



Karta przedmiotu
Projektowanie mebla seryjnego

1. Informacje podstawowe

Kierunek studiów architektura wnętrz	Cykl kształcenia (nabór) 2023/24	
Specjalność -	Kod przedmiotu 15AW-PS.PLCE.2337.23	
Jednostka zarządzająca kierunkiem studiów Wydział Sztuk Projektowych	Języki wykładowe polski	
Poziom studiów pierwszego stopnia (lic.)	Obligatoryjność Fakultatywny	
Profil studiów Profil praktyczny	Blok zajęciowy Przedmioty/bloki obieralne	
Forma studiów studia stacjonarne		
Wymagania wstępne	wykorzystanie rysunku odręcznego w zapisie koncepcji projektowych; stosowanie technik komputerowych do prezentacji projektów	
Przedmioty wprowadzające	Podstawy projektowania mebli	
Koordinator	Ariel Śliwiński	
Okres Semestr 3	Forma i godziny zajęć • Ćwiczenia projektowe: 45, Zaliczenie na ocenę	Liczba punktów ECTS 3
Okres Semestr 4	Forma i godziny zajęć • Ćwiczenia projektowe: 45, Zaliczenie na ocenę	Liczba punktów ECTS 3

2. Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
Wiedza:			
W1	zna i rozumie zasady ergonomii w zakresie projektowania mebla; definiuje problemy użytkowe i funkcjonalne; wyjaśnia różnice pomiędzy meblem seryjnym a meblem unikatowym; wskazuje zasady jakim musi odpowiadać projekt mebla seryjnego	AW_P1_K_W01, AW_P1_K_W06, AW_P1_K_W10, AW_P1_K_W14	P6S_WG, P6S_WG, P6S_WG, P6S_WG
Umiejętności:			
U1	potrafi dokonać analizy danej przestrzeni pod kątem funkcjonalnym; definiuje problemy użytkowe; dostrzega powiązania między przestrzenią architektoniczną i meblem; potrafi opracować koncepcję mebla seryjnego; dobiera odpowiednio narzędzia oraz materiały; opracowuje konstrukcję mebla w oparciu o podstawowe technologie stosowane w meblarstwie; sporządza prezentację projektu z wykorzystaniem metod komputerowych; opracowuje podstawową dokumentację rysunkową projektu	AW_P1_K_U05, AW_P1_K_U11, AW_P1_K_U13, AW_P1_K_U14, AW_P1_K_U15	P6S_UW, P6S_UK, P6S_UW, P6S_UK, P6S_UW, P6S_UK, P6S_UW, P6S_UK, P6S_UO, P6S_UU, P6S_UW P6S_UK P6S_UO P6S_UU
Kompetencje społeczne:			
K1	ma świadomość wpływu oraz odpowiedzialności swojej pracy na środowisko zarówno w kontekście społecznym jak i ekologicznym; dyskutuje na temat słuszności stawianych tez; zachowuje otwartość na konstruktywną krytykę; postępuje zgodnie z zasadami etyki projektanta	AW_P1_K_K01, AW_P1_K_K02, AW_P1_K_K04, AW_P1_K_K08, AW_P1_K_K12	P6S_UU, P6S_KK, P6S_KK, P6S_KO, P6S_KK, P6S_KO, P6S_KK P6S_KR

3. Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	"Ergonomia i Funkcjonalność w meblarstwie" to obszar zajęć, w trakcie których studenci uczą się, jak projektować meble, które są dostosowane do indywidualnych potrzeb użytkowników, z uwzględnieniem różnych czynników ergonomicznych, takich jak wysokość siedzenia, kąt nachylenia oparcia, głębokość siedziska i wiele innych. Rozumienie zasad ergonomii pozwala na stworzenie mebli, które zapewniają wygodę i zdrowie użytkowników, co ma ogromne znaczenie, szczególnie w kontekście długotrwałego użytkowania mebli. Funkcjonalność mebli jest kluczowym aspektem, ponieważ meble powinny być praktyczne i spełniać konkretne potrzeby użytkowników. Podczas tego bloku tematycznego studenci mają możliwość rozwijania swoich umiejętności projektowania mebli w kontekście zdrowia i komfortu użytkowników, co stanowi kluczowy element w dzisiejszym przemyśle meblarskim.	Ćwiczenia projektowe	W1

