

Nazwa przedmiotu: Ergonomia projektowa 3		Kod przedmiotu: WA.SMW356
Nazwa uczelni prowadzącej przedmiot / moduł: Instytut Wzornictwa		
Nazwa kierunku: wzornictwo		
Forma studiów: II stopnia, Stacjonarne	Profil kształcenia: ogólnoakademicki	Specjalność: wszystkie
Grupa przedmiotów: podstawowe	Rok / semestr: II / 3	Język przedmiotu / modułu: polski

Forma zajęć	Wymiar zajęć
Ćwiczenia	45

Koordynator przedmiotu / modułu	dr hab. Anna Miarka, prof. uczelni
Wymagania wstępne	Zakwalifikowanie na 3 semestr studiów magisterskich na kierunku wzornictwo. Odbywanie studiów w ramach wymiany Erasmus + Odbywanie studiów na Wydziale Projektowym w Akademii Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi - po uprzednim przedstawieniu portfolio projektowego.
Forma zaliczenia	egzamin
Typ oceny	numeryczna
Metody dydaktyczne	Wykład z wykorzystaniem środków audiowizualnych Ćwiczenia projektowe Konsultacje

Lp.	Założenie i cele przedmiotu
1.	Celem zajęć jest zwrócenie uwagi studentów na aspekt komfortu użytkowania i czytelności treści opisów w projektowaniu opakowań ze szczególnym uwzględnieniem potrzeb osób 60+
2.	zaprojektowanie i wykonanie prototypu opakowania na produkty codziennego użytku (spożywcze, chemia, kosmetyki itp.) i wykonanie testów z pomocą symulatora odczuć wieku starszego
3.	weryfikacja założeń i finalnej formy w kontekście użytkownika

EFEKTY UCZENIA SIĘ	
Wiedza	
wie w jaki sposób analizować proces użytkowy i formę opakowań uwzględniając ograniczenia użytkowników 60+	<p>Symbol: WA.SMW356_W01</p> <p>Efekty kierunkowe: WZ4_W01. WZ4_W07. WZ4_W14. WZ4_W16.</p> <p>Metody weryfikacji: C: wykonany z materiałów docelowych prototyp projektowanego produktu analiza rynku rozwiązań pokrewnych i inspiracji przygotowana w prezentacji semestralnej</p>
wie w jaki sposób analizować treści zawarte na opakowaniach pod kątem ich czytelności i ważności z uwzględnieniem	Symbol: WA.SMW356_W02

ograniczeń użytkowników 60+	<p>Efekty kierunkowe: WZ4_W06. WZ4_W07. WZ4_W14. WZ4_W16.</p> <p>Metody weryfikacji: C: wykonany z materiałów docelowych prototyp projektowanego produktu</p>
wie jak dokonać analizy rynku rozwiązań pokrewnych z poszukiwaniem inspiracji, oraz jak na tej podstawie stworzyć założenia do swojego projektu	<p>Symbol: WA.SMW356_W03</p> <p>Efekty kierunkowe: WZ4_W07. WZ4_W14. WZ4_W16.</p> <p>Metody weryfikacji: C: założenia do projektu przedstawione w prezentacji i opisie do projektu analiza rynku rozwiązań pokrewnych i inspiracji przygotowana w prezentacji semestralnej</p>
Umiejętności	
potrafi zaprojektować treści graficzne na opakowaniu w sposób umożliwiający komfortowe postrzeganie treści przez użytkowników 60+	<p>Symbol: WA.SMW356_U01</p> <p>Efekty kierunkowe: WZ4_U01. WZ4_U05. WZ4_U06. WZ4_U07. WZ4_U15.</p> <p>Metody weryfikacji: C: wykonany z materiałów docelowych prototyp projektowanego produktu</p>
potrafi zaprojektować formę opakowania na produkt uwzględniając proces użytkowy przystosowany do możliwości użytkowników 60+	<p>Symbol: WA.SMW356_U02</p> <p>Efekty kierunkowe: WZ4_U01. WZ4_U02. WZ4_U05. WZ4_U06. WZ4_U07. WZ4_U15.</p> <p>Metody weryfikacji: C: przedstawiony na planszach, w prezentacji i w postaci modelu / prototypu szeroki porces użytkowy</p>

potrafi w sposób czytelny przedstawić zaprojektowane opakowanie wraz z procesem użytkowym w kontekście użytkownika	Symbol: WA.SMW356_U03 Efekty kierunkowe: WZ4_U01. WZ4_U05. WZ4_U06. WZ4_U15. Metody weryfikacji: C: przedstawiony na planszach, w prezentacji i w postaci modelu / prototypu szeroki porces użytkowy
Kompetencje społeczne	
jest zdolny do argumentowania swoich decyzji i krytycznej oceny projektów na każdym etapie ich powstawania	Symbol: WA.SMW356_K01 Efekty kierunkowe: WZ4_S08. Metody weryfikacji: C: wykonany z materiałów docelowych prototyp projektowanego produktu przedstawiony na planszach, w prezentacji i w postaci modelu / prototypu szeroki porces użytkowy
jest zdolny do wczucia się w potrzeby innych użytkowników uwzględniając ich potrzeby, ograniczenia i możliwości	Symbol: WA.SMW356_K02 Efekty kierunkowe: WZ4_S04. WZ4_S07. WZ4_S08. Metody weryfikacji: C: wykonany z materiałów docelowych prototyp projektowanego produktu
jest zdolny do wykorzystywania wszystkich dostępnych metod rozwijających świadomość postrzegania produktów i otoczenia przez osoby 60+	Symbol: WA.SMW356_K03 Efekty kierunkowe: WZ4_S01. WZ4_S04. WZ4_S07. Metody weryfikacji: C: testy z wykorzystaniem symulatora odczuć wieku starczego i wnioski opisane w prezentacji

