

## KARTA PRZEDMIOTU

<b>Kod przedmiotu</b>	0212.2.DSG1.C.PPM	
<b>Nazwa przedmiotu w języku</b>	polskim	<b>Podstawy projektowania z modelowaniem</b> The basics of design with modeling
	angielskim	

### 1. USYTUOWANIE PRZEDMIOTU W SYSTEMIE STUDIÓW

<b>1.1. Kierunek studiów</b>	Design
<b>1.2. Forma studiów</b>	stacjonarne
<b>1.3. Poziom studiów</b>	I stopnia, licencjackie
<b>1.4. Profil studiów</b>	ogólnoakademicki
<b>1.5. Osoba przygotowująca kartę przedmiotu</b>	mgr Grzegorz Sowiński
<b>1.6. Kontakt</b>	grzegorz.sowinski@ujk.edu.pl

### 2. OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

<b>2.1. Język wykładowy</b>	polski
<b>2.2. Wymagania wstępne</b>	brak

### 3. SZCZEGÓŁOWA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

<b>3.1 Forma zajęć</b>	ćwiczenia
<b>3.2 Miejsce realizacji zajęć</b>	Specjalistyczne sale dydaktyczne ISW
<b>3.3 Forma zaliczenia zajęć</b>	zaliczenia z oceną po 1. semestrze, egzamin po 2. semestrze
<b>3.4 Metody dydaktyczne</b>	korekty, konsultacje, prezentacje, wykłady, warsztaty
<b>3.5 Wykaz literatury</b>	<p>podstawowa</p> <p>Hallgrimsson, B. Prototyping and Modelmaking for Product Design (Portfolio Skills), London, 2012</p> <p>Morris, R., Projektowanie produktu, Warszawa, 2009</p>

	<b>uzupełniająca</b>	<p>Tjalve, E. Projektowanie form wyrobów przemysłowych : zasady postępowania, Warszawa, 1984</p> <p>Norman, Donald A., Dizajn na co dzień, Krakow : Karakter, 2018.</p> <p>Przedpelski, A., Forma i funkcja, Warszawa, 1979</p> <p>Norman, Donald A., Wzornictwo i emocje : dlaczego kochamy lub nienawidzimy rzeczy powszednie, Warszawa, Arkady, 2015</p> <p>Eissen, K., Sketching : drawing techniques for product designers, Amsterdam, BIS, 2021</p> <p>Ueki-Polet, K. Klemp, K., Less and more : the design ethos of Dieter Rams, Berlin, Gestalten, 2020</p> <p>Fiell, C., Fiell P., Design : historia projektowania, Warszawa, 2015.</p> <p>Jackson, P., „Folding techniques for designers – from sheet to form”, London, 2011</p>
--	----------------------	--

#### 4. CELE, TREŚCI I EFEKTY UCZENIA SIĘ

<p><b>4.1 Cele przedmiotu (z uwzględnieniem formy zajęć)</b></p> <p><b>C1. Zaznajomienie się z podstawowymi zagadnieniami dotyczącymi dziedziny i zawodu projektanta, w tym nabycie podstawowej wiedzy na temat różnych uwarunkowań w projektowaniu</b></p> <p><b>C2. Wykształcenie umiejętności przeprowadzania analizy funkcjonalnej, technicznej i stylistycznej produktu oraz konstruktywnego zastosowania wiedzy i doświadczeń z tego wynikających</b></p> <p><b>C3. Wykształcenie umiejętności zastosowania podstawowych metod używanych w projektowaniu wzorniczym</b></p> <p><b>C5. Wykształcenie podstawowych umiejętności komunikowania rezultatów pracy, w tym koncepcji, analiz, wniosków</b></p>	<p><b>4.2 Treści programowe (z uwzględnieniem formy zajęć)</b></p> <p>Wprowadzenie do zagadnień projektowania wzorniczego – definicje, gospodarcza i społeczna rola projektanta. Poznanie podstawowych umiejętności i wiedzy z zakresu metodyki projektowania (gromadzenie, systematyzacja i hierarchizacja informacji, projektowanie wariantowe, bodystorming). Umiejętność analizy i syntezy zaobserwowanych w otoczeniu zjawisk i wykorzystania ich dla celów rozwiązywania problemów projektowych. Poznanie podstaw zależności: użytkownik - produkt. Podstawowe zależności pomiędzy: funkcją i formą, procesem użytkowym i formą, techniką i formą. Projektowanie z uwzględnieniem właściwości materiału oraz technologii. Forma przestrzenna jako komunikat. Pojęcie struktury w ujęciu wzorniczym. Podstawy modelowania jako element procesu projektowania. Projektowanie przez modelowanie. Podstawowe aspekty prezentacyjne (w tym publiczna prezentacja) i dokumentacyjne w pracy projektanta.</p>
---	--

#### 4.3 Przedmiotowe efekty uczenia się

Efekt	Student, który zaliczył przedmiot	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
w zakresie <b>WIEDZY</b> :		

