

KARTA PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	0212.2.DSG1.D.PP	
Nazwa przedmiotu w języku	polskim	Projektowanie produktu II Product design II
	angielskim	

1. USYTUOWANIE PRZEDMIOTU W SYSTEMIE STUDIÓW

1.1. Kierunek studiów	Design
1.2. Forma studiów	stacjonarne
1.3. Poziom studiów	Studia I stopnia, licencjackie
1.4. Profil studiów*	ogólnoakademicki
1.5. Osoba przygotowująca kartę przedmiotu	dr hab. Anna Miarka
1.6. Kontakt	anna.miarka@ujk.edu.pl

2. OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

2.1. Język wykładowy	polski
2.2. Wymagania wstępne*	Zaliczenie przedmiotów bloku kierunkowego

3. SZCZEGÓŁOWA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

3.1 Forma zajęć	Laboratorium specjalistyczne	
3.2 Miejsce realizacji zajęć	Pracownie specjalistyczne - Instytut Sztuk Wizualnych	
3.3 Forma zaliczenia zajęć	zaliczenie z oceną po 3,4,5,6 sem.	
3.4 Metody dydaktyczne	prezentacje, konsultacje, korekty, dyskusje, ćwiczenia praktyczne	
3.5 Wykaz literatury	podstawowa	Slack L. Czym jest wzornictwo? ABE Dom Wydawniczy, Warszawa 2007, ISBN 978-83-922797-6-1 Nowak E.: Atlas antropometryczny populacji polskiej - dane do projektowania, Instytut wzornictwa Przemysłowego, Warszawa 2000; Gedliczka A(red.):Atlas miar człowieka. Dane do projektowania i oceny ergonomicznej. CIOP Warszawa 2001, ISBN - 8388703382
	uzupełniająca	Nowak E. Rozwój fizyczny dzieci w wieku do 3 lat, Instytut Wzornictwa Przemysłowego, Warszawa 1986 Nowak E. Rozwój fizyczny dzieci i młodzieży w wieku 4–18 lat, Instytut Wzornictwa Przemysłowego, Warszawa 1988 Frejlich Cz., Kielar M.: Psychomotoryczny rozwój dzieci i młodzieży w wieku 0–18 lat, Instytut Wzornictwa Przemysłowego, Warszawa 1988

4. CELE, TREŚCI I EFEKTY UCZENIA SIĘ

4.1 Cele przedmiotu (z uwzględnieniem formy zajęć)

C1. celem zajęć jest przybliżenie studentom, (którzy wybrali jako główny nurt swoich studiów komunikację wizualną 2d) metod

pracy nad obiektem 3d- produktem

C2. pokazanie metod projektowania produktu od wyboru grupy docelowej, analizy: potrzeb, rynku, procesu użytkowego,

konstruowania założeń do wykonania prostego prototypu lub modelu poglądowego

C3. zwrócenie uwagi na bardzo bliskie korelacje między projektowaniem 2d i 3d

4.2 Treści programowe (z uwzględnieniem formy zajęć)

Analiza procesu użytkowego wybranego produktu pod kątem potrzeb docelowej grupy użytkowników, wytyczne, sformułowanie i analiza wstępnych założeń projektowych do projektu nowego produktu odpowiadającego na zaobserwowane potrzeby, lub poprawy istniejącego, koncepcja poprawy zaobserwowanych błędów, koncepcyjny projekt rozwiązań funkcjonalnych i zmiany formy produktu.

4.3 Przedmiotowe efekty uczenia się

Efekt	Student, który zaliczył przedmiot	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
w zakresie WIEDZY:		
W01	wie, w jaki sposób analizować i definiować potrzeby użytkowników w wybranych grupach docelowych	DSG1A_W01 DSG1A_W07
W02	wie, jakie metody i technologie wytwarzania może zastosować do proponowanych rozwiązań	DSG1A_W01 DSG1A_W04 DSG1A_W08
W03	wie, jak formułować założenia do realizacji projektów uwzględniając potrzeby docelowej grupy użytkowników	DSG1A_W01 DSG1A_W04 DSG1A_W07
w zakresie UMIEJĘTNOŚCI:		
U01	potrafi wykonywać proste modele gabarytowe swoich projektów i testować zaproponowany proces użytkowy wyciągając wnioski do ostatecznej realizacji projektu	DSG1A_U01 DSG1A_U05 DSG1A_U07 DSG1A_U12
U02	umie dostrzegać problemy w procesie użytkowym produktów istniejących na rynku, lub brak pewnych rozwiązań w zakresie użytkowym, który można zaspokoić dzięki korekcie wzorniczej lub tworząc nowy produkt.	DSG1A_U01 DSG1A_U04 DSG1A_U08 DSG1A_U12 DSG1A_U13
U03	potrafi zaprojektować nieskomplikowany produkt o zaplanowanym procesie użytkowym, wytwarzany prostymi technikami, który może stanowić tło dla projektu z obszaru 2d realizowanego w ramach podstawowego modułu	DSG1A_U01 DSG1A_U03 DSG1A_U04 DSG1A_U05 DSG1A_U07

