

PROGRAM STUDIÓW

Obowiązuje od roku akademickiego: 2023/2024

1. **KIERUNEK STUDIÓW:** Design społeczny
2. **KOD ISCED:** 0213 sztuki plastyczne
3. **FORMA/FORMY STUDIÓW:** stacjonarne
4. **LICZBA SEMESTRÓW:** 4
5. **TUTUŁ ZAWODOWY NADAWANY ABSOLWENTOM:** magister
6. **PROFIL KSZTAŁCENIA:** ogólnoakademicki
7. **DZIEDZINA NAUKI/SZTUKI*:** sztuka
8. **DYSCYPLINA NAUKOWA/ARTYSTYCZNA*** (dla kierunku przyporządkowanego do więcej niż 1 dyscypliny wskazuje się dyscyplinę wiodącą, w ramach której będzie uzyskiwana ponad połowa punktów ECTS oraz określa liczbę punktów ECTS i % punktów ECTS dla każdej z przypisanych dyscyplin): sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki
9. **Liczba punktów ECTS konieczna do ukończenia studiów:**
 - 1) liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia: **61 ECTS** - studia stacjonarne
 - 2) liczba punktów ECTS, którą student musi uzyskać w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne w wymiarze większym niż 50% ogólnej liczby punktów ECTS): **nie dotyczy**
 - 3) liczba punktów ECTS, którą student musi uzyskać w ramach zajęć związanych z prowadzoną w działalnością naukową w dyscyplinie lub dyscyplinach, do których przyporządkowany jest kierunek studiów w wymiarze większym niż 50% ogólnej liczby punktów ECTS): **115 ECTS** (wybrać odpowiednio podpunkt 2 lub 3 w zależności od profilu studiów),
 - 4) liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje realizując zajęcia podlegające wyborowi (co najmniej 30%¹ ogólnej liczby punktów ECTS): **50 ECTS**
 - 5) liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych, nie mniejsza niż 5 ECTS - w przypadku kierunków studiów przyporządkowanych do dyscyplin w ramach dziedzin innych niż odpowiednio nauki humanistyczne lub nauki społeczne²: **5 ECTS**
10. **Łączna liczba godzin zajęć: 3000 - w tym liczba godzin zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia: 1522 - studia stacjonarne, Liczba godzin zajęć prowadzona z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość: 0**
11. **Koncepcja i cele kształcenia** (w tym opis sylwetki absolwenta):

Koncepcja kształcenia na kierunku Design społeczny opiera się z jednej strony na pogłębieniu wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych w obszarze sztuk projektowych, ze szczególnym uwzględnieniem projektowania produktu i komunikacji wizualnej, a z drugiej na zaakcentowaniu istotnego znaczenia projektowania uniwersalnego, ergonomicznego w kontekście zmian jakie nastąpiły w strukturze współczesnego społeczeństwa, również kryzysu klimatycznego. Studia stanowią kontynuację rozwoju szeroko pojętych predyspozycji projektowych studenta, z uwzględnieniem jego wrażliwości, empatii wobec potrzeb drugiego człowieka. Starzejące się społeczeństwo, trapiące je liczne choroby cywilizacyjne, zwiększający się odsetek osób z niepełnosprawnościami, wreszcie postępująca degradacja środowiska, skutkująca dramatycznymi zmianami klimatycznymi stają się istotnymi wyzwaniami dla projektantów w XXI w., jak również szkolnictwa wyższego przygotowującego przyszłe kadry designerów.

* niepotrzebne usunąć

¹ wskaźnik procentowy może być inny jeżeli standardy kształcenia stanowią inaczej

² w przypadku kierunku studiów przyporządkowanego do nauk humanistycznych podaje się liczbę punktów ECTS za zajęcia z dziedziny nauk społecznych, w przypadku kierunku studiów przyporządkowanego do nauk społecznych podaje się liczbę punktów ECTS za zajęcia z dziedziny nauk humanistycznych

Program studiów oferuje szereg przedmiotów pozwalających na pogłębienie rozwijanej podczas studiów licencjackich wiedzy, umiejętności i kompetencji projektowych, m.in. poprzez włączenie do bloku przedmiotów podstawowych / kierunkowych rysunkowego i komputerowego wspomaganie projektowania, projektowania inkluzywnego i spekulatywnego, jak również współczesnych technologii materiałowych, produkcyjnych opartych na przyjaznych środowisku przyrodniczemu rozwiązaniach. Bloki przedmiotów do wyboru pozwalają na kontynuację rozwoju w obszarze projektowania produktu i komunikacji wizualnej, z jednoczesnym pogłębianiem predyspozycji badawczych, charakterystycznych dla absolwenta kierunku ogólnoakademickiego. Unikatowy charakter kierunku Design społeczny polega na osadzeniu współczesnego projektowania wzorniczego w kontekście zasygnalizowanych wyżej potrzeb społecznych. Aspektowi temu służą zarówno wprowadzające przedmioty z zakresu socjologii, socjologii niepełnosprawności, intermedialnych działań w przestrzeni publicznej z elementami animacji społeczno-kulturalnej, wreszcie szczegółowe treści przedmiotów z zakresu projektowania inkluzywnego, projektowania spekulatywnego, projektowania produktu odpowiedzialnego czy komunikacji wizualnej w projektowaniu społecznym. Koncepcja kształcenia została opracowana w taki sposób, aby każdy student miał szansę na uzyskanie efektów uczenia się w sposób pełny i zrównoważony, osiągając wiedzę, umiejętności i kompetencje na poziomie kluczowych dla kierunku treści kształcenia, jak również rozszerzonych w zakresie wybranego przez siebie bloku przedmiotów – projektowania społecznego 2D, projektowania społecznego 3D, uzyskując jednocześnie w sposób zamienny uzupełnienie treści kształcenia z bloku niewyselekcjonowanego. Tym samym student realizujący kształcenie w obszarze produktu odpowiedzialnego zobligowany jest do uzupełnienia treści kształcenia o wspomagające projektowanie komunikacji wizualnej w projektowaniu społecznym, a w przypadku studentów realizujących blok kształcenia komunikacji wizualnej w projektowaniu społecznym odwrotnie – wspomagającego projektowania produktu odpowiedzialnego. Program studiów daje szansę na uzyskanie przyszłym projektantom predyspozycji do podejmowania społecznej roli projektanta, odpowiadającego na potrzeby rynku. Dodatkowe przedmioty z zakresu portfolio projektanta lub autoprezentacji, zarządzania w designie mają umożliwić świadome wejście na rynek pracy, m.in. w odniesieniu do kształtowania marki własnej.

