



Karta przedmiotu
Projektowanie produktu I

1. Informacje podstawowe

Kierunek studiów wzornictwo Jednostka zarządzająca kierunkiem studiów Wydział Sztuk Projektowych Poziom studiów drugiego stopnia (mgr) Profil studiów Profil praktyczny Forma studiów studia stacjonarne		Cykl kształcenia (nabór) 2025/26 Kod przedmiotu 15WZ-PS.DM7.4183.25 Języki wykładowe polski Obligatoryjność Fakultatywny Blok zajęciowy Przedmioty kierunkowe	
Wymagania wstępne		brak wymagań	
Przedmioty wprowadzające		brak przedmiotów wprowadzających	
Koordinator		Marta Gębska	
Okres Semestr 1		Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę Forma prowadzenia i godziny zajęć Ćwiczenia projektowe: 60	Liczba punktów ECTS 3.0
Okres Semestr 2		Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę Forma prowadzenia i godziny zajęć Ćwiczenia projektowe: 30	Liczba punktów ECTS 2.0

Okres Semestr 3	Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę Forma prowadzenia i godziny zajęć Ćwiczenia projektowe: 30	Liczba punktów ECTS 2.0
---------------------------	--	-----------------------------------

2. Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
Wiedza:			
W1	Student w pogłębiony sposób definiuje poszczególne etapy procesu projektowania produktu. Wyznacza w odpowiednie kolejności narzędzia projektowe wykorzystując je do realizacji tematu z projektowania produktu.	WZ_P2_K_W01	P7S_WG
W2	Student przywołuje przykłady z historii wzornictwa dotyczące produktów użytku codziennego wymieniając kluczowe osiągnięcia dziedziny. Wskazuje zależności pomiędzy historycznymi, a współczesnymi tendencjami w zakresie rozwoju wzornictwa przemysłowego. Charakteryzuje trendy projektowe panujące na rynku w zakresie wzornictwa produktów.	WZ_P2_K_W03	P7S_WG
W3	Student dobiera do projektowanego rozwiązania odpowiedni materiał oraz technologię wytwarzania. Identyfikuje różnice w koncepcji produktu rzemieślniczego od przygotowania projektu wzorniczego do wdrożenia seryjnego z zastosowaniem odpowiedniej technologii. W pogłębiony sposób dopasowuje zasoby materialne oraz metody wytwarzania do proponowanego produktu.	WZ_P2_K_W07	P7S_WG
Umiejętności:			
U1	Student definiuje problem projektowy pod kątem potrzeb użytkownika, otoczenia oraz kontekstu kulturowego. Tworzy własną koncepcję produktu proponując nowe rozwiązanie funkcjonalne.	WZ_P2_K_U02	P7S_UW
U2	Student realizując temat projektowy analizuje potrzeby użytkownika oraz otoczenia. Opracowuje syntezę problemu formułując założenia do projektu. Wybiera odpowiednią formę do zobrazowania, jak również przekazania idei produktu logicznie argumentując właściwości rozwiązania.	WZ_P2_K_U03	P7S_UW P7S_UK
U3	Student realizując zagadnienie współpracuje w zespole interdyscyplinarnym. Współdziała z ekspertami oraz interesariuszami zewnętrznymi komunikując się za pomocą specjalistycznej terminologii. Publicznie przedstawia wnioski z badań oraz wykorzystuje różne techniki przekazu do prezentacji rozwiązania końcowego produktu.	WZ_P2_K_U06	P7S_UW
Kompetencje społeczne:			

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
K1	Student wyraża gotowość do negocjacji przyjętego rozwiązania. Inicjuje działania przestrzegając zasad etyki zawodowej. Wykazuje zdolność do krytycznego podejścia argumentując własne decyzje projektowe.	WZ_P2_K_K02	P7S_KK P7S_KO
K2	Student uznaje istotność rozwoju zdolności twórczego myślenia przy realizacji zadania projektowego. Wykazuje gotowość do stosowania kreatywnych metod przy procesie projektowania oraz prezentacji produktów.	WZ_P2_K_K03	P7S_KK P7S_KR

3. Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Celem zajęć jest wykształcenie umiejętności kreowania nowych rozwiązań projektowych ze świadomym wykorzystaniem procesu projektowania produktów. Projekty semestralne opracowywane są w oparciu o zaproponowany temat oraz program danej pracowni. W semestrze pierwszym: Studenti opracowują wybrany temat według procesu projektowania produktu. Praca nad realizacją projektu w każdym semestrze podzielona jest na etapy: 1. Analiza tematu pod kątem użytkownika, jego potrzeb oraz otoczenia. 2. Identyfikacja problemu projektowego do rozwiązania. 3. Formułowanie założeń projektowych - brief projektowy. 4. Generowanie koncepcje wstępnych produktu poprzez szkicowanie, ilustrowanie przykładowymi wizualizacjami, jak również wstępne makietowanie. 5. Tworzenie idei projektowej w oparciu o ilustrowanie przykładowymi wizualizacjami - moodboard. 6. Rozwinięcie docelowego rozwiązania produktu w oparciu o dokumentację oraz dobór materiałów. 7. Modelowanie przestrzenne produkt - 3D. 8. Sprawdzenie pod kątem funkcjonalnym, materiałowym oraz technologicznym. 9. Stworzenie makiety lub modelu 3D/prototypu proponowanego produktu. 10. Przygotowanie prezentacji ostatecznego projektu.	Ćwiczenia projektowe	W1, W2, W3, U2, U3, K1, K2