		DSG1A_U13
w zakresie KOMPETENCJI SPOŁECZNYCH:		
K01	jest zdolny do pracy w zespole, potrafi dyskutować i analizować wybrane rozwiązania projektowe	DSG1A_K01 DSG1A_K04
K02	dostrzega problemy użytkowników korzystających z analizowanych przez niego produktów, potrafi o nich dyskutować i proponować inne rozwiązania użytkowe.	DSG1A_K01 DSG1A_K02
K03	potrafi zaprezentować swój projekt publicznie, omówić jego zalety i technologie, metody stosowane w potencjalnej produkcji	DSG1A_K02

4.4 Sposoby weryfikacji osiągnięcia przedmiotowych efektów uczenia się						
Efekty przedmiotowe (symbol)	Sposób weryfikacji (+/-)					
	Projekt	Aktywność na zajęciach	Praca własna	Praca w grupie	Publiczna prezentacja podczas egzaminu	udział w wystawie / konkursie
	<i>Forma zajęć</i>	<i>Forma zajęć</i>	<i>Forma zajęć</i>	<i>Forma zajęć</i>	<i>Forma zajęć</i>	
	Ć	Ć	Ć	Ć	Ć	
W01	+	+	+		+	
W02	+	+	+		+	+
W03	+	+	+		+	
U01	+	+	+	+		
U02	+	+	+	+	+	+
U03	+	+	+	+	+	+
K01	+	+	+	+		
K02	+	+	+			
K03	+	+	+		+	+

4.5 Kryteria oceny stopnia osiągnięcia efektów uczenia się

na ostateczną ocenę składają się:

40% aktywna obecność studenta podczas zajęć - rozumiana jako przygotowanie projektów, makiet, szkiców, prototypów do konsultacji i prezentacji, udział w korektach innych osób i wspólnych dyskusjach, wyrażanie opinii związanych z tematem ćwiczenia projektowego.

60% ocena zrealizowanych zadań projektowych, w ramach których szczegółowe kryteria dookreślają autorskie programy kształcenia, np. w zakresie rozwiązań funkcjonalnych, technologicznych, konstrukcyjnych, dostosowania do potrzeb docelowej grupy użytkowników, doboru materiałów oraz estetyki zrealizowanego projektu, prototypu, wizualizacji itp.

Forma zajęć	Ocena	Kryterium oceny
Ćwiczenia	3	student spełnił stawiane przed nim wymagania w stopniu dostatecznym, osiągając efekty na poziomie 50–60% oczekiwań
	3,5	student spełnił stawiane przed nim wymagania w stopniu ponad dostatecznym, osiągając efekty na poziomie 61–70% oczekiwań
	4	student spełnił stawiane przed nim wymagania w stopniu dobrym, osiągając efekty na poziomie 71–80% oczekiwań
	4,5	student spełnił stawiane przed nim wymagania w stopniu ponad dobrym, osiągając efekty na poziomie 81–90% oczekiwań
	5	student spełnił stawiane przed nim wymagania w stopniu bardzo dobrym, osiągając efekty na poziomie 91–100% oczekiwań

5. BILANS PUNKTÓW ECTS – NAKŁAD PRACY STUDENTA

Kategoria	Obciążenie studenta	
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne
LICZBA GODZIN REALIZOWANYCH PRZY BEZPOŚREDNIM UDZIALE NAUCZYCIELA /GODZINY KONTAKTOWE/	170	
Udział w prezentacjach, konsultacjach, korektach ćwiczeniach, dyskusjach,	162	
Udział w zaliczeniach	8	
SAMODZIELNA PRACA STUDENTA /GODZINY NIEKONTAKTOWE/	155	
Przygotowanie do konsultacji, korekt ćwiczeń, konwersatoriów,	30	
Zebrań materiałów do projektu, kwerenda internetowa	20	
Przygotowanie prezentacji projektu: pokazu slajdów makiet, modeli, prototypu, plansz prezentacyjnych	105	
ŁĄCZNA LICZBA GODZIN	325	
PUNKTY ECTS za przedmiot	13	

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

.....