Dyplom magisterski stanowiący dzieło projektowe zrealizowane w ramach wybranego bloku przedmiotów wraz z pracą teoretyczną, opisującą koncepcję dyplomową prowadzi do zamknięcia kształcenia na drugim poziomie studiów, potwierdzenia uzyskanych efektów uczenia się i dowodzi uzyskania pełnego wykształcenia projektowego.

Cele kształcenia:

- przygotowanie do podstawowej, samodzielnej działalności projektowej, w oparciu o efekty kształcenia z uwzględnieniem indywidualnych zainteresowań studenta,
- kształcenie umiejętności analizy problemów projektowych, samodzielnego poszukiwania rozwiązań projektowych, środków wyrazu i mediów w designie,
- uwrażliwienie studenta na potrzeby społeczne, stanowiące punkt wyjścia do jego działalności projektowej,
- nabycie umiejętności posługiwania się tradycyjnymi i nowoczesnymi, technologiami i technikami w designie,
- rozwijanie indywidualnych i zespołowych zdolności twórczych i projektowych studentów.

Tworząc niniejszy program studiów wzięto pod uwagę następujące czynniki:

- tradycje kształcenia projektowego w obszarze sztuk plastycznych, w których zasadnicze miejsce rozwoju twórczego stanowi pracownia mistrzowska, praca dydaktyczna w relacji mistrz – uczeń,
- zmiany w strukturze społeczeństwa związane z jego starzeniem i chorobami cywilizacyjnymi w związku z czym dokonano zwiększenia roli treści programowych w zakresie projektowania uniwersalnego i ergonomicznego,
- potrzeby regionu świętokrzyskiego, związane z koniecznością dostarczania kadr zasilających przemysł kreatywny, które w dużej mierze stanowią element rozwoju lokalnego, regionalnego, krajowego, w tym sektora prywatnego, państwowego i pozarządowego,
- współczesne osiągnięcia techniczne i technologiczne w dziedzinie designu i jego gałęzi,
- usytuowanie kierunku w uczelni uniwersyteckiej pozwalające na pełne dążenie ku interdyscyplinarności i współpracy z reprezentantami innych dyscyplin i dziedzin naukowych, artystycznych,
- osadzenie jego studentów w wielokulturowej, złożonej społeczności, dającej możliwość współpracy i działania na jej rzecz Uczelni,
- umiędzynarodowienie będące istotnym aspektem współczesnej sztuki, wymiany artystycznej poprzez przygotowanie studentów – przyszłych absolwentów do gotowości na zmiany, w tym także związane z miejscem zamieszkania, pracy, podjęcia współpracy w ramach międzynarodowych projektów, inicjatyw, otwartości wobec odmiennych światopoglądów, tradycji, kultur, narodowości.

Sylwetka absolwenta:

Absolwent kierunku przygotowany jest do tworzenia rozwiązań projektowych, wynikających z wcześniej rozpoznanych, zdefiniowanych uwarunkowań problemów różnych grup użytkowników. Umie postrzegać szanse dla rozwoju lokalnych społeczności poprzez wprowadzanie zasad projektowania uniwersalnego i zrównoważonego w obszarze planowania różnorodnych struktur funkcjonalnych, w tym obiektów, przestrzeni wspólnych i działań integrujących. Potrafi projektować i wdrażać produkty, usługi, komunikację wizualną uwzględniając zmiany zachodzące w społeczeństwie zarówno w zakresie demografii, jak i struktury społeczeństwa (otyłość szereg niepełnosprawności). Może wchodzić w skład zespołów opiniujących i przygotowujących miejskie projekty związane z dostępnością, ekologią, integracją społeczną.

Możliwości kontynuacji kształcenia:

Absolwent może kontynuować kształcenie w szkołach doktorskich w dyscyplinie Sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki, samodzielnie występować o nadanie stopnia doktora sztuki we wskazanej dyscyplinie do jednostek posiadających takie uprawnienie. Absolwent może poszerzać swoje wykształcenie na studiach podyplomowych z dziedziny sztuk plastycznych, ale i innych, w tym podejmować pedagogiczne studia kwalifikacyjne do nauczania w szkole.

12. EFEKTY UCZENIA SIĘ:

Symbole efektów uczenia się dla kierunku	Po ukończeniu studiów absolwent:	Odniesienie efektów uczenia się do:		
Symbole efektów uczenia się dla kierunku Objaśnienie oznaczeń: DSS – symbol kierunku A – profil ogólnoakademicki 2 – poziom studiów W – kategoria wiedzy U – kategoria umiejętności K – kategoria kompetencji społecznych		uniwersalnych charakterystyk dla danego poziomu Polskiej Ramy Kwalifikacji (ustawa o ZSK)	charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6–7 Polskiej Ramy Kwalifikacji (rozporządzenie MNiSW)	charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6–7 Polskiej Ramy Kwalifikacji umożliwiających uzyskanie kompetencji inżynierskich (rozporządzenie MNiSW); charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6–7 Polskiej Ramy Kwalifikacji dla dziedziny sztuki (rozporządzenie MNiSW)*
w zakresie WIEDZY				
DSS2A_W01	zna i rozumie zasady, którymi należy się kierować podczas formułowania i rozwiązywania złożonych zagadnień projektowych w zakresie projektowania produktu oraz komunikacji wizualnej	P7_UW	W7S_WG	W7S_WG
DSS2A_W02	zna kontekst historyczny, kulturowy i przede wszystkim społeczny designu, rozumiejąc nierozzerwalność tego związku z działalnością projektową	P7_UW	P7S_WG	P7S_WG
DSS2A_W03	zna wzorce i techniki będące podstawą kreatywnej działalności projektowej, co umożliwia mu swobodną i niezależną realizację zadań projektowych tworzonych samodzielnie lub na zlecenie	P7_UW	P7S_WG	P7S_WG

