

PROGRAM KSZTAŁCENIA KOMPETENCJE DESIGNERA

I. OGÓLNE INFORMACJE

NAZWA MODUŁU	KOMPETENCJE DESIGNERA
BLOK	ARCHITEKTURA I SZTUKI PROJEKTOWE
KOORDYNATOR	dr inż. arch. Grzegorz Pęczek
NAZWISKA PROWADZĄCYCH	Mgr inż. Arch. Dawid Chojnacki Dr Magdalena Berlińska

II. INFORMACJE O MODULE

<i>Liczba godzin ogółem</i>	<i>wykłady</i>	<i>ćwiczenia</i>	<i>inne</i>
32		32	
Cel zajęć	<p>Celem kursu jest</p> <ul style="list-style-type: none"> wprowadzenie w tematykę związaną z projektowaniem w dyscyplinie sztuk projektowych w zakresie przygotowawczym do kierunków architektury i wzornictwa; rozwijanie kreatywności i twórczego myślenia projektowego. nauczenie ucznia tworzenia bardzo prostych roboczych makiet architektonicznych na bazie rysunków prowadzącego, z użyciem papieru, nożyków, kleju jak i klocków lego. wytworzenie w uczniu wrażliwości związanej z postrzeganiem obiektów architektury w różnej skali oraz zrozumienie wagi jakości przestrzeni wytworzenie wrażliwości plastycznej obiektów wzorniczych jak mebel, lampa; zauważenie ich wzajemnego współdziałania i przenikania się. 		
Sposób realizacji zajęć	<p>Zajęcia podzielone zostały na dwa bloki tematyczne, odpowiadające kierunkom architektury i wzornictwa.</p> <p>1. Uczeń architekta. Tworzenie prostych roboczych makiet architektonicznych na bazie dostarczonych rysunków, z użyciem papieru, nożyków, kleju jak i klocków Lego. Budowanie makiet istniejących obiektów architektury światowej za pomocą klocków Lego.</p> <p>2. Zostań designerem. Tworzenie prostych obiektów wzorniczych jak mebel, lampka na bazie własnych koncepcji projektowych w postaci makiet przestrzennych w skali redukcyjnej.</p>		
przedmioty	<p>1. Uczeń architekta 2. Zostań designerem</p>		
Tematyka zajęć	<p>1. Uczeń architekta - obiekty architektoniczne jak np. dom, punkt widokowy, wieżowiec.</p> <ul style="list-style-type: none"> Ćwiczenia polegające na tworzeniu makiet roboczych poszczególnych obiektów z rozróżnieniem materiałów wykorzystanych do ich wykonania. Ćwiczenia polegające na tworzeniu makiety otoczenia, dające możliwość weryfikacji projektu do warunków zastanych. Ćwiczenie polegające na układaniu klocków lego poszczególnych, faktycznych obiektów architektury światowej <p>2. Zostań designerem - obiekty wzornicze jak np. krzesło, lampa.</p> <ul style="list-style-type: none"> Wprowadzenie do designu, czyli wzornictwa przemysłowego. Etapy procesu projektowego w zarysie. 		
Metody dydaktyczne	<ul style="list-style-type: none"> Wykłady informacyjne wprowadzające w postaci prezentacji multimedialnych. Wprowadzenie aktywizujące w postaci 'burzy mózgów'. Ćwiczenia praktyczne - indywidualne lub grupowe projektowanie; realizowanie zadań projektowych. Dyskusje w grupie, omówienia indywidualne projektów. 		

PROGRAM KSZTAŁCENIA KOMPETENCJE DESIGNERA

	<ul style="list-style-type: none"> • Ekspozowanie efektów pracy w postaci Mini wystawy. • Podsumowanie efektów pracy w postaci omówienia i dyskusji w grupie.
Literatura podstawowa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Wejchert Kazimierz, Elementy kompozycji urbanistycznej., Arkady, 1984 2. Ewa Solarz. D.e.s.i.g.n. Wyd. Dwie Siostry. 2013 (dla dzieci i młodzieży) 3. Don Norman. Dizajn Na Co Dzień. Wydawnictwo: Karakter 2018 4. Charlotte Fiell, Peter Fiell. Design. Historia projektowania. Wydawnictwo: Arkady 2018
Literatura uzupełniająca	<ol style="list-style-type: none"> 1) Katarzyna Pluta, Przestrzenie publiczne miast europejskich. Projektowanie urbanistyczne., Politechnika Warszawska, 2011 2) Polecane czasopisma branżowe: "Architektura-Murator" 3) Penny Sparke. Design. Historia wzornictwa. Wydawnictwo: Arkady 2012 4) Beata Bochińska. Zaczynj kochać dizajn. Wydawnictwo: Marginesy 2016

III. EFEKTY KSZTAŁCENIA DLA MODUŁU I SPOSÓB ICH WERYFIKACJI

	Nazwa poznanego efektu kształcenia	Metody weryfikacji efektu kształcenia
Wiedza	<p>Uczeń definiuje i klasyfikuje obiekty architektoniczne i wzornicze.</p> <p>Uczeń uzyskuje podstawową wiedzę dotyczącą podstaw wprowadzających w projektowanie architektoniczne i wzornicze:</p> <ul style="list-style-type: none"> - podstawowa wiedza dotycząca zagadnień kompozycji przestrzennych oraz zasad postępowania się skalą w makietowaniu architektonicznym i wzorniczym. - podstawy procesu projektowego w zarysie. - zauważenie relacji człowiek – przestrzeń - przedmiot. <p>Uczeń poznaje rodzaje makiet architektonicznych i wzorniczych, materiały, techniki oraz narzędzia do ich tworzenia.</p>	<p>aktywne uczestnictwo ucznia w zajęciach.</p> <p>aktywne uczestnictwo ucznia w zajęciach.</p> <p>aktywne uczestnictwo ucznia w zajęciach.</p>
Umiejętności	<p>Uczeń nabywa podstawowych umiejętności przedstawiania własnych koncepcji projektowych za pomocą szkiców i modeli przestrzennych; Samodzielnie tworzy własne użytkowe kompozycje przestrzenne w postaci różnego rodzaju makiet architektonicznych i wzorniczych.</p> <p>Umiejętność posługiwanie się wybranymi narzędziami do tworzenia makiet architektonicznych i wzorniczych.</p> <p>Kształtowanie umiejętności zauważania i rozwiązywania problemów projektowych.</p>	<p>aktywne uczestnictwo ucznia w zajęciach, których wynikiem jest wykonany przez ucznia projekt.</p>
Kompetencje społeczne	<p>Uczeń potrafi działać w zespole projektowym, ma świadomość potrzeby podziału pracy oraz wzajemnego porozumiewania się.</p> <p>Uczeń przy pomocy prowadzącego organizuje podstawowy warsztat pracy architekta i designera.</p> <p>Uczeń dostrzega znaczenie obiektów architektonicznych i wzorniczych w otaczającym go świecie.</p>	<p>aktywne uczestnictwo ucznia w zajęciach.</p>