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
2.	"Projektowanie mebli w kontekście wnętrz" to obszar zajęć, który eksploruje głębokie powiązania pomiędzy meblami a architekturą. Podczas tych zajęć studenci skupiają się na projektowaniu mebli, które harmonijnie wkomponowują się w konkretne wnętrza, uwzględniając estetykę, funkcjonalność i przestrzenne aspekty. Ponadto, studenci eksplorują koncepcję przestrzeni funkcjonalnej i interakcji pomiędzy meblami a użytkownikami. Projektowanie mebli w kontekście architektury wnętrz wymaga uwzględnienia wygody, dostępności i praktyczności mebli, tak aby tworzyć funkcjonalne i przyjazne przestrzenie.	Ćwiczenia projektowe	U1
3.	"Wpływ projektowanych mebli na środowisko i społeczeństwo" to obszar zajęć, który skupia się na zrozumieniu i minimalizacji wpływu mebli na środowisko oraz na ich oddziaływaniu na aspekty społeczne. Podczas tych zajęć studenci zgłębiają kwestie zrównoważonego projektowania mebli, które uwzględniają zarówno ekologiczne, jak i społeczne aspekty. W ramach tego bloku tematycznego, studenci uczą się analizować cykl życia mebli, od produkcji przez użytkowanie aż po utylizację, aby zidentyfikować potencjalne obszary redukcji wpływu na środowisko. To obejmuje wybór materiałów odnawialnych, procesy produkcyjne przyjazne dla środowiska, a także strategie związane z ponownym wykorzystaniem i recyklingiem mebli. Ponadto, studenci biorą pod uwagę kwestie społeczne, takie jak etyka w produkcji mebli, warunki pracy w branży meblarskiej oraz dostępność projektowanych mebli dla różnych grup społecznych. Projektowanie mebli z perspektywy społecznej uwzględnia aspekty takie jak dostępność dla osób o ograniczonej mobilności czy też tworzenie mebli o niskim koszcie, które mogą być dostępne dla szerszej grupy odbiorców. Ten blok tematyczny zachęca studentów do myślenia holistycznie o projektowaniu mebli i o ich roli w kontekście zrównoważonego rozwoju oraz społecznego zaangażowania. Ostatecznym celem jest wykształcenie projektantów mebli, którzy nie tylko tworzą estetyczne i funkcjonalne produkty, ale również dbają o dobro środowiska i społeczeństwa.	Ćwiczenia projektowe	K1

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

Semestr 3

Forma zajęć	
-------------	--

Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Dyskusja, Projekt	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	50%
	Udział w dyskusji	25%
	Aktywność	25%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	udział w zajęciach dydaktycznych; sporządzenie projektu semestralnego w oparciu o regularne konsultacje,	

Semestr 4

Forma zajęć		
Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Dyskusja, Projekt	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	50%
	Udział w dyskusji	25%
	Aktywność	25%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	udział w zajęciach dydaktycznych; sporządzenie projektu semestralnego w oparciu o regularne konsultacje,	

Efekt uczenia się dla przedmiotu	Metody (sposoby) weryfikacji		
	Projekt	Aktywność	Udział w dyskusji
W1		x	
U1	x		
K1			x

5. Literatura

Literatura podstawowa

1. Sparke P., Design – historia wzornictwa, Arkady 2012
2. Smardzewski J., Projektowanie mebli, PWRiL 2018

Literatura uzupełniająca

1. Yudina A., Furniture, T&H Thames And Hudson, 2021
2. Papanek V., Design for the Real World, T&H Thames And Hudson, 2019

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	90
Praca własna studenta	Przygotowanie do zajęć	11
	Praktyka (praca własna studenta)	22
	Zbieranie informacji do zadanej pracy	10
	Studiowanie literatury	20
	Przygotowanie do zaliczenia	11
	Konsultacje	6
	Przygotowanie projektu	10
Łączny nakład pracy studenta		180
Liczba punktów ECTS		6

* Godzina (dydaktyczna) oznacza 45 minut