DSS2A_W04	zna zasady tworzenia projektów o wysokim stopniu oryginalności, ale osadzone w kontekście wiedzy o technologiach i technikach wytwarzania oraz stylach w designie	P7_UW	P7S_WG	P7S_WG
DSS2A_W05	zna problematykę związaną z aktualnymi technologiami stosowanymi w designie oraz rozwiązaniami w obszarze poszukiwania i kreowania nowych materiałów i technologii	P7_UW	P7S_WG	P7S_WG
DSS2A_W06	zna relacje pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami działalności projektanta i potrafi wykorzystywać tę wiedzę do dalszego projektowego rozwoju	P7_UW	P7S_WG	P7S_WG
DSS2A_W07	zna podstawowe pojęcia i zasady z zakresu prawa autorskiego, poszerzoną problematykę dotyczącą finansowych, marketingowych i prawnych aspektów zawodu projektanta	P7_UW	P7S_WG	P7S_WG
DSS2A_W08	zna i rozumie podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego oraz konieczność zarządzania zasobami własności intelektualnej	P7_UW	P7_UK	P7S_KR
DSS2A_W09	zna zasady projektowania produktów i komunikacji wizualnej na podstawie których powstają rozwiązania dedykowane użytkownikom o szczególnych potrzebach	P7_UW	P7S_WG	P7S_WG

w zakresie UMIEJĘTNOŚCI				
DSS2A_U01	potrafi wykorzystywać swoją osobowość do tworzenia i realizowania oryginalnych, złożonych koncepcji projektowych wpisujących się w priorytety designu uniwersalnego	P7U_U	P7S_UW	P7S_UW
DSS2A_U02	potrafi podejmować samodzielne decyzje dotyczące projektowania i realizowania zadań z obszaru projektowania produktu i komunikacji wizualnej, wpisującego się w priorytety designu uniwersalnego	P7U_U	P7S_UW	P7S_UW
DSS2A_U03	potrafi korzystać z wzorców leżących u podstaw kreacji, zachowując swobodę i niezależność wypowiedzi przejawiające się w realizacjach założeń projektowych tworzonych produktów i komunikacji wizualnej	P7U_U	P7S_UW	P7S_UW

DSS2A_U04	potrafi tworzyć rozbudowane projekty dbając szczególnie o ich estetykę, mocne osadzenie w kontekście społecznym i prawnym	P7U_U	P7S_UW	P7S_UW
DSS2A_U05	potrafi wykorzystywać swoje umiejętności warsztatowe do profesjonalnego i efektywnego rozwiązywania postawionych przed nim zadań projektowych, zwłaszcza ukierunkowanych na istotne potrzeby społeczne	P7U_U	P7S_UW P7S_UU	P7S_UW P7S_UU
DSS2A_U06	pracując samodzielnie potrafi efektywnie ćwiczyć i rozwijać swoje umiejętności projektowe i warsztatowe	P7U_U	P7S_UW P7S_UU	P7S_UW P7S_UU
DSS2A_U07	potrafi przygotowywać rozbudowane prace pisemne i publiczne wystąpienia dotyczące realizowanych projektów, ich kontekstów, ze szczególnym uwzględnieniem uwarunkowań społecznym z wykorzystaniem adekwatnych źródeł	P7U_U	P7S_UK	P7S_UK
DSS2A_U08	podchodząc odpowiedzialnie do publicznych wystąpień potrafi w przystępny sposób dokonać rzeczowej prezentacji swojego projektu omawiając najistotniejsze jego aspekty i konteksty, oraz wykazuje się umiejętnością nawiązania kontaktu z publicznością, przed którą dokonuje prezentacji swojego projektu	P7U_U	P7S_UK	P7S_UK
DSS2A_U09	posługuje się językiem obcym na poziomie B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia językowego	P7U_U	P7U_U	P7S_UK
w zakresie KOMPETENCJI SPOŁECZNYCH				
DSS2A_K01	rozumie potrzebę uczenia się przez całe życie; potrafi inspirować i organizować proces rozwijania, doskonalenia umiejętności kreatywnych, i projektowych innych osób	P7_UK	P7S_KK	P7S_KK
DSS2A_K02	samodzielnie integruje nabytą wiedzę oraz podejmuje w zorganizowany sposób nowe i kompleksowe działania projektowe, także w warunkach ograniczonego dostępu do istotnych danych	P7_UK	P7S_KR	P7S_KR
DSS2A_K03	potrafi w sposób świadomy oraz poparty doświadczeniem projektowym wykorzystywać w różnorodnych sytuacjach mechanizmy psychologiczne wspomagające podejmowane decyzje projektowe, w tym działania związane z analizą oraz syntezą danych i uzasadnieniem podejmowanych decyzji	P7_UK	P7S_KK	P7S_KK
DSS2A_K04	posiada umiejętność samooceny również konstruktywnej krytyki własnych działań projektowych oraz decyzji projektowych innych osób	P7_UK	P7S_KK	P7S_KK

DSS2A_K05	pełni w społeczeństwie odpowiedzialną rolę projektanta wrażliwego na potrzeby społeczne, potrafiącego rozwiązywać problem metodami projektowymi, podejmującego refleksję na temat społecznych, kulturowych, naukowych i etycznych aspektów i konsekwencji pracy projektowej	P7_UK	P7S_KO P7S_KR	P7S_KO P7S_KR
DSS2A_K06	ma świadomość odpowiedzialności społecznej jaka spoczywa na projektantach, konieczności edukowania, uwrażliwiania społeczeństwa, w tym inicjowania działań pro społecznych, pro ekologicznych	P7_UK	P7S_KO P7S_KR	P7S_KO P7S_KR
DSS2A_K07	jest zdolny do prezentowania skomplikowanych formalnie i ideowo działań projektowych w formie przystępnej dla grona słuchaczy, również z zastosowaniem współczesnych środków technologii informacyjnych	P7_UK	P7S_KO P7S_KR	P7S_KO P7S_KR

