

KARTA PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	0212.2.DSS2A.D.MP	
Nazwa przedmiotu w języku	polskim	Modelowanie i prototypowanie Modeling and prototyping
	angielskim	

1. USYTUOWANIE PRZEDMIOTU W SYSTEMIE STUDIÓW

1.1. Kierunek studiów	Design społeczny
1.2. Forma studiów	stacjonarne
1.3. Poziom studiów	II stopnia
1.4. Profil studiów*	ogólnoakademicki
1.5. Osoba przygotowująca kartę przedmiotu	mgr Grzegorz Sowiński
1.6. Kontakt	grzegorz.sowinski@ujk.edu.pl

2. OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

2.1. Język wykładowy	polski
2.2. Wymagania wstępne	brak

3. SZCZEGÓŁOWA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

3.1. Forma zajęć	ćwiczenia/wykłady	
3.2. Miejsce realizacji zajęć	Instytut Sztuk Wizualnych	
3.3. Forma zaliczenia zajęć	z.o, po IV egz	
3.4. Metody dydaktyczne	korekty, konsultacje, prezentacje, wykłady, warsztaty	
3.5. Wykaz literatury	podstawowa	Hallgrímsson B., <i>Prototyping and Modelmaking for Product Design (Portfolio Skills)</i> , London 2012 Błaszowski K., Nawrot C., <i>Technologie przemysłowe w projektowaniu wzorniczym – wybrane zagadnienia konstrukcyjne</i> ,
	uzupełniająca	Thompson R., <i>Prototyping and Low-Volume Production (The Manufacturing Guides)</i> , London 2011 Krzemień E.: <i>Materialoznawstwo</i> , Gliwice Gööck R., <i>Zrób to sam</i> , Warszawa 1984

4. CELE, TREŚCI I EFEKTY UCZENIA SIĘ

4.1. Cele przedmiotu (z uwzględnieniem formy zajęć)
C1. Zapoznanie z materiałami, technikami i technologiami modelowania i prototypowania
C2. Wykształcenie umiejętności adekwatnego zastosowania odpowiednich technik, technologii i materiałów w projektowaniu
C3. Zapoznanie z wybraną częścią zbiorów biblioteki materiałowej Material Connexion
4.2. Treści programowe (z uwzględnieniem formy zajęć)
Techniki i technologie prototypowania wg. typologii zakładającej podział na wykonywane działania: formowania, cięcia, łączenia. Omówienie charakterystyk i specyfiki pracy w materiałach stosowanych podczas modelowania i prototypowania w oparciu o istniejące zbiory Biblioteki Materiałowej Material Connexion. Techniki modelowania i prototypowania: mockupy, modele strukturalne, modele badawcze, modele funkcjonalne, modele imitacyjne, modele prezentacyjne. Wykorzystanie technik tradycyjnych i cyfrowych w modelowaniu i prototypowaniu. Rapid prototyping.

4.3. Przedmiotowe efekty uczenia się

Efekt	Student, który zaliczył przedmiot	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
w zakresie WIEDZY:		
W01	zna popularne techniki i technologie modelowania i prototypowania wg typologii zakładającej podział na wykonywane działania: formowania, cięcia,	DSS2A_W07 DSS2A_W08

	łączenia	
W02	zna ogólną charakterystykę podstawowych materiałów używanych podczas prototypowania i modelowania	DSS2A_W07 DSS2A_W08
W03	zna podstawowe narzędzia tradycyjne i cyfrowe mające zastosowanie podczas prototypowania i modelowania	DSS2A_W07 DSS2A_W08
w zakresie UMIEJĘTNOŚCI:		
U01	potrafi zastosować odpowiednie metody i techniki modelowania i prototypowania adekwatnie do koncepcji i etapu projektu, uwzględniając przy tym także rolę swojej osobowości	DSS2A_U01
U02	posiada umiejętność doboru materiałów dla realizacji modelu adekwatnie do koncepcji i etapu projektu	DSS2A_U05 DSS2A_U06
U03	potrafi korzystać z tradycyjnych i cyfrowych narzędzi podczas realizacji własnych prac projektowych w obszarze modelowania i prototypowania	DSS2A_U05 DSS2A_U06
U04	umie racjonalnie i czytelnie komunikować potrzeby związane z modelowaniem i prototypowaniem na ewentualność współpracy z modelarzami, technikami, technologami i konstruktorami	DSS2A_U07
w zakresie KOMPETENCJI SPOŁECZNYCH:		
K01	jest otwarty na krytykę i dyskusję w zakresie posiadanej i potrzebnej wiedzy i umiejętności związanych z modelowaniem i prototypowaniem	DSS2A_K01 DSS2A_K04
K02	jest świadomy aspektów ekonomicznych i ekologicznych i społecznych związanych z produkcją modeli i prototypów podczas projektowania	DSS2A_K03 DSS2A_K04
K03	jest świadomy empatyzowania w tym konieczności zastosowania adekwatnych zasad BHP podczas realizowania prac modelarskich (w trosce o siebie i innych)	DSS2A_K04

4.4. Sposoby weryfikacji osiągnięcia przedmiotowych efektów uczenia się						
Efekty przedmiotowe (symbol)	Sposób weryfikacji (+/-)					
	Projekt	Aktywność na zajęciach	Praca własna	Praca w grupie	kolokwium	Publiczna prezentacja
	Forma zajęć	Forma zajęć	Forma zajęć	Forma zajęć	Forma zajęć	Forma zajęć
W01	+	+	+	+	+	+
W02	+	+	+	+	+	+
W03	+	+	+	+	+	+
U01	+	+	+	+	-	+
U02	+	+	+	+	-	+
U03	+	+	+	+	-	+
U04	+	+	+	+	-	+
K01	+	+	+	+	-	+
K02	+	+	+	+	-	+
K03	+	+	+	+	-	+

4.5. Kryteria oceny stopnia osiągnięcia efektów uczenia się		
Na ocenę składa się: - 40% aktywność studenta w trakcie zajęć, w tym jego przygotowanie, współdziałanie w ramach dyskusji i korekt - 60% ocena zrealizowanych zadań, zgodnie z kryteriami szczegółowymi określonych w autorskim programie kształcenia, m.in. w zakresie metodycznym, merytorycznym i prezentacyjnym		
Forma zajęć	Ocena	Kryterium oceny

ćwiczenia (C)*	3	50%-60%
	3,5	61%-70%
	4	71%-80%
	4,5	81%-90%
	5	91%-100%

5. BILANS PUNKTÓW ECTS – NAKŁAD PRACY STUDENTA

Kategoria	Obciążenie studenta	
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne
LICZBA GODZIN REALIZOWANYCH PRZY BEZPOŚREDNIM UDZIALE NAUCZYCIELA /GODZINY KONTAKTOWE/	140	
Udział w prelekcjach, prezentacjach, ćwiczeniach, konsultacjach, korektach, warsztatach	135	
Udział w egzaminie/kolokwium zaliczeniowym	5	
SAMODZIELNA PRACA STUDENTA /GODZINY NIEKONTAKTOWE/	135	
Przygotowanie do prezentacji, ćwiczeń, konsultacji, korekt	40	
Przygotowanie do egzaminu/zaliczenia	15	
Zebranie materiałów do projektu, kwerenda	10	
Opracowanie prezentacji efektów pracy	10	
Przygotowanie makiet, modeli, plansz prezentacyjnych, prototypów	60	
ŁĄCZNA LICZBA GODZIN	275	
PUNKTY ECTS za przedmiot	11	

Przyjmuję do realizacji (data i czytelne podpisy osób prowadzących przedmiot w danym roku akademickim)

.....