



IV. Opis programu studiów

3. KARTA PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	M#1-S1-IP-702a
Nazwa przedmiotu	Design w przemyśle (HSII)
Nazwa przedmiotu w języku angielskim	Design in Industry
Obowiązuje od roku akademickiego	2020/2021

USYTUOWANIE MODUŁU W SYSTEMIE STUDIÓW

Kierunek studiów	INFORMATYKA PRZEMYSŁOWA
Poziom kształcenia	I stopień
Profil studiów	ogólnoakademicki
Forma i tryb prowadzenia studiów	studia stacjonarne
Zakres	wszystkie
Jednostka prowadząca przedmiot	Katedra Technologii Mechanicznej i Metrologii
Koordynator przedmiotu	dr inż. Marcin Graba
Zatwierdził	

OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

Przynależność do grupy/bloku przedmiotów	przedmiot kierunkowy
Status przedmiotu	wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Usytuowanie modułu w planie studiów - semestr	semestr 7
Wymagania wstępne	brak
Egzamin (TAK/NIE)	NIE
Liczba punktów ECTS	1

Forma prowadzenia zajęć	wykład	ćwiczenia	laboratorium	projekt	seminarium
Liczba godzin w semestrze	15				

EFEKTY UCZENIA SIĘ

Kategoria	Symbol efektu	Efekty kształcenia	Odniesienie do efektów kierunkowych
Wiedza	W01	Ma elementarną wiedzę i rozumie znaczenie treści humanistycznych w obszarach techniki i w działalności gospodarczej	IP1_W02 IP1_W19 IP1_W22 IP1_W23
	W02	Wykazuje się rozumieniem wpływu rozwoju procesów cywilizacyjno-kulturowych na współczesność, potrafi przewidzieć wpływ zmian cywilizacyjnych i kulturowych na potrzeby zmian w zakresie wzornictwa przemysłowego	IP1_W02 IP1_W19 IP1_W22 IP1_W23
	W03	Zna i studiuje publikacje i materiały związane z zagadnieniami w zakresie wzornictwa przemysłowego i unikatowego projektowania i prototypowania	IP1_W02 IP1_W19 IP1_W22 IP1_W23
	W04	Zna i śledzi osiągnięcia „szkół projektowych” oraz ich tradycję w zakresie rozwoju wzornictwa przemysłowego	IP1_W02 IP1_W19 IP1_W22 IP1_W23
Umiejętności	U01	Potrafi pozyskiwać informacje z literatury, baz danych i innych źródeł w różnych językach; potrafi łączyć uzyskane informacje, dokonywać analizy i interpretacji, wyciągać wnioski, formułować i uzasadniać opinie	IP1_U01
	U02	Potrafi przygotować i przedstawić multimedialną prezentację poświęconą wynikom realizacji zadania inżynierskiego	IP1_U03 IP1_U06
	U03	Umie świadomie posługiwać się narzędziami warsztatu projektowego i konstrukcyjnego w zakresie przekazu graficznego i prezentacji	IP1_U06 IP1_U13
	U04	Potrafi dokonać wyboru właściwej techniki przekazu i realizacji zadania dotyczącego projektowanego wzoru przemysłowego	IP1_U03 IP1_U06
Kompetencje społeczne	K01	Rozumie potrzebę i zna możliwości ciągłego doskonalenia (studia II i III stopnia, studia podyplomowe, kursy) co prowadzi do podnoszenia kompetencji zawodowych, osobistych i społecznych	IP1_K01
	K02	Umie gromadzić, analizować i w świadomy sposób interpretować potrzebne informacje, by myśleć przedsiębiorczo, ze zrozumieniem społeczeństwa	IP1_K05

TREŚCI PROGRAMOWE

Forma zajęć*	Treści programowe
wykład	Omówienie treści programowych i zasad zaliczenia przedmiotu w ramach wykładu. Wydanie Wstęp – związek sztuki i przemysłu. Rewolucja przemysłowa. Szuka czysta i stosowana. Rozwój humanistycznej koncepcji sztuki. Sztuka humanistyczna i abstrakcyjna. Istota formy w sztuce.
	Istota formy w sztuce i przemyśle. Sformułowanie zasad wzornictwa przemysłowego wg Herberta Read'a.
	Standaryzacja i wzornictwo przemysłowe. Wartości formalne w sztuce maszynowej. Propozycja rozwiązania związku sztuki i przemysłu.
	Zagadnienia ogólne związane z formą wzorów przemysłowych (materiał, obróbka, przeznaczenie i funkcja). Zagadnienia związane z tworzywem formy (materiały nieorganiczne – szkło, ceramika, materiały metalowe; materiały organiczne – drewno, materiały włókiennicze, materiały skórzane) – materiał, obróbka, funkcjonalność.
	Zagadnienia ogólne związane z formą wzorów przemysłowych – konstrukcja.