13. **ZAJĘCIA WRAZ Z PRZYPISANYMI DO NICH PUNKTAMI ECTS, EFEKTAMI UCZENIA SIĘ I TREŚCIAMI PROGRAMOWYMI:**

Przedmioty		Minimalna liczba punktów ECTS	Treści programowe	Odniesienie do efektów uczenia się na kierunku
PRZEDMIOTY KSZTAŁCENIA OGÓLNEGO:				
1.	Język obcy	5	Słownictwo specjalistyczne właściwe dla studiowanego kierunku . Język funkcyjny: dyskusje, interpretacje danych statystycznych, wykresów, prezentacje, np.: artykułów, wyników badań. Streszczenia publikacji, pracy dyplomowej, artykułów specjalistycznych lub innych prac pisemnych właściwych dla studiowanego kierunku. Elementy tłumaczenia. Treści gramatyczne: powtórzenie i ugruntowanie najważniejszych zagadnień gramatycznych (praktycznie i specjalistycznie uwarunkowanych). Funkcje językowe: pozwalające studentom na porozumiewanie się w języku obcym, wyrażanie opinii argumentowanie, wykonywanie streszczeń publikacji specjalistycznych właściwych dla studiowanego kierunku, dokonywanie prezentacji.	DSS2A_U09
2.	Przedmiot z dziedziny nauk humanistycznych i społecznych: Wprowadzenie do socjologii i metod badań społecznych	2	Socjologia jako dyscyplina naukowa – przedmiot badań, zakres, funkcje socjologii. Podstawowe założenia teorii socjologicznych. Relacje między socjologia ogólną a socjologiami szczegółowymi. Więź społeczna – pojęcie więzi społecznej, rodzaje styczności społecznych, zależność społeczna, kontrola społeczna. Grupa społeczna – definiowanie pojęcia, znaczenie społeczne grupy. Struktura grupy i typy przywództwa. Typologia grup społecznych. Rodzina jako grupa społeczna – kierunki analizy socjologicznej, funkcje rodziny. Instytucje i organizacje społeczne-pojęcie, cechy organizacji . Instytucje jako strukturalne podstawy społeczeństwa. Jednostka a społeczeństwo. Socjalizacja – definicja, fazy, umiejętności społeczne kształtowane w procesie socjalizacji, cechy procesów socjalizacyjnych. Odstępstwa od reguł działania społecznego i ich znaczenie dla procesu projektowego. Nierówności społeczne – koncepcje, pojęcie i analiza stratyfikacji, zróżnicowanie społeczne. Metody i techniki badań socjologicznych. Kultura i jej wpływ na życie społeczne – pojęcie i składniki kultury. Styl życia jako kategoria kulturowa i społeczna.	DSS2A_W02 DSS2A_W06 DSS2A_U07 DSS2A_K01 DSS2A_K05 DSS2A_K06
3.	Przedmiot z dziedziny nauk humanistycznych i społecznych: Socjologia niepełnosprawności	3	Tożsamość socjologii niepełnosprawności - relacje między socjologią niepełnosprawności a socjologią medycyny/zdrowia, aplikacyjny charakter socjologii niepełnosprawności. Definiowanie niepełnosprawności i jej kontekstów w teoriach socjologicznych, psychologicznych oraz pedagogicznych a także w modelu indywidualnym, funkcjonalnym i społecznym. Strategie pomocy i specyfika postępowania wobec osób z niepełnosprawnościami w różnych fazach życia i etapach terapii. Modele relacji pacjent - projektant. Rola komunikacji werbalnej i niewerbalnej w budowaniu relacji pacjent - projektant. Zasady budowania relacji opartej na zaufaniu. Formy motywowania osób z niepełnosprawnościami do	DSS2A_W02 DSS2A_W06 DSS2A_U09 DSS2A_U07 DSS2A_K01 DSS2A_K05 DSS2A_K06

			zachowań prozdrowotnych. Sytuacyjno-środowiskowe uwarunkowania wspomagania rozwoju osób z niepełnosprawnościami – normalizacja środowiska życia, uczestniczenie, rozszerzanie autonomii. Możliwości i bariery współczesnej edukacji i rehabilitacji społeczno-zawodowej osób z niepełnosprawnościami. Zasady i strategie radzenie sobie z problemami wynikającymi z niepełnosprawności. Współczesne rozumienie i możliwości zastosowania tradycyjnych form postępowania terapeutyczno-wychowawczego - wczesna diagnoza i interwencja, stymulowanie i aktywizowanie, korygowanie, kompensowanie, usprawnianie, wspieranie i wspomaganie rozwoju – w rewalidacji osób z niepełnosprawnościami. Rozumienie wielokontekstowości socjologicznego fenomenu niepełnosprawności – Kolokwium zaliczeniowe	
4.	Przedmiot w zakresie wsparcia studentów w procesie uczenia się (do wyboru jeden przedmiot z dwóch): Portfolio projektanta Autoprezentacja projektanta	1	<u>Portfolio projektanta</u> Prezentacja umiejętności, osobowości i potencjału twórczego, zapoznanie z różnorodnymi technikami prezentacji własnych pomysłów, prezentacja procesu badawczego, budowanie mocnej narracji (ćwiczenia wspomagające opowiadanie historii poprzez obraz), budowanie cyfrowego portfolio, podstawy layoutu, kompozycji w prezentacji własnych pomysłów, badanie oraz poszukiwanie własnych rozwiązań wizualnych, podstawowe zasady designu oraz podstawowe programy do sporządzania portfolio. <u>Autoprezentacja projektanta</u> Tworzenie marki własnej projektanta. Storytelling w autoprezentacji i tworzenie wizualnych materiałów eksponujących markę osobistą (autorski system identyfikacji wizualnej), dorobek projektowy (portfolio multimedialne, pokaz posterowy). Przygotowanie do wystąpień publicznych obejmujące ćwiczenia z zakresu kultury słowa, dykcji i emisji głosu, panowania nad stresem.	DSS2A_W06 DSS2A_W07 DSS2A_U08 DSS2A_K01 DSS2A_K04 DSS2A_K07
PRZEDMIOTY PODSTAWOWE/ KIERUNKOWE:				
1.	ArtLAB. Intermedialne działania przestrzenne	4	Realizacja rozwiązań artystycznych w przestrzeni publicznej, o cechach intermedialnych dotyczących obszaru land-art'u, instalacji, działań site-specific. Rozwijanie umiejętności posługiwania się różnorodnymi, złożonymi środkami wyrazu wpisujących się w rozmaite konteksty przestrzeni, czasu, społeczno-kulturowe.	DSS2A_W01 DSS2A_W03 DSS2A_U01 DSS2A_U02 DSS2A_U03 DSS2A_U06 DSS2A_K01 DSS2A_K03 DSS2A_K04 DSS2A_K05 DSS2A_K06 DSS2A_K07
2.	SocLAB. Projekty w przestrzeni publicznej i integracja społeczno-kulturalna	4	Realizacja rozwiązań artystycznych w przestrzeni publicznej o cechach inkluzywnych, dotyczących obszaru sztuki interaktywnej, animacji społeczno-kulturalnej. Poszukiwanie i definiowanie kontekstów społeczno-kulturowych dla działalności animacyjno-artystycznej. Metody animacji	DSS2A_W01 DSS2A_W03 DSS2A_W06 DSS2A_U01

