

KARTA PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	0212.2.DSS2A.C.DM	
Nazwa przedmiotu w języku	polskim	Design Management Design Management
	angielskim	

1. USYTUOWANIE PRZEDMIOTU W SYSTEMIE STUDIÓW

1.1. Kierunek studiów	Design społeczny
1.2. Forma studiów	Studia stacjonarne
1.3. Poziom studiów	Studia II stopnia
1.4. Profil studiów	ogólnoakademicki
1.5. Osoba przygotowująca kartę przedmiotu	dr Maciej Zdanowicz
1.6. Kontakt	maciej.zdanowicz@ujk.edu.pl

2. OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

2.1. Język wykładowy	j. polski
2.2. Wymagania wstępne	brak

3. SZCZEGÓŁOWA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

1. Forma zajęć	wykłady, ćwiczenia	
2. Miejsce realizacji zajęć	Sale ćwiczeniowe, wykładowe i inne pomieszczenia Instytutu Sztuk Wizualnych	
3. Forma zaliczenia zajęć	Zaliczenie z oceną	
4. Metody dydaktyczne	Podające: wykład wprowadzający i omówienie zagadnień Problemowe: dyskusja, Praktyczne: ćwiczenia przedmiotowe indywidualne i zespołowe Oglądowe: prezentacje multimedialne	
5. Wykaz literatury	podstawowa	Liecke R., <i>Zarządzanie kreatywnością i innowacją</i> , Konstancin-Jeziorna 2015 Rutkowski I., <i>Rozwój nowego produktu: metody i uwarunkowania</i> , Warszawa 2007 Santarek K., <i>Zarządzanie cyklem życia produktu</i> , Warszawa 2022
	uzupełniająca	Krawiec F., <i>Zarządzanie projektem innowacyjnym produktu i usługi</i> , Warszawa 2000 <i>Planowanie i rozwój nowych produktów: aspekty strategiczne, techniczne i marketingowe</i> , red. Wirkus M., Warszawa 2015

4. CELE, TREŚCI I EFEKTY UCZENIA SIĘ

1. Cele przedmiotu (z uwzględnieniem formy zajęć)
C1. Wykład: Zapoznanie z pojęciem <i>design management</i> 'u i jego zasadniczymi założeniami, w tym wykorzystania zarządzania innowacjami w kierowaniu projektem i przedsiębiorstwem.
C2. Ćwiczenia: Kształcenie umiejętności posługiwania się podstawowymi formami zarządzania projektem we wzornictwie.

2. Treści programowe (z uwzględnieniem formy zajęć)**Wykład:**

Pojęcie design management'u. Zarządzanie projektami w oparciu o design management. Zarządzanie w oparciu o design w przedsiębiorstwie – zarządzanie innowacjami. Proces design management'u: analiza otoczenia – definiowanie trendów, analiza potencjału przedsiębiorstwa, implementacja na poziomie strategicznym, taktycznym, operacyjnym. Strategia rozwoju przedsiębiorstwa w oparciu o design management. Audyty wzornicze.. Zarządzanie zasobami ludzkimi w oparciu o design management.

Ćwiczenia:

Zastosowanie metod zarządzania innowacjami w projektowaniu wzorniczym – studia przypadków i symulacje.

4.1. Przedmiotowe efekty uczenia się

Efekt	Student, który zaliczył przedmiot	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
w zakresie WIEDZY:		
W01	definiuje pojęcie design management'u i wskazuje zasadnicze cele, obszary jego zastosowania	DSS2A_W10 DSS2A_W11
W02	zna zasady zarządzania procesem projektowym, wdrażania innowacji opartych na design management	
W03	definiuje i charakteryzuje elementy składające się na audyt wzorniczy, w zakresie analizy oferty produktowej, stosowanych technologii, modelu firmy i jej struktury organizacyjnej, stosowanych form komunikacji i strategii marketingowych, analizy klientów i ich potrzeb, analizy potrzeb wzorniczych oraz analizy ofert w zakresie zastosowania wzornictwa i potencjały rynkowego firmy	DSS2A_W10
w zakresie UMIEJĘTNOŚCI:		
U02	dokonuje analiz potrzeb i potencjału wzorniczego wybranych firm, bazując na danych pozyskanych z rynku	DSS2A_U09
U03	przygotowuje strategie wzornicze osadzone w realiach rynkowych, związane z wprowadzaniem innowacyjnych rozwiązań produktowych obejmujące: analizy działalności i struktury organizacyjnej firm, analizę otoczenia, dotychczas stosowane rozwiązania wzornicze, zdefiniowanie problemów wzorniczych oraz rekomendacje	
U03	Współpracuje w grupie w procesie opracowywania projektów, studiów przypadku, w tym otwarty jest na zdanie, opinię innych członków zespołu. W procesie komunikowania stosuje właściwy obszarowi designu, zarządzania designem język.	DSS2A_U08
w zakresie KOMPETENCJI SPOŁECZNYCH:		
K01	rozumie potrzebę uczenia się przez całe życie, w kontekście pogłębiania wiedzy, umiejętności z obszaru design management'u, niezbędnych do usprawniania, uskuteczniania procesu projektowego, prowadzonych prac wdrożeniowych	DSS2A_K01
K02	jest gotowy do integracji, analizy, syntezy danych istotnych w procesie zarządzania projektem, w tym wychodzących z własnego doświadczenia projektowego,	DSS2A_K04
K03	jest świadomy społecznej i gospodarczej roli designu, designera, gotowego do podejmowania działań w zakresie prowadzenia prac przedwdrożeniowych, wspomagających transfer innowacji	DSS2A_K06

