



Karta przedmiotu  
Podstawy projektowania

**1. Informacje podstawowe**

<b>Kierunek studiów</b> wzornictwo <b>Specjalność</b> - <b>Jednostka zarządzająca kierunkiem studiów</b> Wydział Sztuk Projektowych <b>Poziom studiów</b> pierwszego stopnia (inż.) <b>Profil studiów</b> Profil praktyczny <b>Forma studiów</b> studia stacjonarne	<b>Cykl kształcenia (nabór)</b> 2023/24 <b>Kod przedmiotu</b> 15WZ-PS.PI3C.2436.23 <b>Języki wykładowe</b> polski <b>Obligatoryjność</b> Obowiązkowy <b>Blok zajęciowy</b> Przedmioty kierunkowe	
<b>Wymagania wstępne</b>	brak wymagań	
<b>Przedmioty wprowadzające</b>	brak przedmiotów wprowadzających	
<b>Koordynator</b>	Eliza Sikorra, Weronika Poręba, Maria Dudzic	
<b>Okres</b> Semestr 1	<b>Forma i godziny zajęć</b> • Ćwiczenia projektowe: 60, Zaliczenie na ocenę	<b>Liczba punktów ECTS</b> 6
<b>Okres</b> Semestr 2	<b>Forma i godziny zajęć</b> • Ćwiczenia projektowe: 60, Zaliczenie na ocenę	<b>Liczba punktów ECTS</b> 5

**2. Efekty uczenia się dla przedmiotu**

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
<b>Wiedza:</b>			
W1	student: - potrafi zdefiniować pojęcia materii, formy i funkcji - posiada wiedzę, która umożliwia zdobywanie informacji niezbędnych do prac nad danym zagadnieniem projektowym - zna i rozumie zasady pierwszego etapu procesu projektowego jakim jest analiza - zna i rozumie zależności pomiędzy generowaniem idei projektowej a jej realizacją w materiałach zastępczych i docelowych - zna wzajemne relacje między teorią a praktyką w pracy projektanta - rozumie wpływ technologii, użytkownika i uwarunkowań rynkowych na formę projektowanego produktu - posiada elementarną wiedzę w obszarze bioniki	WZ_P1_K_W01, WZ_P1_K_W03	P6S_WG, P6S_WG_inż, P6S_WG
<b>Umiejętności:</b>			
U1	student: - posiada umiejętność krytycznej argumentacji dotyczącej analizowania rozwiązania projektowego. - rozumie i potrafi posługiwać się podstawowym słownictwem związanym z projektowaniem wzorniczym - potrafi skutecznie komunikować się podczas prac projektowych. Posiada umiejętność negocjowania i argumentowania własnych decyzji projektowych - potrafi wykorzystać przeprowadzoną analizę w celu tworzenia koncepcji projektowej - posiada umiejętność analizowania i interpretowania zgromadzonych informacji	WZ_P1_K_U01, WZ_P1_K_U02, WZ_P1_K_U09	P6S_UK, P6S_UW, P6S_UW_inż, P6S_UW P6S_UW_inż
<b>Kompetencje społeczne:</b>			
K1	student: - rozumie potrzebę kształcenia się i ciągłego samodoskonalenia - potrafi publicznie zaprezentować projekt wykorzystując różnorodne środki prezentacji - potrafi zaplanować i zorganizować swój czas pracy - student jest w stanie sam podjąć wyzwania poszukiwania i eksperymentowania - podejmuje różnorodne wyzwania projektowe i posługuje się triadą: analiza-synteza-projekt	WZ_P1_K_K01	P6S_KK P6S_KO