			społeczno-kulturalnej.	DSS2A_U02 DSS2A_U03 DSS2A_U06 DSS2A_K01 DSS2A_K03 DSS2A_K04 DSS2A_K05 DSS2A_K06 DSS2A_K07
3.	Wybrane zagadnienia designu społecznego	2	Historia designu społecznego (idea designu społecznego w rozumieniu Victora Papanek'a, stanfordzki model myślenia projektowego, model myślenia projektowego Victora i Sylvii Margolin, design społecznych w nowych mediach i mediach interaktywnych – era mediów społecznościowych). Analiza wybranych współczesnych trendów w obszarze designu, ze szczególnym uwzględnieniem obszaru designu uniwersalnego, designu inkluzywnego.	DSS2A_W02 DSS2A_W06 DSS2A_U07 DSS2A_K01 DSS2A_K05 DSS2A_K06
	Design management	2	Pojęcie design management. Zarządzanie w oparciu o design w przedsiębiorstwie – zarządzanie innowacjami. Proces design management: analiza otoczenia – definiowanie trendów, analiza potencjału przedsiębiorstwa, implementacja na poziomie strategicznym, taktycznym, operacyjnym. Strategia rozwoju przedsiębiorstwa w oparciu o design management. Audyty wzornicze. Zarządzanie projektami w oparciu o design management. Zarządzanie zasobami ludzkimi w oparciu o design management.	DSS2A_W02 DSS2A_W07 DSS2A_K01
	Uwarunkowania prawne projektowania dostępności	1	Omówienie krajowych i międzynarodowych aktów prawnych odnoszących się do zasad równego traktowania, w tym dostępności infrastruktury publicznej (architektury dworcowej, środków transportu, budynków administracji publicznej, szkolnictwa, zakładów karnych i aresztów śledczych, placówek pocztowych, lokali wyborczych i stron internetowych) dla osób z niepełnosprawnością.	DSS2A_W02 DSS2A_W06 DSS2A_W09 DSS2A_K01 DSS2A_K05 DSS2A_K06
	Rysunkowe i komputerowe wspomaganie projektowania	10,5	Kompleksowe zastosowanie rysunku w całości procesu projektowego: proces badawczy, inwentaryzacja przedmiotu, analiza problemu, szkice koncepcyjne, szkice komunikacji bezpośredniej, rysunki objaśniające, rysunki prezentacyjne. Aspekty ogólne dokumentacji technicznej. Rysunek perspektywiczny odnoszący się do różnorodnych form rzutowania obiektów i układów przestrzennych. Szkice i rysunki konstrukcyjne z zastosowaniem różnorodnych technik klasycznych i cyfrowych. Rysunkowe postrzeganie przedmiotu. Studium rysunkowe obiektów użytkowych, układów przestrzennych, struktur funkcjonalnych, procesu użytkowego z zastosowaniem różnorodnych technik. Formy prezentacji rysunków koncepcyjnych. Cyfrowe techniki wykorzystywane podczas procesu projektowego. Modelowanie 3D (modelowanie poligonowe, modelowanie NURBS, modelowanie CAD). Modelowanie parametryczne i przenoszenie	DSS2A_W01 DSS2A_W03 DSS2A_W04 DSS2A_W05 DSS2A_W06 DSS2A_U01 DSS2A_U02 DSS2A_U05 DSS2A_U06 DSS2A_K01 DSS2A_K04

			wymiarów. Praca z wektorami i przenoszenie projektów 2D do programów 3D. Przygotowanie modelu do druku 3D. Druk 3D i współpraca z drukarką 3d. Przygotowanie pliku wektorowego do pracy z ploterami tnącymi, frezarkami CNC. Symulacja 3D. Techniki wizualizacji – materiały, właściwości powierzchniowe materiałów i tekstur. Oświetlenie, kamera, rendering 3D, mockup. Wizualizacja reklamowa produktu. Wizualizacja środowiska. Wykorzystanie prostego modelowania 3D sylwetki obiektu, przy szkicu koncepcyjnym	
	TechLAB. Pracownia eksperymentalnych technologii materiałowych i produkcyjnych	7	Poszukiwanie nietypowych rozwiązań materiałowych i potencjalnych możliwości ich zastosowania. Praca z bio-materiałami eksperymenty z łączeniem za pomocą spoiw naturalnych. Metody suszenia, rozdrabniania, zmiana właściwości fizycznych i innych cech materiału. Materiały i źródła odnawialne i możliwości zastosowania ich w projektowaniu. Tworzenie nowych materiałów w kontekście zbiorów biblioteki materiałowej Material Connexion.	DSS2A_W04 DSS2A_W05 DSS2A_W06 DSS2A_U06 DSS2A_K01 DSS2A_K05 DSS2A_K06
	Empathy LAB. Pracownia designu inkluzywnego	18	Objaśnienie idei universal design, reguły, przykłady rozwiązań, instytucje, możliwości zastosowania w praktyce. Analizowanie i poznawanie potrzeb użytkowników ekstremalnych. Realizacja projektów włączających w proces użytkowy maksymalnie dużą liczbę użytkowników. Rozbudzanie empatii przez nawiązywanie kontaktów ze środowiskami osób o szczególnych potrzebach i realizację zadań projektowych w oparciu o analizę i obserwację uczestniczącą w ich naturalnym środowisku. Korzystanie z symulatorów (otyłości, wieku starczego, wad wzroku) w celu próby wczucia się i lepszego zrozumienia potrzeb wybranych użytkowników.	DSS2A_W01 DSS2A_W03 DSS2A_W04 DSS2A_W05 DSS2A_W06 DSS2A_W09 DSS2A_U01 DSS2A_U02 DSS2A_U03 DSS2A_U04 DSS2A_U05 DSS2A_U06 DSS2A_K01 DSS2A_K02 DSS2A_K03 DSS2A_K04 DSS2A_K05 DSS2A_K06
	FutureLAB. Pracownia projektowania spekulatywnego	9	Projektowanie jako metoda forecastingowa - skoncentrowane na poszukiwaniu możliwości zmiany oraz zaprojektowania alternatywnej rzeczywistości będącej prognozą różnych kierunków rozwoju społeczeństwa. Projektowanie i prototypowanie przyszłości z uwzględnieniem tendencji i problemów w obszarze społecznym, kulturowym, technicznym, środowiskowym i gospodarczym, a także proponowanie nowych tendencji. Projektowanie jako krytyka aktualnych zjawisk i tendencji cywilizacyjnych. Efekty projektowania jako platforma do dyskusji nad kondycją świata i społeczeństwa w małej i dużej skali.	DSS2A_W01 DSS2A_W03 DSS2A_W04 DSS2A_W05 DSS2A_W06 DSS2A_W09 DSS2A_U01 DSS2A_U02 DSS2A_U03 DSS2A_U05 DSS2A_U06