	Zagadnienia ogólne związane z formą wzorów przemysłowych – projektowanie – schemat syntezy produkt, schemat życia wyrobu.
	Patenty, wzory użytkowe, wzory przemysłowe. Bazy UPRP. Ochrona własności intelektualnej we wzornictwie przemysłowym. Informacje dodatkowe o organizacjach byłych i obecnych konsolidujących działania w zakresie sztuki i przemysłu.
	Kolokwium zaliczeniowe w postaci testu – pytania otwarte i zamknięte.

*) zostawić tylko realizowane formy zajęć

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Symbol efektu	Metody sprawdzania efektów kształcenia (zaznaczyć X)					
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawozdanie	Inne
W01			X			
W02			X			
W03			X			
W04			X			
U01			X			
U02						X
U03						X
U04						X
K01			X			X
K02			X			X

FORMA I WARUNKI ZALICZENIA

Forma zajęć*	Forma zaliczenia	Warunki zaliczenia
wykład	zaliczenie z oceną	<ul style="list-style-type: none"> Uzyskanie co najmniej 50% punktów z zaliczenia pisemnego w formie testu pytań otwartych i pytań zamkniętych. Przygotowanie prezentacji / infografiki / ulotki / plakatu zgodnie z wytycznymi podanymi przez prowadzącego na początku semestru, na temat związany z przedmiotem (uzyskanie oceny pozytywnej z pracy).

NAKŁAD PRACY STUDENTA

Bilans punktów ECTS							
Lp.	Rodzaj aktywności	Obciążenie studenta					Jednostka
		W	C	L	P	S	
1.	Udział w zajęciach zgodnie z planem studiów	15					h
2.	Inne (konsultacje, egzamin)	2					h
3.	Razem przy bezpośrednim udziale nauczyciela akademickiego	17					h
4.	Liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje przy bezpośrednim udziale nauczyciela akademickiego	0,7					ECTS
5.	Liczba godzin samodzielnej pracy studenta	8					h

6.	Liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje w ramach samodzielnej pracy	0,3	ECTS
7.	Nakład pracy związany z zajęciami o charakterze praktycznym	0	h
8.	Liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje w ramach zajęć o charakterze praktycznym	0,0	ECTS
9.	Sumaryczne obciążenie pracą studenta	25	h
10.	Punkty ECTS za moduł <i>1 punkt ECTS=25 godzin obciążenia studenta</i>	1	ECTS

LITERATURA

1. Read H. Sztuka a przemysł – zasady wzornictwa przemysłowego, Arkady 1964, Warszawa
2. Bhaskaran L.; Design XX wieku. Design XX wieku. Główne nurty i style we współczesnym designie; ABE Marketing 2006.
3. Fiell Charlotte & Peter; Design XX wieku; Taschen 2002.
4. Sparke P.; Design Historia wzornictwa; Arkady Warszawa 2012.
5. Praca zbiorowa; THINKTANK; Wzorniczy algorytm doskonałości. Droga do współczesnego designu; rekomendacje – studia przypadku – najlepsze praktyki; Instytut Wzornictwa Przemysłowego, Warszawa.
6. Praca zbiorowa; Design Dictionary. Perspectives on Design Terminology; Birkhäuser Verlag AG 2008.
7. Praca zbiorowa; Design processes. What Architects & Industrial Designers can teach each other about managing the design process; IOS Press 2008.
8. Praca zbiorowa; Concept Design. Works from seven Los Angeles entertainment designers; Design Studio Press 2003.
9. Praca zbiorowa; Nowoczesne wzornictwo od A do Z; Wydawnictwo Olesiejuk; Ożarów Mazo