

KARTA PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	0212.2.DSS2A.E.POPD	
Nazwa przedmiotu w języku	polskim	Produkt odpowiedzialny – pracownia dyplomująca Responsible product - diploma 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.miaraka@ujk.edu.pl

2.

2. OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

2.1. Język wykładowy	polski
2.2. Wymagania wstępne*	Zaliczenie przedmiotów bloku kierunkowego

3.

3. SZCZEGÓŁOWA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

1.	Forma zajęć	Laboratorium specjalistyczne (LS)
1.	Miejsce realizacji zajęć	Instytut Sztuk Wizualnych
1.	Forma zaliczenia zajęć	z.o
1.	Metody dydaktyczne	konsultacje, korekty, dyskusje
1.	Wykaz literatury	podstawowa Papanek V., <i>Dizajn dla realnego świata, środowisko człowieka i zmiana społeczna</i>, Łódź 2012 dodatkowo każda literatura powiązana z tematyką dyplomu projektowego, mogąca wpłynąć na podniesienie jakości realizowanego zadania
		uzupełniająca Slack L., <i>Czym jest wzornictwo?</i>, Warszawa 2007

4.

4. CELE, TREŚCI I EFEKTY UCZENIA SIĘ

1.	Cele przedmiotu
C1.	Uwrażliwienie studenta na problemy społeczne i projektowe sposoby rozwiązywania tych problemów.
C2.	Zwrócenie uwagi studenta na pozytywne efekty interdyscyplinarnego prowadzenia projektów zwłaszcza w życiu zawodowym.
C3.	Zaznaczenie konieczności skupiania się na potrzebach użytkownika, środowiska, konsekwencjach wprowadzania na rynek kolejnych produktów - wieloaspektowe spojrzenie na realizowane zadanie.
C4.	Wykształcenie umiejętności etapowania procesu projektowego optymalizowania produktu poprzez

wieloaspektową analizę problemów i generowanie rozwiązań projektowych na styku możliwości technologicznych, biznesowych i rynkowych wraz z planowaniem życia produktu.

C5 przygotowanie studenta do samodzielnej pracy nad projektami na rynku pracy.

1. Treści programowe

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, trendforecasting, 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)
- 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).

4.1. Przedmiotowe efekty uczenia się

Efekt	Student, który zaliczył przedmiot	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
w zakresie WIEDZY :		
W01	student wie jak przeprowadzić analizę SWOT, jak efektywnie prowadzić proces projektowy	DSS2A_W01 DSS2A_W02 DSS2A_W06
W02	wie, jak rozwiązywać problemy obserwowane w danych grupach społecznych wiekowych, koncentrując się na docelowym użytkowniku	DSS2A_W01 DSS2A_W02 DSS2A_W06 DSS2A_W09
W03	wie, jak optymalizować projektowany produkt poprzez wieloaspektową analizę problemów i generowanie rozwiązań projektowych na styku możliwości technologicznych, biznesowych i rynkowych	DSS2A_W03 DSS2A_W06
W04	wie, w jaki sposób może prowadzić badania potrzeb użytkowników docelowych swojego projektu oraz w jaki sposób interpretować te wyniki realizując projekt	DSS2A_W04 DSS2A_W06
W05	wie, w jaki sposób konstruować założenia do własnych projektów uwzględniając potrzeby użytkowników, ograniczenia technologiczne, materiałowe, ekologiczne i planując życie produktu	DSS2A_W05 DSS2A_W09 DSS2A_W08 DSS2A_W07
w zakresie UMIEJĘTNOŚCI :		

U01	świadomie potrafi podejmować decyzje projektowe i przewidywać ich konsekwencje w przyszłości	DSS2A_U01 DSS2A_U02 DSS2A_U05 DSS2A_U06
U02	potrafi podzielić pracę na etapy dodając efektywności swoim działaniom projektowym	DSS2A_U01 DSS2A_U02 DSS2A_U06
U03	potrafi proponować nowoczesne rozwiązania projektowe dla problemów użytkowych zaobserwowanych w wybranej grupie docelowej, wykonując ich modele i prototypy	DSS2A_U01 DSS2A_U03 DSS2A_U04 DSS2A_U05
U04	potrafi przygotować zwięzłą i wyczerpującą prezentację swojego projektu dyplomowego, model, prototyp oraz plansze prezentacyjne	DSS2A_U04 DSS2A_U08 DSS2A_U06
w zakresie KOMPETENCJI SPOŁECZNYCH:		
K01	wykazuje się empatią w stosunku otoczenia, szczególnie do grupy użytkowników, dla których realizuje zadanie projektowe	DSS2A_K01 DSS2A_K02 DSS2A_K05 DSS2A_K06
K02	nawiązuje współpracę z przedstawicielami innych dziedzin wiedzy dla podniesienia walorów użytkowych, materiałowych, technologicznych, czy ekologicznych oraz ogólnego balansu w realizowanym projekcie	DSS2A_K01 DSS2A_K02 DSS2A_K04 DSS2A_K06
K03	jest w stanie dokonać publicznej prezentacji swojego projektu omawiając szczegółowo wszystkie jego aspekty, uzasadniając podjęte decyzje i odpowiadając na pytania	DSS2A_K03 DSS2A_K07

4.2.

1. Sposoby weryfikacji osiągnięcia przedmiotowych efektów uczenia się				
Efekty przedmiotowe (symbol)	Sposób weryfikacji (+/-)			
	Projekt*	Praca własna*	Publiczna prezentacja podczas egzaminu dyplomego*	udział w wystawie / konkursie
	Forma zajęć	Forma zajęć	Forma zajęć	Forma zajęć
W01	+	+		
W02	+	+		+
W03	+	+		
W04	+	+	+	
W05	+	+	+	
U01	+	+	+	
U02	+	+	+	+
U03	+	+	+	

U04	+	+	+	
K01	+	+		
K02	+	+		+
K03	+	+	+	+

1. Kryteria oceny stopnia osiągnięcia efektów uczenia się		
Forma zajęć	Ocena	Kryterium oceny
Laboratorium specjalistyczne (LS)	3	50-60% wypełnienia kryteriów realizacji zadania projektowego, określonego autorskim programem kształcenia
	3,5	61-70% wypełnienia kryteriów realizacji zadania projektowego, określonego autorskim programem kształcenia
	4	71-80% wypełnienia kryteriów realizacji zadania projektowego, określonego autorskim programem kształcenia
	4,5	81-90% wypełnienia kryteriów realizacji zadania projektowego, określonego autorskim programem kształcenia
	5	91-100% wypełnienia kryteriów realizacji zadania projektowego, określonego autorskim programem kształcenia

5. BILANS PUNKTÓW ECTS – NAKŁAD PRACY STUDENTA

Kategoria	Obciążenie studenta	
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne
LICZBA GODZIN REALIZOWANYCH PRZY BEZPOŚREDNIM UDZIALE NAUCZYCIELA /GODZINY KONTAKTOWE/	280	
Udział w ćwiczeniach i dyskusjach	280	
SAMODZIELNA PRACA STUDENTA /GODZINY NIEKONTAKTOWE/	270	
Przygotowanie do konsultacji - materiał do dyskusji z promotorem	270	
ŁĄCZNA LICZBA GODZIN	550	
PUNKTY ECTS za przedmiot	22	

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

.....