				DSS2A_K01 DSS2A_K02 DSS2A_K04 DSS2A_K05 DSS2A_K06
	SolvingLAB. Warsztaty projektowe	1,5	Doskonalenie pracy w zespołach interdyscyplinarnych, szybkie definiowanie potrzeb, analiza rozwiązań pokrewnych, makietowanie i prototypownie. Wykorzystywanie symulatorów do testowania proponowanych rozwiązań. Realizacja integrujących zadań tematycznie powiązanych z działalnością Instytutu, lub instytucji kultury i sztuki. Analiza produktów, przestrzeni i komunikacji wizualnej pod kątem uwzględnienia potrzeb użytkowników ekstremalnych. Działania naprawcze - wytyczne do poprawy stanu analizowanego, makietowanie i testowanie proponowanych rozwiązań przy użyciu podstawowych środków wyrazu i materiałów.	DSS2A_W01 DSS2A_W03 DSS2A_W04 DSS2A_W05 DSS2A_W06 DSS2A_W09 DSS2A_U01 DSS2A_U02 DSS2A_U03 DSS2A_U08 DSS2A_K01 DSS2A_K03 DSS2A_K04 DSS2A_K05 DSS2A_K06 DSS2A_K07
BLOK PRZEDMIOTÓW DO WYBORU – SOCIAL DESIGN 2D:				
1.	Komunikacja wizualna w projektowaniu społecznym – pracownia dyplomująca	22	Obszar tematyczny projektów dyplomowych dostosowany jest do intencji dyplomanta. Wynika również z osadzenia we właściwych kontekstach społecznych charakterystycznych dla studiowanego kierunku. Projektowanie z naciskiem na wieloaspektowe konsekwencje wdrożenia komunikacji wizualnej. Uwzględnienie oddziaływania społecznego, kulturowego, gospodarczego/ekonomicznego. Kształcenie umiejętności inicjowania i zarządzania procesami projektowymi opartymi na interakcji specjalistów z dziedzin pokrewnych (technologia materiałowa, inżynieria, mechanika, organizacja i zarządzanie procesami produkcji, marketing, ekonomia, etnografia). Badanie środowiska (punkty wsparcia i zagrożenia na podstawie: trendwatching, trendoforecasting, scenariusze przyszłości). Human-centered design koncentracja na użytkowniku, zrozumienie jego pragnień, potrzeb, ograniczeń i kontekstu społeczno-kulturowego w jakim funkcjonuje. Iteracyjność: etapowanie procesu projektowego na krótkie odcinki umożliwiające ciągłe ulepszanie rozwiązań i wymianę wiedzy i pomysłów między wszystkimi członkami zespołu. Interdyscyplinarność: optymalizowanie produktu poprzez wieloaspektową analizę problemów i generowanie rozwiązań projektowych na styku możliwości technologicznych, biznesowych i rynkowych. Cykl życia projektu komunikacji wizualnej i kryteria jego oceny (mierzalne, porównywalne i do ocenienia) na podstawie wyników: • SWOT	DSS2A_W01 DSS2A_W02 DSS2A_W03 DSS2A_W04 DSS2A_W05 DSS2A_W06 DSS2A_W07 DSS2A_W08 DSS2A_W09 DSS2A_U01 DSS2A_U02 DSS2A_U03 DSS2A_U04 DSS2A_U05 DSS2A_U06 DSS2A_U08 DSS2A_K01 DSS2A_K02 DSS2A_K03 DSS2A_K04 DSS2A_K05 DSS2A_K06 DSS2A_K07

			- analiza przedmiotowa (ocena cech wynikających z przeznaczenia i właściwości produktu) - analiza wytwórcza (ocena cech wynikających z warunków wykonawstwa lub realizacji procesu wytwórczego) - analiza użytkowa (ocena na podst. efektów procesu użytkowania) - analiza doznaniowa (ocena na podst. efektów doznaniowych spowodowanych oddziaływaniem produktu) - analiza ekonomiczna (ocena na podst. korzyści ekonomicznych wynikających z nabycia lub eksploatacji produktu).	
2.	UX design w projektowaniu uniwersalnym	11	Wprowadzenie w projektowanie zorientowane na użytkownika. Rozwój cyfrowy skoncentrowany na człowieku. Zapoznanie z metodami projektowymi UX/UI. Strategia i planowanie (tworzenie scenariuszy oraz storyboardów, budowanie mapy – user flow, szkice, analiza użytkownika, obserwacje i eksploracja). Definiowanie i projektowanie interakcji (doświadczeń użytkownika). Proces prototypowania (paper prototyping, tworzenie makiet LoFi oraz HIFI). Projektowanie interfejsu graficznego. Testowanie użytkownika. Wizualizacja oraz prezentacja projektu/produktu cyfrowego. Analiza wpływu działań projektanta na korzyści i poprawę w odniesieniu do człowieka, społeczeństwa.	DSS2A_W01 DSS2A_W03 DSS2A_W04 DSS2A_W05 DSS2A_W06 DSS2A_W09 DSS2A_U01 DSS2A_U02 DSS2A_U03 DSS2A_U05 DSS2A_U06 DSS2A_K01 DSS2A_K03 DSS2A_K04 DSS2A_K05 DSS2A_K06
3.	Projektowanie produktu odpowiedzialnego II	9	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.	DSS2A_W01 DSS2A_W03 DSS2A_W04 DSS2A_W05 DSS2A_W06 DSS2A_W09 DSS2A_U01 DSS2A_U02 DSS2A_U03 DSS2A_U05 DSS2A_U06 DSS2A_K01 DSS2A_K03 DSS2A_K04 DSS2A_K05 DSS2A_K06
4.	Proseminarium	1	Metodologia prac badawczych z obszaru nauk społecznych, humanistycznych znajdujących zastosowanie w obszarze sztuk projektowych. Planowanie pracy badawczej, w tym samodzielne dobranie metod, technik, narzędzi badawczych wspomagających pracę w obszarze	DSS2A_W02 DSS2A_W07 DSS2A_W08 DSS2A_U07

