



Numer
semestru:
V

Stopień
studiów:
I

Nazwa zajęć:

**PROJEKT FAKULTATYWNY
KONKURS NA KREATYWNY PROJEKT
OPRAWY OŚWIETLENIOWEJ**

Liczba
punktów
ECTS:
2

Rok akad.:
2025/2026

Katedra prowadząca przedmiot:

**KATEDRA ARCHITEKTURY MIEJSKIEJ
I PRZESTRZENI NADWODNYCH**

Prowadzący:

dr hab. inż. arch. **Karolina Zielińska-Dąbkowska**

**DRUKUJ ŚWIATŁO: LAMPA NOCNA NOWEJ GENERACJI –
FORMA, KTÓRA ŚWIECI**

Krótki opis problematyki zajęć:

W ramach projektu fakultatywnego studenci podczas pracy w grupach 2-3 osobowych przygotowują projekt oprawy oświetleniowej z zastosowaniem technologii LED na międzynarodowy konkurs, organizowany przez Polski Związek Przemysłu Oświetleniowego (PZPO), współorganizowany przez Goczołowie Architekci Studio Autorskie, OVO Grąbczewscy Architekci oraz Agencja SOMA, organizatora Międzynarodowych Targów ŚWIATŁO.

Więcej informacji tutaj:

<https://lightfair.pl/konkurs/drukuj-swiatlo-lampa-nocna-nowej-generacji-forma-ktora-swieci/>

Celem konkursu jest pobudzenie kreatywności studentów, młodych projektantów poprzez stworzenie autorskiego projektu lampy nocnej – oprawy o funkcji akcentowej, przeznaczonej do stosowania przy łóżku w przestrzeniach prywatnych lub komercyjnych, zasilanej wymiennym LEDowym źródłem światła z gwintem E27. Konkurs ma na celu również przybliżenie uczestnikom praktycznych aspektów projektowania form przeznaczonych do wykonania w technologii druku 3D, z uwzględnieniem rzeczywistych uwarunkowań produkcyjnych.

W centrum zainteresowania znajduje się forma zewnętrzna klosza lub obudowy oprawy – jako główny element budujący charakter lampy, a zarazem przedmiot eksperymentu formalnego i funkcjonalnego.



Rys. Przykładowy projekt lampy.
Prawa autorskie do zdjęcia: Nik Markellov



Konkurs wpisuje się w aktualne trendy związane z rozwojem technologii druku 3D oraz nowoczesnych metod prototypowania. Umożliwia młodym twórcom zmierzenie się z realnym zadaniem projektowym, które może prowadzić do fizycznej realizacji pomysłu. Stanowi także okazję do budowania portfolio oraz nawiązywania kontaktu z firmą działającą aktywnie w branży oświetleniowej.

Przewiduje się przyznanie następujących nagród:

NAGRODA I – nagroda pieniężna w wysokości 3 500 PLN

NAGRODA II – nagroda pieniężna w wysokości 1 750 PLN

NAGRODA III – nagroda pieniężna w wysokości 1000 PLN

3 WYRÓŻNIENIA w postaci specjalnych dyplomów

Cele przedmiotu:

- Nauka z zakresu metod projektowania systemu oświetleniowego w oparciu o wykorzystanie cyfrowej prefabrykacji. Student sporządza autorską koncepcję poprzez zbudowanie fizycznego prototypu wewnętrznej oprawy oświetleniowej.

UWAGA! Studenci uczestniczący w zajęciach ponoszą koszty druku 3D i wysłania prototypu na konkurs do Warszawy.

Treści przedmiotu/harmonogram zajęć: *(zgodny z kartą przedmiotu w Moja PG)*

W trakcie zajęć, studenci zostaną zapoznani z podstawową terminologią oświetleniową, charakterystyką źródeł światła oraz praktykami projektowania form oświetleniowych w oparciu o wizualny komfort użytkownika oraz rozwój zrównoważony w procesie produkcji.

Szczegółowy harmonogram zajęć zostanie przedstawiony przed pierwszymi zajęciami. Zajęcia zakończą się w dniu 19. 12. 2024 - termin nadsyłania prac na konkurs, co oznacza, że wymagana jest intensywna praca od pierwszych zajęć.

Zajęcia odbywać się będą w formacie online w według poniższego harmonogramu:

Wprowadzenie + Wykład
Wykład + praca nad koncepcją
Praca nad modelem 3D + Konsultacje grupowe
Praca nad modelem 3D + Konsultacje grupowe
Layout plansz i opis tekstowy
Prezentacja finałowa

Link do platformy Microsoft Teams zostanie podany przed rozpoczęciem zajęć.

Kryteria oceny:

1. Obecność na wszystkich zajęciach (lista będzie sprawdzana), aktywne uczestnictwo.
2. 10-minutowa prezentacja w formie 2 plansz B1 oraz działającego fizycznego prototypu 3D.
3. Potwierdzenie wysłania zgłoszenia na konkurs.
4. Uczestnictwo w ankiecie dotyczącej przedmiotu/oceny nauczyciela