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
2.	W semestrze drugim i trzecim: Studenci opracowują wybrany temat według procesu projektowania produktu. Praca nad realizacją projektu w każdym semestrze podzielona jest na etapy: 1. Analiza tematu pod kątem użytkownika oraz otoczenia gospodarczo - społecznego. 2. Badanie potrzeb oraz kontekstów kulturowych w celu identyfikacji problemu projektowego. 3. Definiowanie założeń projektowych - brief projektowy. 4. Generowanie koncepcji wstępnych produktu (inspiracje, mapa myśli, szkicowanie oraz makietowanie). 5. Tworzenie idei projektowej z wykorzystaniem narzędzi wizualnych i narracyjnych jak: moodboard, storytelling. 6. Rozwinięcie docelowego rozwiązania produktu z uwzględnieniem założeń projektowych, jak również potrzeb użytkownika. 7. Modelowanie przestrzenne produkt – 3D. 8. Opracowanie dokumentacji 2 i 3D obiektu oraz dobór materiałów i technologii wytwarzania. 9. Sprawdzenie pod kątem funkcjonalnym, ergonomicznym, materiałowym oraz technologicznym. 10. Wykonanie makiety lub modelu 3D/prototypu. 11. Prezentacja ostatecznego projektu.	Ćwiczenia projektowe	W1, W2, W3, U1, U2, U3, K1, K2

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

Semestr 1

Forma zajęć		
Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Projekt, Case study, Korekty projektowe	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	80%
	Prezentacja	20%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Warunkiem dopuszczenia do zaliczenia jest obecność zgodna z Regulaminem Studiów PBŚ. Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest przygotowanie i udział w prezentacji projektu zawierającego: - formę graficzną: prezentacja multimedialna lub/i plansza, - formę przestrzenną: makietka lub model 3D lub prototyp.	

Semestr 2

Forma zajęć	
-------------	--

Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Projekt, Case study, Korekty projektowe	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	80%
	Prezentacja	20%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Warunkiem dopuszczenia do zaliczenia jest obecność zgodna z Regulaminem Studiów PBŚ. Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest przygotowanie i udział w prezentacji projektu zawierającego: - formę graficzną: prezentacja multimedialna lub/i plansza, - formę przestrzenną: makieta lub model 3D lub prototyp.	

Semestr 3

Forma zajęć		
Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Projekt, Case study, Korekty projektowe	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	80%
	Prezentacja	20%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Warunkiem dopuszczenia do zaliczenia jest obecność zgodna z Regulaminem Studiów PBŚ. Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest przygotowanie i udział w prezentacji projektu zawierającego: - formę graficzną: prezentacja multimedialna lub/i plansza, - formę przestrzenną: makieta lub model 3D lub prototyp.	

Efekt uczenia się dla przedmiotu	Metody (sposoby) weryfikacji	
	Projekt	Prezentacja
W1	x	x
W2	x	x
W3	x	
U1	x	
U2	x	
U3	x	
K1		x

K2		x
----	--	---

5. Literatura

Literatura podstawowa

1. Opracowanie zbiorowe, 2021, Industrial Design A-Z, Taschen
2. Kuang C., Fabricant R., 2022, User Friendly. Jak niewidoczne zasady projektowania zmieniają nasze życie, pracę i rozrywkę, Karakter
3. Milton A., Rodgers P., 2013, Research Methods for Product Design, Laurence King
4. Papanek, V., 2023, Dizajn dla realnego świata : środowisko człowieka i zmiana społeczna, d2d.pl s.c. Elżbieta Totoń, Robert Oleś

Literatura uzupełniająca

1. Harman, G., 2013, Traktat o przedmiotach, PWN
2. Kapsali V., 2021, Biomimetics for Designers: Applying Nature's Processes & Materials in the Real World, T&H Thames And Hudson
3. Sudjic D., 2023, Język rzeczy Dizajn i luksus, moda i sztuka. W jaki sposób przedmioty nas uwodzą?, Karakter
4. Opracowanie zbiorowe, 2021, Dieter Rams: Ten Principles for Good Design, Prestel

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
Łączny nakład pracy studenta		210
Liczba punktów ECTS		7

* Godzina (dydaktyczna) oznacza 45 minut