4. Sposoby weryfikacji osiągnięcia przedmiotowych efektów uczenia się

Efekty przedmiotowe (symbol)	Sposób weryfikacji (+/-)			
	Realizacja projektu obejmującego opracowanie pisemne i prezentację multimedialną	Praca w grupie	Aktywność na zajęciach	Kolokwium zaliczeniowe
	Forma zajęć	Forma zajęć	Forma zajęć	Forma zajęć

	W	C	C	W	C	W	C
W01	+	+		+	+	+	+
W02	+	+		+	+	+	+
W03	+	+		+	+	+	+
U01	+	+	+	+	+	+	+
U02	+	+	+	+	+	+	+
U03	+	+	+	+	+		
K01	+	+		+	+	+	
K02	+	+	+	+	+	+	+
K03	+	+	+	+	+	+	+

5. Kryteria oceny stopnia osiągnięcia efektów uczenia się

Na ostateczne oceny wpływ mają:

- kolokwium zaliczeniowe, obejmujące treści kształcenia poruszane podczas wykładów, ćwiczeń,
- projekt połączony z opracowaniem pisemnym, opartym na integracji, analizie, interpretacji i syntezie danych wyjściowych, zastosowaniu stosownych metod zarządzania projektem wzorniczym, którego temat, problem założono autorskim programem kształcenia.

Forma zajęć	Ocena	Kryterium oceny
wykład (W)	3	50%-60% ilości punktów uzyskanych w kolokwium zaliczeniowym.
	3,5	61%-70% ilości punktów uzyskanych w kolokwium zaliczeniowym.
	4	71%-80% ilości punktów uzyskanych w kolokwium zaliczeniowym.
	4,5	81%-90% ilości punktów uzyskanych w kolokwium zaliczeniowym.
	5	91%-100% ilości punktów uzyskanych w kolokwium zaliczeniowym.
ćwiczenia (C)	3	50%-60% ilości punktów uzyskanych za projekt, którego temat, problem postawiony został w autorskim programie kształcenia
	3,5	61%-70% ilości punktów uzyskanych za projekt, którego temat, problem postawiony został w autorskim programie kształcenia
	4	71%-80% ilości punktów uzyskanych za projekt, którego temat, problem postawiony został w autorskim programie kształcenia
	4,5	81%-90% ilości punktów uzyskanych za projekt, którego temat, problem postawiony został w autorskim programie kształcenia
	5	91%-100% ilości punktów uzyskanych za projekt, którego temat, problem postawiony został w autorskim programie kształcenia

5. BILANS PUNKTÓW ECTS – NAKŁAD PRACY STUDENTA

Kategoria	Obciążenie studenta
	Studia stacjonarne
LICZBA GODZIN REALIZOWANYCH PRZY BEZPOŚREDNIM UDZIALE NAUCZYCIELA /GODZINY KONTAKTOWE/	24
Udział w ćwiczeniach	10
Udział w wykładach	14

<i>SAMODZIELNA PRACA STUDENTA /GODZINY NIEKONTAKTOWE/</i>	26
<i>Przygotowanie do zajęć i kolokwium zaliczeniowego</i>	15
<i>Opracowanie projektu</i>	11
ŁĄCZNA LICZBA GODZIN	50
PUNKTY ECTS za przedmiot	2

Przyjmuję do realizacji (data i czytelne podpisy osób prowadzących przedmiot w danym roku akademickim)

.....