W01	w podstawowym zakresie wie jaka jest rola wzornictwa i projektanta w ujęciu społecznym i gospodarczym, w tym pojęć z tym związanych	DSG1A_W01
W02	posiada wiedzę na temat podstawowych metod używanych w procesie projektowym, w obszarze gromadzenia informacji, ich przetwarzania, a także generowania koncepcji, prezentacji i ewaluacji efektów pracy	DSG1A_W02
W03	posiada podstawową wiedzę w zakresie zastosowania aktualnych materiałów, technik, technologii produkcji w obszarze designu, jest świadomy ich ciągłego rozwoju;	DSG1A_W04 DSG1A_W08
<b>w zakresie UMIEJĘTNOŚCI:</b>		
U01	umie gromadzić, systematyzować i wykorzystywać informacje do celów rozwiązywania problemów projektowych	DSG1A_U05 DSG1A_U13
U02	w zakresie podstawowym potrafi rozpoznać zależności pomiędzy formą i: funkcją, procesem użytkowym, techniką	DSG1A_U05 DSG1A_U10
U03	potrafi dobierać odpowiednie środki techniczne na potrzeby realizacji koncepcji projektowych	DSG1A_U03 DSG1A_U04 DSG1A_U08
U04	potrafi poprawnie używać podstawowych metod podczas zasadniczego procesu projektowania, ze szczególnym uwzględnieniem metod analizy i syntezy, metod wariantowania koncepcji, bodystormingu, a także ewaluacji rozwiązań	DSG1A_U03 DSG1A_U05 DSG1A_U07
U05	umie posługiwać się podstawowymi metodami modelowymi i prezentacyjnymi wykorzystywanymi w procesie projektowania, m.in. szybkiego makietowania, rysunku koncepcyjnego i objaśniającego	DSG1A_U04 DSG1A_U10
U06	potrafi zaprezentować efekty swojej pracy na różnych etapach projektu, w tym przygotować prezentację objaśniającą projekt, wykorzystując do tego adekwatne środki i techniki wspomagające - ze szczególnym uwzględnieniem rysunku	DSG1A_U10 DSG1A_U12
<b>w zakresie KOMPETENCJI SPOŁECZNYCH:</b>		
K01	jest świadomy potrzebie organizacji i planowania podczas projektowania oraz wykazuje się rozumieniem projektowania jako procesu badawczego	DSG1A_K01 DSG1A_K02
K02	jest zdolny do przedstawienia publicznie efektów swojej pracy w obszarze designu, w tym opowiadania o swoim projekcie, będąc jednocześnie świadomy norm społecznych i kulturalnych	DSG1A_K04
K03	w obszarze realizacji podstawowych projektów wzorniczych jest: zdolny do samooceny, otwarty na krytykę własnych prac i dyskusji nad pracami innych autorów, a także aktywny i chętny do przedstawiania argumentacji swoich realizacji projektowych	DSG1A_K02 DSG1A_K04
K04	świadomie wykorzystuje wyobraźnię, intuicję i empatię na cele twórczego rozwiązywania problemów projektowych, tym samym zachowując elastyczność i otwartość umysłu	DSG1A_K03

#### 4.4 Sposoby weryfikacji osiągnięcia przedmiotowych efektów uczenia się

	<b>Sposób weryfikacji (+/-)</b>
--	---------------------------------

Efekty przedmiotowe (symbol)	Projekt	Aktywność na zajęciach	Praca własna	Praca w grupie	Publiczna prezentacja
	Forma zajęć	Forma zajęć	Forma zajęć	Forma zajęć	Forma zajęć
	C	C	C	C	C
W01	+	+	+	+	+
W02	+	+	+	+	+
W03	+	+	+	+	+
U01	+	+	+	+	+
U02	+	+	+	+	+
U03	+	+	+	+	+
U04	+	+	+	+	+
U05	+	+	+	+	+
U06	-	-	+	+	+
K01	+	+	+	+	+
K02	+	+	+	+	+
K03	+	+	+	+	+
K04	+	+	+	+	+

#### 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% wypełnienia kryteriów zadań określonych autorskim programem kształcenia
	3,5	61–70% wypełnienia kryteriów zadań określonych autorskim programem kształcenia
	4	71–80% wypełnienia kryteriów zadań określonych autorskim programem kształcenia
	4,5	81–90% wypełnienia kryteriów zadań określonych autorskim programem kształcenia
	5	91–100% wypełnienia kryteriów zadań określonych autorskim programem kształcenia

#### 5. BILANS PUNKTÓW ECTS – NAKŁAD PRACY STUDENTA

Kategoria	Obciążenie studenta
-----------	---------------------

	<b>Studia stacjonarne</b>	<b>Studia niestacjonarne</b>
<i>LICZBA GODZIN REALIZOWANYCH PRZY BEZPOŚREDNIM UDZIALE NAUCZYCIELA /GODZINY KONTAKTOWE/</i>	<b>120</b>	
<i>Udział w prezentacjach, ćwiczeniach, konsultacjach, korektach, warsztatach</i>	115	
<i>Udział w egzaminie/zaliczeniu</i>	5	
<i>SAMODZIELNA PRACA STUDENTA /GODZINY NIEKONTAKTOWE/</i>	<b>60</b>	
<i>Przygotowanie do prezentacji, ćwiczeń, konsultacji, korekt</i>	30	
<i>Przygotowanie do egzaminu/zaliczenia</i>	10	
<i>Zebranie materiałów do projektu, kwerenda</i>	10	
<i>Opracowanie prezentacji efektów pracy</i>	10	
<i>Przygotowanie makiet, modeli, plansz prezentacyjnych, prototypów</i>	10	
<b>ŁĄCZNA LICZBA GODZIN</b>	<b>180</b>	
<b>PUNKTY ECTS za przedmiot</b>	<b>6</b>	

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

.....