnorodne wyzwania projektowe i posługuje się triadą: analiza-synteza-projekt	WZ_P2_K_K01	P7S_KK P7S_KO
K2	opanował umiejętność krytycznej argumentacji dotyczącej analizowania rozwiązania projektowego. Potrafi skutecznie komunikować się podczas pracy zespołowej w ramach wspólnych przedsięwzięć projektowych. Posiada umiejętność negocjowania i argumentowania własnych decyzji projektowych	WZ_P2_K_K02	P7S_KK P7S_KO
K3	posiada zdolność twórczego myślenia i przyjmowania otwartej postawy w trakcie rozwiązywania problemów projektowych i ich prezentacji oraz wykazuje gotowość doskonalenia umiejętności organizacji pracy poprzez rozwój wewnętrznej motywacji do podejmowania wysiłku twórczego	WZ_P2_K_K03	P7S_KK P7S_KR

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
K4	umie świadomie posługiwać się narzędziami warsztatu projektowego w zakresie przekazu graficznego oraz posiada umiejętność korzystania ze specjalistycznych programów wspomagających proces projektowania dotyczącego projektów wzorniczych	WZ_P2_K_K04	P7S_KK P7S_KR

3. Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	<p>Celem zajęć jest umożliwienie studentom pogłębienie ich wiedzy i umiejętności w zakresie projektowania różnorodnych produktów, przy jednoczesnym rozwijaniu ich zdolności analitycznych i kreatywnych. Zajęcia pozwalają zgłębiać różnorodne aspekty projektowania, od technicznych i estetycznych, po zrównoważone i praktyczne rozwiązania, przygotowując jednocześnie projekt końcowy. Student posiada odpowiednią wiedzę i gromadzi doświadczenia, jak również materiały, stanowiące dla niego odpowiednią bazę do pracy semestralnej. Bada aktualne trendy projektowania produktów w różnych branżach oraz śledzi innowacje w zakresie materiałów, form i funkcji. Student uczy się stosować zasady ekologicznego projektowania, oceniać prawidłowo cykl życia produktów i ich wpływ na środowisko. Umie świadomie przetwarzać bodźce zewnętrzne, określać konkretne inspiracje, analizować potrzeby użytkowników budując na ich podstawie założenia projektowe. Przy użyciu wyobraźni, umiejętności projektowych i zdobytej w toku studiów wiedzy technicznej określa temat pracy semestralnej i realizuje projekt z zakresu projektowania produktu. Realizowane w trakcie studiów ćwiczenia projektowe i zajęcia praktyczno-techniczne nie tylko mają pobudzać studenta do inwencji twórczej, ale także do ciągłego pogłębiania umiejętności warsztatowych, technik wytwarzania, które w pełni może wykorzystać w swych projektach. Podczas zajęć sprecyzowane zostają techniki i metody projektowania i omówiony proces produkcyjny finalnego projektu. Program nauki w pracowni pozwala na opanowanie technik niezbędnych do wykonania projektów z zakresu projektowania różnorodnych artykułów. W procesie kształcenia student nabywa umiejętności świadomego rozwiązywania problemów projektowych i warsztatowych. Studenci w pracowni, będą zaopatrzeni w wiedzę i umiejętności pozwalające rozumieć i wykorzystywać różne środki wyrazu i technologii niezbędne do realizacji końcowej pracy. Poza tym student uczy się analizy przypadków udanych projektów i ich wpływu na sukces produktu. Podczas zajęć tworzy i realizuje własne koncepcje projektowe w zakresie projektowania w odpowiedzi na potrzeby użytkownika, osiągając zamierzone cele estetyczne, funkcjonalne, techniczne i komercyjne. Analizuje własne niepowodzenia projektowe i wyciąga z nich wnioski, analizuje właściwy dobór technik i technologii, jak również technik pokrewnych przy realizacji projektów produktowych. Student podczas całego procesu projektowego prowadzi indywidualne konsultacje projektu z prowadzącym, poszukując odpowiedzi i realizując projekt od koncepcji do wykonania finalnego prototypu.</p>	Ćwiczenia projektowe	W1, W2, W3, W4, W5, U1, U2, U3, K1, K2, K3, K4

4. Metody prowadzenia zajęć, weryfikacji efektów uczenia się i warunki zaliczenia

Semestr 1

Forma zajęć		
Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Dyskusja, Projekt, Pokaz	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	90%
	Aktywność	10%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
przygotowanie projektu, aktywność, obecność		

Semestr 2

Forma zajęć		
Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Dyskusja, Projekt, Pokaz	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	90%
	Aktywność	10%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
przygotowanie projektu, aktywność, obecność		

Semestr 3

Forma zajęć		
Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Dyskusja, Projekt, Pokaz	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	90%
	Aktywność	10%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
przygotowanie projektu, aktywność, obecność		

Efekt uczenia się dla przedmiotu	Metody (sposoby) weryfikacji	
	Projekt	Aktywność
W1	x	x
W2	x	x
W3	x	x

W4	x	x
W5	x	x
U1	x	x
U2	x	x
U3	x	x
K1	x	x
K2	x	x
K3	x	x
K4	x	x

5. Literatura

Literatura podstawowa

1. Rams D., 2012: Ten principles for good design, <http://www.vitsoe.com/en/gb/about/dieterrams/gooddesign>
2. Hodge S., 2012: 50 teorii sztuki, PWN
3. Harman G., 2013: Traktat o przedmiotach, Graham Harman, PWN
4. Berger J., 2009: Sposoby widzenia, John Berger, Fundacja Aletheia
5. Goldratt-Ashlag E., Goldratt E.M., 2011: Wolność wyboru, Mintbooks
6. Christopher A., 2008: Język wzorców, GWP Gdańsk 2008
7. Alexander K., 1976: The Bathroom, The Viking Press, Nowy Jork
8. Shaughnessy A., 2012: Jak zostać dizajnerem i nie stracić duszy, Karakter
9. Sparke P., 2012, Design. Historia wzornictwa, Arkady
10. Munari B., 2014: Dizajn i sztuka, d2d.pl
11. Brown T., 2014: Zmiana przez design: jak design thinking zmienia organizacje i pobudza innowacyjność, Libron

Literatura uzupełniająca

1. Goldratt E.M., Jeff CoxCel J., 2007: I. Doskonałość w produkcji, Mintbooks
2. Goldratt E.M., Jeff CoxCel J., 2007: Cel II. To nie przypadek, Mintbooks
3. Kłosowska-Wońkiewicz Z., Penczek P., Królikowski W., Czub P., Pielichowski J., Ostrysz R., 2010: Nienasycone żywice poliestrowe, WNT
4. Thackara J., 2010: Na grzbiecie fali. O projektowaniu w złożonym świecie, SWPS Academica
5. Cooper E.M., 2012: Starck, , Taschen

6. Nakład pracy studenta - bilans godzin i punktów ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta Liczba godzin
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego lub innych osób prowadzących zajęcia	Ćwiczenia projektowe	120
Praca własna studenta	Konsultacje	25
	Przygotowanie do zajęć	25
	Studiowanie literatury	15
	Przygotowanie projektu	25
Wygenerowano: 2024-11-18 06:14		6 / 7

Łączny nakład pracy studenta	210
Liczba punktów ECTS	7

* Godzina (dydaktyczna) oznacza 45 minut