### 3. Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	<p>Cele nauczania:  Celem kształcenia jest rozwinięcie u studenta indywidualnej metody- procedury projektowo analitycznej jako procesu świadomej kreacji tożsamej dla architektury i designu oraz innych rodzajów aktywności projektowej; cech indywidualnych studenta takich jak: wrażliwość, jego pułap intelektualny oraz rozwinięte zdolności rozumienia zagadnień konstrukcyjnych. Po przebyciu kursu w pracowni, studenci będą zaopatrzeni w wiedzę, która uczyni ich osobowość kreatywną , zdolną do budowania nowej rzeczywistości, rozumienia jej istoty i wyposażą w narzędzia pozwalające poruszać się pośród różnych mediów, środków wyrazu i technologii. Poznanie powyższych założeń przedstawionej definicji ich zrozumienie poprzez ćwiczenie analityczno-projektowe ma uruchomić u studentów zespół uświadomień i umiejętności, niezbędnych do rozumienia otaczającej przestrzeni materialnej i dać podstawowe narzędzia intelektualne do poruszania się w obszarach myślenia projektowego. Po zakończeniu zajęć studenci będą wyposażeni w indywidualny zespół zdolności i możliwości rozstrzygania problemów projektowych. Powinni pozostać otwarci na różne obszary dyscyplin projektowych wyposażeni w narzędzia pozwalające podejmować aktywność projektową w różnych pracowniach na kolejnych latach studiów.</p> <p>Treści programowe:  Szeroko traktowana analiza problemów projektowych inspirowana formami i zjawiskami ze świata przyrody, geometrii i nauk podstawowych. Problematyka ćwiczeń opiera się o następujące obszary wiedzy: geometria jako relacje odniesień przestrzennych, skala -odniesienie przestrzeni i obiektu wobec człowieka wraz z kontekstem ergonomicznym, materiał i forma - problematyka kształtotwórczych cech materiałów oraz ich rola jako mediów w kreacji przestrzeni, świat roślin i zwierząt - jako niewyczerpalne źródło inspiracji w zakresach formy, konstrukcji i prostoty realizowania funkcji, fizyka i matematyka - obszary wiedzy determinujące logikę działań i rozstrzygnięć projektowych, werbalizacja graficzna i przestrzenna - jako forma artykulacji myśli projektowej z podkreśleniem wagi interdyscyplinarności artystycznej wypowiedzi.</p>	Ćwiczenia projektowe	W1, U1, K1

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

##### Semestr 1

Forma zajęć	
-------------	--

Ćwiczenia projektowe	<b>Metody prowadzenia zajęć:</b>	
	Wykład, Projekt	
	<b>Metody (sposoby) weryfikacji:</b>	<b>Udział:</b>
	Projekt	70%
	Aktywność	20%
	Prezentacja	10%
	<b>Warunki zaliczenia przedmiotu:</b>	
Przygotowanie projektu: modele i prototypy, makiety, prezentacja projektu - plansza, dokumentacja projektu (szkice, rysunki),		

## Semestr 2

Forma zajęć		
Ćwiczenia projektowe	<b>Metody prowadzenia zajęć:</b>	
	Projekt	
	<b>Metody (sposoby) weryfikacji:</b>	<b>Udział:</b>
	Projekt	70%
	Aktywność	20%
	Prezentacja	10%
	<b>Warunki zaliczenia przedmiotu:</b>	
Przygotowanie projektu: modele i prototypy, makiety, prezentacja projektu - plansza, dokumentacja projektu (szkice, rysunki),		

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

## 5. Literatura

### Literatura podstawowa

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

### Literatura uzupełniająca

1. Literatura uzupełniająca Indywidualnie dobierana w zależności od problematyki z jaką student się styka podejmując temat projektowy, często konsultowana ze specjalistami innych uczelni.

## 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	Przygotowanie projektu	60
	Konsultacje	50
	Przygotowanie do zaliczenia	30
	Przygotowanie do zajęć	60
<b>Łączny nakład pracy studenta</b>		<b>320</b>
<b>Liczba punktów ECTS</b>		<b>11</b>

\* Godzina (dydaktyczna) oznacza 45 minut