			designu społecznego. Weryfikacja problemów, pytań i wyników indywidualnie prowadzonych badań. Wstępna kwerenda z uwzględnieniem indywidualnych zainteresowań badawczych i projektowych. Opracowanie wstępnej struktury pracy pisemnej oraz wybór bibliografii.	DSS2A_U08 DSS2A_K01 DSS2A_K02 DSS2A_K04 DSS2A_K07
5.	Seminarium magisterskiej pracy teoretycznej	7	Planowanie poszczególnych etapów własnej pracy badawczej. Weryfikacja problemu badawczego oraz dopracowanie struktury pracy zgodnie z podjętym problemem teoretycznym i weryfikacja wstępnej bibliografii (kontynuacja zadań z proseminarium). Opracowanie części teoretycznej pracy dyplomowej z uwzględnieniem indywidualnej struktury pracy zawierającej przegląd literatury dotyczącej analizowanego problemu badawczego oraz analiza wybranych zagadnień w kontekście podjętych rozważań teoretycznych. Kształcenie umiejętności prezentacji wniosków z przeprowadzonej analizy w ramach badań własnych. Kształcenie umiejętności dokonania krytycznego osądu analizowanych danych. Przygotowanie do publicznej prezentacji wyników badań własnych.	DSS2A_W02 DSS2A_W06 DSS2A_W07 DSS2A_W08 DSS2A_U07 DSS2A_U08 DSS2A_K01 DSS2A_K02 DSS2A_K04 DSS2A_K05 DSS2A_K06 DSS2A_K07
BŁOK PRZEDMIOTÓW DO WYBORU – SOCIAL DESIGN 3D:				
1.	Produkt odpowiedzialny – pracownia dyplomująca	22	Obszar tematyczny projektów dyplomowych dostosowany jest do intencji dyplomanta. Wynika również z osadzenia we właściwych kontekstach społecznych charakterystycznych dla studiowanego kierunku. Projektowanie z naciskiem na wieloaspektowe konsekwencje wdrożenia produktu. Uwzględnienie oddziaływania społecznego, kulturowego, gospodarczego/ekonomicznego. Kształcenie umiejętności inicjowania i zarządzania procesami projektowymi opartymi na interakcji specjalistów z dziedzin pokrewnych (technologia materiałowa, inżynieria, mechanika, organizacja i zarządzanie procesami produkcji, marketing, ekonomia, etnografia). Badanie środowiska (punkty wsparcia i zagrożenia na podstawie: trendwatching, trendoforecasting, scenariusze przyszłości). Human-centered design koncentracja na użytkowniku, zrozumienie jego pragnień, potrzeb, ograniczeń i kontekstu społeczno-kulturowego w jakim funkcjonuje. Iteracyjność: etapowanie procesu projektowego na krótkie odcinki umożliwiające ciągłe ulepszanie rozwiązań i wymianę wiedzy i pomysłów między wszystkimi członkami zespołu. Interdyscyplinarność: optymalizowanie produktu poprzez wieloaspektową analizę problemów i generowanie rozwiązań projektowych na styku możliwości technologicznych, biznesowych i rynkowych. Cykl życia produktu i kryteria jego oceny (mieralne, porównywalne i do ocenienia) na podstawie wyników: • SWOT • analiza przedmiotowa (ocena cech wynikających z przeznaczenia i właściwości produktu) • analiza wytwórcza (ocena cech wynikających z warunków wykonawstwa lub realizacji procesu wytwórczego)	DSS2A_W01 DSS2A_W02 DSS2A_W03 DSS2A_W04 DSS2A_W05 DSS2A_W06 DSS2A_W07 DSS2A_W08 DSS2A_W09 DSS2A_U01 DSS2A_U02 DSS2A_U03 DSS2A_U04 DSS2A_U05 DSS2A_U06 DSS2A_U08 DSS2A_K01 DSS2A_K02 DSS2A_K03 DSS2A_K04 DSS2A_K05 DSS2A_K06 DSS2A_K07

			- analiza użytkowa (ocena na podst. efektów procesu użytkowania) - analiza doznaniowa (ocena na podst. efektów doznaniowych spowodowanych oddziaływaniem produktu) - analiza ekonomiczna (ocena na podst. korzyści ekonomicznych wynikających z nabycia lub eksploatacji produktu).	
2.	Modelowanie i prototypowanie	11	Techniki i technologie prototypowania wg. typologii zakładającej podział na wykonywane działania: formowania, cięcia, łączenia. Omówienie charakterystyk i specyfiki pracy w materiałach stosowanych podczas modelowania i prototypowania w oparciu o istniejące zbiory Biblioteki Materiałowej Material Connexion. Techniki modelowania i prototypowania: mockupy, modele strukturalne, modele badawcze, modele funkcjonalne, modele imitacyjne, modele prezentacyjne. Wykorzystanie technik tradycyjnych i cyfrowych w modelowaniu i prototypowaniu. Rapid prototyping.	DSS2A_W01 DSS2A_W03 DSS2A_W04 DSS2A_W05 DSS2A_W06 DSS2A_W09 DSS2A_U01 DSS2A_U02 DSS2A_U03 DSS2A_U05 DSS2A_U06 DSS2A_K01 DSS2A_K03 DSS2A_K04
3.	Komunikacja wizualna w projektowaniu społecznym II	9	Projektowanie elementów werbalnych (różne formy od kampanii po elementy wizualne przekazujące treści o charakterze społecznym, edukujące, informujące). Projektowanie informacji wizualnych. Projektowanie zorientowane na użytkownika. Wspomaganie projektowania produktu (projektu dyplomowego) z zakresu projektowania komunikacji wizualnej.	DSS2A_W01 DSS2A_U03 DSS2A_W04 DSS2A_W05 DSS2A_W06 DSS2A_W09 DSS2A_U01 DSS2A_U02 DSS2A_U03 DSS2A_U05 DSS2A_U06 DSS2A_K01 DSS2A_K03 DSS2A_K04 DSS2A_K05 DSS2A_K06
4.	Proseminarium	1	Metodologia prac badawczych z obszaru nauk społecznych, humanistycznych znajdujących zastosowanie w obszarze sztuk projektowych. Planowanie pracy badawczej, w tym samodzielne dobranie metod, technik, narzędzi badawczych wspomagających pracę w obszarze designu społecznego. Weryfikacja problemów, pytań i wyników indywidualnie prowadzonych badań. Wstępna kwerenda z uwzględnieniem indywidualnych zainteresowań badawczych i projektowych. Opracowanie wstępnej struktury pracy pisemnej oraz wybór bibliografii	DSS2A_W02 DSS2A_W07 DSS2A_W08 DSS2A_U07 DSS2A_U08 DSS2A_K01 DSS2A_K02 DSS2A_K04 DSS2A_K07
5.	Seminarium magisterskiej pracy teoretycznej	7	Planowanie poszczególnych etapów własnej pracy badawczej.	DSS2A_W02

			Weryfikacja problemu badawczego oraz dopracowanie struktury pracy zgodnie z podjętym problemem teoretycznym i weryfikacja wstępnej bibliografii (kontynuacja zadań z proseminarium). Opracowanie części teoretycznej pracy dyplomowej z uwzględnieniem indywidualnej struktury pracy zawierającej przegląd literatury dotyczącej analizowanego problemu badawczego oraz analiza wybranych zagadnień w kontekście podjętych rozważań teoretycznych. Kształcenie umiejętności prezentacji wniosków z przeprowadzonej analizy w ramach badań własnych. Kształcenie umiejętności dokonania krytycznego osądu analizowanych danych. Przygotowanie do publicznej prezentacji wyników badań własnych.	DSS2A_W06 DSS2A_W07 DSS2A_W08 DSS2A_U07 DSS2A_U08 DSS2A_K01 DSS2A_K02 DSS2A_K04 DSS2A_K05 DSS2A_K06 DSS2A_K07
	razem	120		

Studentów studiów stacjonarnych obowiązują zajęcia z wychowania fizycznego w wymiarze 60 godzin, zajęciom tym nie przypisuje się punktów ECTS.

