

KARTA PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	0212.2.DSS2A.C.FPPS	
Nazwa przedmiotu w języku	polskim	FutureLAB. Pracownia projektowania spekulatywnego FutureLAB. Speculative 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	mgr Grzegorz Sowiński
1.6. Kontakt	grzegorz.sowinski@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 (C)	
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 w sem. I, egzamin w II 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	
3.5. Wykaz literatury	podstawowa	Dunne A., Raby F., <i>Speculative Everything - Design, Fiction, and Social Dreaming</i> , Cambridge 2018 Norman D., <i>Design for a Better World - Meaningful, Sustainable, Humanity Centered</i> , Cambridge 2023 Cichocki S., Świątkowska B. (red.), <i>Nerwowa drzemka. O poszerzaniu pola w projektowaniu</i> , Warszawa 2009
	uzupełniająca	Pilat-Borcuch, M., <i>Socjologia designu</i> , Warszawa 2018. Hoffman J., <i>Speculative Futures - Design Approaches to Navigate Change, Foster Resilience, and Co-Create the Cities We Need</i> , Berkley 2021 Galit A., McKenzie, S. Augmenting A. (red.), <i>The future of identity, experience and reality</i> , Amsterdam 2017 Papanek V., <i>Dizajn dla realnego świata</i> , Łódź 2012 Manzini, E., <i>Design, when everybody designs: an introduction to design for social innovation</i> , London 2015 Salgues, B., <i>Society 5.0 : industry of the future, technologies, methods and tools</i> , Hoboken 2018

4. CELE, TREŚCI I EFEKTY UCZENIA SIĘ

4.1. Cele przedmiotu (z uwzględnieniem formy zajęć ćwiczenia:	
C1. Zaznajomienie z problematyką projektowania jako metody rozważania alternatywnych rzeczywistości i przyszłości społeczeństwa, z uwzględnieniem krytyki czasów teraźniejszych.	
C2. Kształcenie wnikliwej analizy otoczenia, w tym designu, szczególnie w kontekście społeczno-kulturowym.	
C3. Przygotowanie do wykorzystania projektowania jako platformy do dyskusji nad kondycją świata i	

ludzkości w czasach obecnych i przyszłych.

4.2. Treści programowe (z uwzględnieniem formy zajęć)

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.

4.3. Przedmiotowe efekty uczenia się

Efekt	Student, który zaliczył przedmiot	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
w zakresie WIEDZY :		
W01	Posiada wiedzę na temat roli i potrzeby stosowania designu spekulatywnego	DSS2A_W05
W02	Posiada podstawową wiedzę na temat społecznych, kulturowych i środowiskowych konsekwencji projektowania	DSS2A_W05 DSS2A_W07
W03	Zna metody projektowania niezbędne podczas procesu powstawania prac w obszarze designu spekulatywnego	DSS2A_W01 DSS2A_W06 DSS2A_W07
w zakresie UMIEJĘTNOŚCI :		
U01	Umie analizować aktualne zjawiska i kierunki rozwoju w ujęciu społeczno-kulturowym, ze szczególnym uwzględnieniem ich związku z designem, wykorzystując w tym procesie także własne doświadczenia i osobowość	DSS2A_U01
U02	Posiada umiejętność budowania konkluzji i wykorzystywania wniosków z obserwacji na potrzeby definiowania założeń projektowych w kontekście danego dyskursu	DSS2A_U04 DSS2A_U05
U03	Wykorzystując design jako narzędzie, korzystając z odpowiedniej metodyki jest w stanie utworzyć za pomocą projektu platformę do dyskusji w danym obszarze życia człowieka.	DSS2A_U03 DSS2A_U05
U04	Skutecznie komunikuje treści, na różnych etapach powstawania projektu z obszaru designu spekulatywnego, w tym podczas prac zespołowych	DSS2A_U08 DSS2A_U10
w zakresie KOMPETENCJI SPOŁECZNYCH :		
K01	Jest świadomy społecznej roli projektowania spekulatywnego, w tym niezbędnych metod postępowania, będąc wrażliwym na potrzeby drugiego człowieka	DSS2A_K06 DSS2A_K07
K02	Jest uwrażliwiony na pozytywne i negatywne zjawiska w bliższym lub dalszym otoczeniu, szczególnie w kontekście społecznym, zdając sobie sprawę z potrzeby gromadzenia i integracji danych na ten temat	DSS2A_K03 DSS2A_K04
K03	Nie boi się podejmowania dyskusji i trudnej problematyki podczas projektowania	DSS2A_K01 DSS2A_K06
K04	Jest zdolny do odważnego prezentowania skomplikowanych ideowo działań w obszarze projektowania spekulatywnego, będąc świadomy zastosowania adekwatnych środków.	DSS2A_K01 DSS2A_K07

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 - egzamin
	Forma zajęć	Forma zajęć	Forma zajęć	Forma zajęć	Forma zajęć

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

4.5. Kryteria oceny stopnia osiągnięcia efektów uczenia się

Na ocenę składa się:

- 40% aktywność studenta w trakcie zajęć, w tym jego przygotowanie, współdziałanie w ramach dyskusji i korekt,
- 60% ocena zrealizowanych zadań, zgodnie z kryteriami szczegółowymi określonych w autorskim programie kształcenia, m.in. w zakresie metodycznym, merytorycznym i prezentacyjnym.

Forma zajęć	Ocena	Kryterium oceny
ćwiczenia (C)	3	50%-60% spełnienia wymogów założonych dla zadań, określonych autorskim programem kształcenia
	3,5	61%-70% spełnienia wymogów założonych dla zadań, określonych autorskim programem kształcenia
	4	71%-80% spełnienia wymogów założonych dla zadań, określonych autorskim programem kształcenia
	4,5	81%-90% spełnienia wymogów założonych dla zadań, określonych autorskim programem kształcenia
	5	91%-100% spełnienia wymogów założonych dla zadań, określonych autorskim programem kształcenia

4. BILANS PUNKTÓW ECTS – NAKŁAD PRACY STUDENTA

Kategoria	Obciążenie studenta
	Studia stacjonarne
LICZBA GODZIN REALIZOWANYCH PRZY BEZPOŚREDNIM UDZIALE NAUCZYCIELA /GODZINY KONTAKTOWE/	110
Udział w prelekcjach, prezentacjach, ćwiczeniach, konsultacjach, korektach, warsztatach	105
Udział w egzaminie	5
SAMODZIELNA PRACA STUDENTA /GODZINY NIEKONTAKTOWE/	115
Przygotowanie do prezentacji, ćwiczeń, konsultacji, korekt	165
Przygotowanie do egzaminu/zaliczenia	10
Zebranie materiałów do projektu, kwerenda	10
Opracowanie prezentacji efektów pracy	10
Przygotowanie makiet, modeli, plansz prezentacyjnych, prototypów	20
ŁĄCZNA LICZBA GODZIN	225

PUNKTY ECTS za przedmiot	9
--------------------------	---

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

.....