

KARTA PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	0212.2.DSS2A.C.EPDI	
Nazwa przedmiotu w języku	polskim	EmpathyLAB. Pracownia designu inkluzywnego EmpathyLAB. Inclusive Design Studio
	angielskim	

1. USYTUOWANIE PRZEDMIOTU W SYSTEMIE STUDIÓW

1.1. Kierunek studiów	Design społeczny
1.2. Forma studiów	stacjonarne
1.3. Poziom studiów	II stopnia
1.4. Profil studiów	ogólnoakademicki
1.5. Osoba przygotowująca kartę przedmiotu	dr hab. Anna Miarka
1.6. Kontakt	anna.miarcka@ujk.edu.pl

2. OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

2.1. Język wykładowy	j. polski
2.2. Wymagania wstępne	predyspozycje projektowe

3. SZCZEGÓŁOWA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

3.1. Forma zajęć	Ćwiczenia artystyczne (p)	
3.2. Miejsce realizacji zajęć	Pracownie projektowe, modelarnia Instytut Sztuk Wizualnych oraz inne przestrzenie, w tym instytucje, firmy, organizacje prowadzone przez interesariuszy zewnętrznych	
3.3. Forma zaliczenia zajęć	Zaliczenie z oceną po I, II, III sem, egzamin po IV sem.	
3.4. Metody dydaktyczne	Podające: wykład wprowadzający i omówienie zagadnień Problemowe: dyskusja, Praktyczne: ćwiczenia przedmiotowe indywidualne i zespołowe, warsztat projektowe, studium problemowe Oglądowe: prezentacje multimedialne	
1. Wykaz literatury	podstawowa	Błaszak M., Przybylski Ł., <i>Rzeczy są dla ludzi - niepełnosprawność i idea projektowania uniwersalnego</i>, 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-uniwersalnego-projektowania.html Steinfeld E., Maisel, J.L., <i>Universal Design. Creating Inclusive Environments</i>, New York 2012 Nawrocka J., <i>Społeczne doświadczenie starości, stereotypy, postawy, wybory</i>, Kraków 2013 Skaradzińska M., <i>Vademecum projektanta - problemy osób niepełnosprawnych 3. Mieszkanie i jego wyposażenie</i>, Warszawa 1991
	uzupełniająca	Genui L., <i>Ergonomics in product design</i>, Hong Kong 2018 Baranowski B. (red.), <i>Projektowanie dla seniorów i osób z</i>

		<i>niepełnosprawnościami badania, analizy, oceny, konstrukcje,</i> Poznań 2015
--	--	---

4. CELE, TREŚCI I EFEKTY UCZENIA SIĘ

4.1. Cele przedmiotu Ćwiczenia C1. Kształcenie umiejętności implementacji idei <i>universal design</i> w działalności projektowej. C2. Kształcenie zachowań empatycznych, gotowości do wglądu empatycznego i umiejętności stosowania ich w realizacji projektów. Wykształcenie umiejętności komunikacji z docelowym użytkownikiem, zwłaszcza z użytkownikiem ze szczególnymi potrzebami, w procesie definiowania tych potrzeb.
4.2. Treści programowe (z uwzględnieniem formy zajęć) Objaśnienie idei <i>universal design</i>, 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.

4.3. Przedmiotowe efekty uczenia się

Efekt	Student, który zaliczył przedmiot	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
w zakresie WIEDZY:		
W01	zna zasady projektowania uniwersalnego i włączenia wglądu empatycznego w proces projektowania	DSS2A_W01 DSS2A_W02 DSS2A_W04 DSS2A_W05 DSS2A_W06 DSS2A_W09
W02	wie jak obserwować i analizować potrzeby użytkowników ze szczególnymi potrzebami i jak odpowiadać na nie rozwiązaniami projektowymi	DSS2A_W01 DSS2A_W02 DSS2A_W04 DSS2A_W06 DSS2A_W07
W03	wie jak formułować założenia do realizacji projektów uwzględniając potrzeby użytkowników ze szczególnymi potrzebami, nowoczesne materiały i technologie	DSS2A_W01 DSS2A_W02 DSS2A_W04 DSS2A_W05 DSS2A_W06 DSS2A_W07 DSS2A_W09
W04	zna techniki, technologie, uwarunkowania materiałowo-konstrukcyjne istotne dla procesu projektowego, kształtowanej koncepcji projektowej; definiuje relacje między teoretycznymi i praktycznymi uwarunkowaniami wspomnianych wcześniej aspektów	DSS2A_W01 DSS2A_W02 DSS2A_W05 DSS2A_W07 DSS2A_W09
w zakresie UMIEJĘTNOŚCI:		

