

Nazwa przedmiotu: <b>Podstawy projektowania 2</b>		Kod przedmiotu: <b>WA.SLW243</b>
Nazwa uczelni prowadzącej przedmiot / moduł: <b>Instytut Wzornictwa</b>		
Nazwa kierunku: <b>wzornictwo</b>		
Forma studiów: <b>I stopnia, Stacjonarne</b>	Profil kształcenia: ogólnoakademicki	Specjalność: wszystkie
Grupa przedmiotów: podstawowe	Rok / semestr: I / 2	Język przedmiotu / modułu: polski

Forma zajęć	Wymiar zajęć
Ćwiczenia	60

Koordynator przedmiotu / modułu	mgr Karol Janiak
Wymagania wstępne	Zdanie egzaminu wstępnego na studia
Forma zaliczenia	egzamin
Typ oceny	numeryczna
Metody dydaktyczne	Ćwiczenia projektowe Warsztaty Konsultacje

Lp.	Założenie i cele przedmiotu
1.	Zapoznanie studenta z podstawowym procesem projektowym. Zrozumienie jego składników i przebiegu.
2.	Nauczenie studenta wykorzystywania rysunku zawodowego jako środka komunikacji pomysłów, przedstawiania procesów użytkowych i ilustrowania koncepcji.
3.	Oswojenie studenta z publicznymi wystąpieniami i prezentowaniem swoich pomysłów, projektów.
4.	Rozbudzenie ciekawości zagadnieniami związanymi ze wzornictwem, jak i światem.
5.	Wprowadzenie i zapoznanie pojęcie stylistyki, semiotyki formy.

EFEKTY UCZENIA SIĘ	
Wiedza	
Student wie jak komunikować się przy pomocy rysunku, odpowiednio go wykorzystywać do ilustrowania pomysłów, prowadzenia procesu analitycznego, projektowego. Posiada wiedzę, która przy generowaniu pomysłów i rozwiązań pozwala zauważyć i wykorzystać zależności pomiędzy różnymi aspektami budującymi produkt, czy koncepcję.	<b>Symbol:</b> WA.SLW243_W01 <b>Efekty kierunkowe:</b> WZ6_W02. WZ6_W05. WZ6_W18. <b>Metody weryfikacji:</b> C: Przegląd prac Egzamin
Umiejętności	
Student umie generować zróżnicowane, nowe pomysły, rozwiązania, jak i podejmować analizę przy użyciu rysunku zawodowego, narzędzi komunikacji wizualnej.	<b>Symbol:</b> WA.SLW243_U01 <b>Efekty kierunkowe:</b> WZ6_U04. WZ6_U17. <b>Metody weryfikacji:</b> C: Przegląd prac Egzamin

Kompetencje społeczne	
Student jest w stanie analizować i podejmować konstruktywną, świadomą krytykę pracy swojej, innych jak i elementów otoczenia.	<b>Symbol:</b> WA.SLW243_K01 <b>Efekty kierunkowe:</b> WZ6_S05. WZ6_S10. <b>Metody weryfikacji:</b> C: Obrona projektu/zadania Egzamin

AKTYWNOŚĆ STUDENTA	LICZBA GODZIN
<b>Godziny kontaktowe z nauczycielami akademickimi</b>	
udział w ćwiczeniach projektowych	60
udział w dyskusjach projektowych	6
udział w warsztatach	8
udział w zaliczeniach	2
udział w egzaminach	5
<b>Samodzielna praca studenta</b>	
samodzielne studiowanie literatury z zakresu kierunku	2
wykonanie ćwiczeń/prac domowych	10
przygotowanie do zajęć projektowych	2
analiza i sformułowanie założeń projektowych	5
opracowanie projektów	10
realizacja projektów	10
<b>ŁĄCZNY nakład pracy studenta w godz.</b>	120
<b>Liczba punktów ECTS</b>	4

Wersja	Forma zajęć	Treści programowe	Dodatkowe informacje	
2022 L	Ćwiczenia	<p>Zapoznanie z pojęciami stylistyki, stylizacji i semiotyki formy. Skupienie na procesie poszukiwania, projektowania i realizacji obiektu. Analiza wybranych zagadnień pod kątem semiotyki formy. Stylistyka- zrozumienie, jak różne styl wpływa na wygląd i funkcjonalność projektowanego obiektu</p> <p>Praktyczne stosowania różnych technik stylizacji w celu nadania obiektowi określonego charakteru i wyrazistości, zgodnie z wybranymi koncepcjami. Semiotyka formy, badania znaczeń i symboliki związanych z formą i wyglądem obiektu oraz jak można wykorzystać te znaczenia do komunikowania.</p> <p>Poprzez analizę i zrozumienie tych pojęć, studenci są w stanie świadomie projektować obiekty, które nie tylko spełniają swoje funkcje praktyczne, ale również niosą ze sobą wartości semiotyczne i estetyczne.</p>	<b>Liczba godzin:</b> 30 <b>Cele:</b> 4 2 3 5 <b>Efekty uczenia się:</b> WA.SLW243_K01 WA.SLW243_W01 WA.SLW243_U01	

	<p>Łączenie zdobytych umiejętności, prowadzenie procesu projektowego od początku do końca. Rozpoczynając od koncepcji, przechodzi się przez analizę, projektowanie, aż do stworzenia finalnego obiektu w postaci prototypu, który jest zrealizowany w toku pracy modelarskiej. Generowanie oryginalnych koncepcji produktu, uwzględniając różne aspekty wzornicze. Tworzenia prototypu, wykorzystując różnorodne techniki i materiały modelarskie. Praca nad finalnym modelem rozwijając zdolności manualne, pozwalające na praktyczne zastosowanie umiejętności projektowania produktu w pełnym procesie tworzenia.</p>	<p><b>Liczba godzin:</b> 30</p> <p><b>Cele:</b></p> <p>1</p> <p>5</p> <p>4</p> <p>2</p> <p>3</p> <p><b>Efekty uczenia się:</b> WA.SLW243_W01 WA.SLW243_U01 WA.SLW243_K01</p>
--	--	--

Wersja	Forma zajęć	Metoda weryfikacji	Waga
2022 L	Ćwiczenia	Przegląd prac	1
		Egzamin	2
		Obrona projektu/zadania	1

Wersja	Literatura obowiązkowa	Literatura uzupełniająca
2022 L	Język rzeczy : bdizajn i luksus, moda i sztuka : w jaki sposób przedmioty nas uwodzą? / cDeyan Sudjic ; przeł. Adam Puchejda. 978-83-62376-29-2	"Rozwój nowego produktu", J. Ginalski, M.Liskiewicz, J.Seweryn, 83-86391-00-6 "Projektowanie form wyrobów przemysłowych", Eskild Tjalve, 83-213-3186-6 "Dizajn na co dzień", Don Norman

Kryteria ocen w procesie weryfikacji efektów uczenia się	
Ocena	Opis wymagań
celujący (5,5)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte w sposób wykraczający ponad program nauczania
bardzo dobry (5,0)	zakładane efekty uczenia się zostały w pełni osiągnięte
dobry plus (4,5)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami
dobry (4,0)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte z pewnymi brakami, które można uzupełnić
dostateczny plus (3,5)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte z istotnymi brakami
dostateczny (3,0)	zakładane efekty zostały osiągnięte z poważnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym poziomie
niedostateczny (2,0)	zakładane efekty uczenia się nie zostały uzyskane