AKTYWNOŚĆ STUDENTA	LICZBA GODZIN
Godziny kontaktowe z nauczycielami akademickimi	
udział w dyskusjach projektowych	20
udział w zaliczeniach	2
udział w egzaminach	2

Samodzielna praca studenta	
przygotowanie do zaliczenia lub egzaminu z przedmiotu	20
przygotowanie do zajęć projektowych	30
opracowywanie sprawozdań/prezentacji po ćw. laboratoryjnych/ warsztatowych	15
analiza i sformułowanie założeń projektowych	11
opracowanie projektów	45
realizacja projektów	65
ŁĄCZNY nakład pracy studenta w godz.	210
Liczba punktów ECTS	8

Wersja	Forma zajęć	Treści programowe	Dodatkowe informacje	
2023 Z	Ćwiczenia	zasady projektowania opakowań z uwzględnieniem wymagań i ograniczeń osób w wieku 60+	Liczba godzin:	5
			Cele:	1 2
		stosowanie metod badawczych wykorzystujących symulator odczuć wieku starczego do analizowania procesu użytkowego opakowań, tworzenia wytycznych do projektu oraz weryfikowania zakładanego procesu użytkowego oraz czytelności informacji	Efekty uczenia się:	
			Liczba godzin:	40
			Cele:	3 1 2
			Efekty uczenia się:	

Wersja	Forma zajęć	Metoda weryfikacji	Waga
2023 Z	Ćwiczenia	testy z wykorzystaniem symulatora odczuć wieku starczego i wnioski opisane w prezentacji	5
		wykonany z materiałów docelowych prototyp projektowanego produktu	50
		założenia do projektu przedstawione w prezentacji i opisie do projektu	15
		analiza rynku rozwiązań pokrewnych i inspiracji przygotowana w prezentacji semestralnej	10
		przedstawiony na planszach, w prezentacji i w postaci modelu / prototypu szeroki porces użytkowy	20

Wersja	Literatura obowiązkowa	Literatura uzupełniająca
2023 Z	Nawrocka J.: Społeczne doświadczenie starości, stereotypy, postawy, wybory, ISBN 978-83-7850-241- 8. Oficyna Wydawnicza Impuls, Kraków 2013 Górska E. Ergonomia, projektowanie, diagnoza, eksperymenty, Wydawnictwo OWPOW, Warszawa 2021, ISBN 978-83-7814-477-9 Rosińska M.: Przemysłuć użycie, projektanci,	Błaszak M., Przybylski Ł.: Rzeczy są dla ludzi - niepełnosprawność i idea projektowania uniwersalnego, ISBN: 978-83-7383-429-3 Warszawa, 2010. darmowa publikacja w formacie pdf do pobrania: https://scholar.com.pl/pl/bezplatne-ebooki/1154-t-10-rzeczy-sa-dla-ludzi-niepelnosprawnosci-i-idea-

<p>przedmioty, życie społeczne, Seria design, Fundacja Bęc Zmiana, Warszawa 2010, ISBN 978-83-62418-02-2</p> <p>Kuang C., Fabricant R., User friendly. Jak niewidoczne zasady projektowania zmieniają nasze życie pracę i rozrywkę, Karakter, 2022, ISBN 9788367016001</p> <p>Jarosz E.: Dane antropometryczne osób starszych dla potrzeb projektowania, Warszawa 1998, IWP, prace i materiały zeszyt 153</p>	<p>uniwersalnego- projektowania.html</p> <p>Nowak E.: Atlas antropometryczny populacji polskiej - dane do projektowania, Instytut wzornictwa Przemysłowego, Warszawa 2000;</p>
---	--

Kryteria ocen w procesie weryfikacji efektów uczenia się	
Ocena	Opis wymagań
celujący (5,5)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte w sposób wykraczający ponad program nauczania
bardzo dobry (5,0)	zakładane efekty uczenia się zostały w pełni osiągnięte
dobry plus (4,5)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami
dobry (4,0)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte z pewnymi brakami, które można uzupełnić
dostateczny plus (3,5)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte z istotnymi brakami
dostateczny (3,0)	zakładane efekty zostały osiągnięte z poważnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym poziomie
niedostateczny (2,0)	zakładane efekty uczenia się nie zostały uzyskane