U01	potrafi tworzyć projekty z uwzględnieniem zasad projektowania uniwersalnego	DSS2A_U01 DSS2A_U03 DSS2A_U04 DSS2A_U05 DSS2A_U06
U02	potrafi analizować potrzeby użytkowników włączając w projektowany proces użytkowy kolejne grupy użytkowników (ze szczególnymi potrzebami) i dyskutować z innymi osobami na ten temat	DSS2A_U01 DSS2A_U04 DSS2A_U05 DSS2A_U06 DSS2A_U07 DSS2A_U10
U03	umie weryfikować proponowane rozwiązania (prototypy) korzystając z odpowiednich symulatorów, lub obserwacji uczestniczącej z docelowym użytkownikiem	DSS2A_U01 DSS2A_U03 DSS2A_U04 DSS2A_U05 DSS2A_U06 DSS2A_U07
U04	potrafi przygotować i przedstawić publicznie planszę prezentacyjną i pokaz slajdów kompleksowo opisujące realizowane zadanie projektowe	DSS2A_U03 DSS2A_U06 DSS2A_U10
w zakresie KOMPETENCJI SPOŁECZNYCH:		
K01	jest wrażliwy na potrzeby innych - ma rozwiniętą empatię	DSS2A_K01 DSS2A_K02 DSS2A_K05 DSS2A_K06
K02	dostrzega trudności użytkowe analizowanych produktów i przestrzeni z perspektywy osób o szczególnych potrzebach i jest zdolny do zaproponowania rozwiązań korygujących, lub całkowicie nowych	DSS2A_K01 DSS2A_K02 DSS2A_K05 DSS2A_K06
K03	potrafi pracować w grupie interdyscyplinarnej i rozmawiać z jej członkami tak, aby uzyskać porozumienie w sprawie realizacji projektu	DSS2A_K01 DSS2A_K02 DSS2A_K03 DSS2A_K04

4.4. Sposoby weryfikacji osiągnięcia przedmiotowych efektów uczenia się						
Efekty przedmiotowe (symbol)	Sposób weryfikacji (+/-)					
	Projekt	Aktywność na zajęciach	Praca własna	Praca w grupie	Publiczna prezentacja podczas egzaminu	udział w wystawie / konkursie
	Forma zajęć	Forma zajęć	Forma zajęć	Forma zajęć	Forma zajęć	Forma zajęć
	C	C	C	C	C	C
W01	+		+		+	
W02	+		+		+	
W03	+		+		+	
W04	+		+		+	

U01	+	+	+		+	+
U02	+	+	+		+	+
U03	+	+	+		+	
U04		+	+		+	+
K01	+	+	+		+	
K02	+	+	+		+	
K03	+	+	+	+	+	+

***niepotrzebne usunąć**

1. Kryteria oceny stopnia osiągnięcia efektów uczenia się

na ostateczną ocenę składają się:

40% aktywna obecność studenta podczas zajęć - rozumiana jako przygotowanie projektów, makiet, szkiców, prototypów do konsultacji i prezentacji, udział w korektach innych osób i wspólnych dyskusjach, wyrażanie opinii związanych z tematem ćwiczenia projektowego.

60% ocena zrealizowanych zadań projektowych, w ramach których szczegółowe kryteria dookreślają autorskie programy kształcenia, np. w zakresie rozwiązań funkcjonalnych, technologicznych, konstrukcyjnych, dostosowania do potrzeb docelowej grupy użytkowników, doboru materiałów oraz estetyki zrealizowanego projektu, prototypu, wizualizacji itp.

Forma zajęć	Ocena	Kryterium oceny
Ćwiczenia (C)	3	50–60% wypełnienia kryteriów zadania projektowego, określonego autorskim programem kształcenia
	3,5	61–70% wypełnienia kryteriów zadania projektowego, określonego autorskim programem kształcenia
	4	71–80% wypełnienia kryteriów zadania projektowego, określonego autorskim programem kształcenia
	4,5	81–90% wypełnienia kryteriów zadania projektowego, określonego autorskim programem kształcenia
	5	91–100% wypełnienia kryteriów zadania projektowego, określonego autorskim programem kształcenia

5. BILANS PUNKTÓW ECTS – NAKŁAD PRACY STUDENTA

Kategoria	Obciążenie studenta
	Studia stacjonarne
LICZBA GODZIN REALIZOWANYCH PRZY BEZPOŚREDNIM UDZIALE NAUCZYCIELA /GODZINY KONTAKTOWE/	220
Udział w ćwiczeniach	212
Udział w zaliczeniach	6
Udział w egzaminie	2

<i>SAMODZIELNA PRACA STUDENTA /GODZINY NIEKONTAKTOWE/</i>	230
<i>Przygotowanie do konsultacji, dyskusji, korekt, ćwiczeń</i>	60
<i>Zebranie materiałów do projektu, kwerenda internetowa</i>	40
<i>Przygotowanie makiet, modeli, prototypu, plansz prezentacyjnych, pokazu slajdów</i>	130
ŁĄCZNA LICZBA GODZIN	450
PUNKTY ECTS za przedmiot	18

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

.....