Studentów obowiązuje szkolenie dotyczące bezpiecznych i higienicznych warunków kształcenia, w wymiarze nie mniejszym niż 4 godziny, w zakresie uwzględniającym specyfikę kształcenia w uczelni i rodzaj wyposażenia technicznego wykorzystywanego w procesie kształcenia.

Studentów obowiązuje szkolenie biblioteczne w wymiarze 2 godzin.

Język polski – lektorat w wymiarze 4 ECTS (*realizowany na studiach stacjonarnych pierwszego stopnia oraz jednolitych magisterskich przez studentów obcokrajowców*)

14. SPOSOBY WERYFIKACJI I OCENY EFEKTÓW UCZENIA SIĘ OSIĄGNIĘTYCH PRZEZ STUDENTA W TRAKCIE CAŁEGO CYKLU KSZTAŁCENIA:

Ocena skuteczności osiągania efektów uczenia się odbywa się zgodnie z obowiązującą w Uniwersytecie Jana Kochanowskiego w Kielcach Procedurą WSZJK-U/2 oraz wydziałową Procedurą weryfikacji efektów uczenia się nr WSZJK-WS/2.

Prowadzący określa szczegółowe efekty uczenia się i formę ich weryfikacji, a następnie umieszcza je w karcie przedmiotu. Osiągnięcie wszystkich efektów uczenia się określonych dla poszczególnych zajęć oznacza realizację założonej koncepcji kształcenia na prowadzonym kierunku i uzyskanie efektów kierunkowych (osiągnięcie sylwetki absolwenta). Weryfikacja i ocena efektów uczenia się osiąganych przez studenta w trakcie całego cyklu kształcenia odbywa się poprzez:

- 1) **proces dyplomowania** – którego przedmiot stanowi dzieło projektowe zrealizowane w ramach pracowni dyplomującej oraz praca teoretyczna, powstająca w ramach Proseminarium i Seminarium licencjackiej pracy teoretycznej będąca samodzielnym opracowaniem problemu badawczego właściwego obszarowi sztuk plastycznych. Realizacja dyplomowa weryfikuje zakładane efekty uczenia się i oceniana jest przez promotora, opiekuna pracy teoretycznej, opiekuna aneksu i recenzenta.
- 2) **wymianę międzynarodową studentów** - uzyskiwanie informacji od studentów dotyczącej posiadanej wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych w kontekście pobytu w uczelni partnerskiej,
- 3) **osiągnięcia kół naukowych** - informacja zwrotna poprzez uzyskiwane recenzje zewnętrzne (publikacje naukowe, wystąpienia na konferencjach, udział w przeglądach artystycznych i wystawach przyznane stypendium Rektora i Ministra),
- 4) **osiągnięcia artystyczne i projektowe studentów** – poprzez uzyskiwanie informacji zwrotnych z zakresu nabytej wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych w ramach udziału, organizacji, współorganizacji wystaw, różnorodnych projektów artystycznych typu warsztaty, letnie i zimowe akademie sztuki, pokazy, konkursy, przeglądy twórczości artystycznej i projektowej
- 5) **badanie losów absolwentów** - poprzez uzyskiwanie informacji zwrotnych z zakresu uzyskanej wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych i ich przydatności na rynku pracy,
- 6) **badanie opinii pracodawców** - opiniowanie przez pracodawców programów studiów, w tym zakładanych efektów uczenia się i metod ich weryfikowania, szczególnie dotyczących kształcenia praktycznego.

Dodatkowo podstawą oceny realizacji efektów uczenia się są:

- 1) **Prace etapowe** - realizowane przez studenta w trakcie studiów takie jak:

- w przypadku zajęć o charakterze teoretycznym (wykłady i ćwiczenia): *kolokwia, sprawdziany, prace zaliczeniowe, referaty, prezentacje, case studies*. Kolokwia, sprawdziany, prace zaliczeniowe, projekt - według instrukcji przygotowanej przez prowadzącego zajęcia. Wszystkie dodatkowe formy zaliczenia wymagają dodatkowych instrukcji.

- w przypadku zajęć o charakterze praktycznym (ćwiczenia): *prace zaliczeniowe – artystyczne, prace zaliczeniowe – projektowe obejmujące szereg mediów plastycznych, takich jak malarstwo, rysunek, rzeźba, prace projektowo-konstrukcyjne z zakresu projektowania produktu, komunikacji wizualnej w postaci ukończonych realizacji artystycznych bądź projektowych z ich stosowną dokumentacją (fotograficzną, opisową) na nośnikach drukowanych i cyfrowych*. Formy te wymagają dodatkowych instrukcji.

2) **Egzaminy z przedmiotu.** Pytania przygotowane do egzaminu nie powinny wychodzić poza treści zawarte w karcie przedmiotu realizowanych w ramach wykładu. Student ma prawo do uzasadnienia przez prowadzącego otrzymanej na egzaminie oceny.

Forma egzaminu: ustna, pisemna, testowa lub praktyczna określana jest przez prowadzącego wykład i zawarta w karcie przedmiotu.

a) **Egzamin ustny, egzaminacyjny przegląd prac artystycznych lub projektowych** powinien być przeprowadzany w obecności innych studentów lub pracowników.

b) **Egzamin pisemny** może być organizowany w formie testowej lub opisowej. Egzamin przeprowadza się w sali dydaktycznej, w której jest możliwe właściwe rozlokowanie studentów, zapewniające komfort pracy i jej samodzielność. Prowadzący egzamin ma prawo przerwać lub unieważnić egzamin, w sytuacji gdy praca studenta nie jest samodzielna (student korzysta z niedopuszczonych materiałów, urządzeń i z pomocy innych osób).

3) **Zaliczenie i zaliczenie z oceną.** Prowadzący zajęcia określa kryteria oceny, podaje jej składowe i uzasadnia w sposób opisowy ocenę otrzymaną przez studenta na zaliczeniu.

Formy i metody prowadzenia zajęć oraz kryteria oceny i jej składowe określa karta przedmiotu. Szczegóły weryfikacji efektów uczenia się określa – Wydziałowa procedura weryfikacji efektów uczenia się WSZJK_WS_2

Wszystkie formy weryfikacji osiągnięć studenta uzyskanych w ramach zajęć w danym semestrze odnotowuje się w kartach okresowych osiągnięć studenta.