

KARTA PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	0212.2.DSS2A.E.P	
Nazwa przedmiotu w języku	polskim	Proseminarium
	angielskim	Proseminar

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. Katarzyna Ziółowicz, prof. UJK
1.6. Kontakt	kziolowicz@ujk.edu.pl

2. OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

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

3. SZCZEGÓŁOWA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

3.1. Forma zajęć	ćwiczenia	
3.2. Miejsce realizacji zajęć	Instytut Sztuk Wizualnych oraz w placówkach zajmujących się promocją sztuk wizualnych i projektowych, instytucjach kultury	
3.3. Forma zaliczenia zajęć	Zal. z oc.	
3.4. Metody dydaktyczne	Podające: wykład, Problemowe: dyskusja, praca z tekstem, kwerenda Praktyczne: ćwiczenia przedmiotowe, Oglądowe: pokaz multimedialny	
3.5. Wykaz literatury	podstawowa	1. Apanowicz J., <i>Metodologia nauk</i> , Toruń 2003, 2. D' Alleva A., <i>Metody i teorie historii sztuki</i> , Kraków 2013 3. D' Alleva A., <i>Jak studiować historię sztuki</i> , Kraków 2013 4. Kaszuba K., Sieńko B., <i>Zasady pisania prac dyplomowych, licencjackich, magisterskich</i> , Rzeszów 2003, Indywidualnie literatura przedmiotu (monografie z zakresu historii sztuki i wzornictwa, biografie artystów i projektantów, czasopisma z zakresu sztuki współczesnej i wzornictwa, opracowania z zakresu wybranej technologii - indywidualnie, inne)
	uzupełniająca	1. Gambareli G., Łucki Z., <i>Jak przygotować pracę dyplomową lub doktorską</i> , Kraków 1998

4. CELE, TREŚCI I EFEKTY UCZENIA SIĘ

4.1. Cele przedmiotu (z uwzględnieniem formy zajęć) C1- WIEDZA - Głównym celem proseminarium jest nabycie podstawowej wiedzy z obszaru metodologii badań - wykład C2- UMIEJĘTNOŚCI – Planowanie pracy badawczej, opracowanie koncepcji pracy, problemów badawczych – ćwiczenia przedmiotowe C3- KOMPETENCJE SPOŁECZNE - opracowanie materiałów z poszanowaniem praw autorskich będących świadectwem analizy problemu badawczego w dostępnych materiałach źródłowych – ćwiczenia przedmiotowe
4.2. Treści programowe (z uwzględnieniem formy zajęć) 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.

4.3. Przedmiotowe efekty uczenia się

Efekt	Student, który zaliczył przedmiot	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
w zakresie WIEDZY :		
W01	Zna konteksty historyczne, kulturowe i społeczne w wybranych aspektach analizowanych teoretycznie problemów badawczych	DSS2A_W02
W02	Zna zasady korzystania z materiałów źródłowych do celów badawczych z poszanowaniem praw autorskich	DSS2A_W07
W03	Zna zasady ochrony własności intelektualnej poprawnie stosuje warsztat metodologiczny	DSS2A_W08
w zakresie UMIEJĘTNOŚCI :		
U01	Potrafi samodzielnie analizować wybrane przykłady designu ze szczególnym zwróceniem uwagi na design uniwersalny w formie opracowań teoretycznych zgodnie z wymogami metodologicznymi stosując przypisy i odsyłacze w tekście	DSS2A_U07
U02	Potrafi w sposób klarowny i przystępny publicznie zaprezentować założenia pracy teoretycznej	DSS2A_U08
w zakresie KOMPETENCJI SPOŁECZNYCH :		
K01	Rozumie potrzebę poszukiwania nowych informacji w celu poszerzania własnych kompetencji oraz inicjowania kreatywnych zachowań innych osób	DSS2A_K01
K02	Integruje zdobytą wiedzę w celu podejmowania nowych wyzwań projektowych	DSS2A_K02
K03	Potrafi dokonać samooceny oraz konstruktywnej krytyki podejmowanych działań własnych oraz prac innych osób	DSS2A_K04
K04	Potrafi w sposób przystępny prezentować wyniki własnych działań z wykorzystaniem technologii informacyjnych	DSS2A_K07

4.4. Sposoby weryfikacji osiągnięcia przedmiotowych efektów uczenia się

Efekty przedmiotowe (symbol)	Sposób weryfikacji (+/-)																				
	Egzamin ustny/pismny*			Kolokwium *			Projekt*			Aktywność na zajęciach*			Praca własna*			Praca w grupie*			Inne (jakie?)*		
	Forma zajęć			Forma zajęć			Forma zajęć			Forma zajęć			Forma zajęć			Forma zajęć			Forma zajęć		
	W	C	..	W	C	..	W	C	..	W	C	..	W	C	..	W	C	..	W	C	..
W01											+			+							
W02											+			+							
W03											+			+							
U01											+			+							
U02											+			+							
K01											+			+			+				
K02											+			+							
K03											+			+			+				
K04											+			+			+				

4.5. Kryteria oceny stopnia osiągnięcia efektów uczenia się

Forma zajęć	Ocena	Kryterium oceny
ćwiczenia (C)*	3	Jest aktywny na zajęciach minimum obecności 50%. Zna podstawowe terminy i pojęcia z zakresu sztuk plastycznych i projektowych, potrafi wykorzystywać je do przedstawienia założeń realizowanego projektu badawczego.
	3,5	Aktywnie uczestniczy w zajęciach (co najmniej 60% obecności), rozumie znaczenie

		dyskursu twórczego z wykładowcą i potrafi wykorzystywać go do doskonalenia pracy badawczej. Zna podstawowe terminy i pojęcia z zakresu sztuk plastycznych i projektowych, posługuje się nimi dyskutując o pracy teoretycznej.
	4	Aktywnie uczestniczy w zajęciach (co najmniej 70% obecności), świadomie uczestniczy w dyskursie z wykładowcą i innymi studentami. Wykorzystuje uwagi do doskonalenia pracy badawczej i rozwoju własnego. Zna fachową terminologię i pojęcia z zakresu sztuk plastycznych i projektowych, posługuje się nimi dyskutując o realizowanej pracy i obszarach pokrewnych.
	4,5	Aktywnie uczestniczy w zajęciach (co najmniej 80% obecności), świadomie uczestniczy w dyskursie z wykładowcą i innymi studentami. Wykorzystuje uwagi do doskonalenia pracy badawczej i rozwoju własnego. Swobodnie posługuje się fachową terminologią i pojęciami z zakresu sztuk plastycznych i projektowych, wykorzystując je w dyskusji na tematy związane z podjętym problemem badawczym oraz obszarami pokrewnymi.
	5	Aktywnie uczestniczy w zajęciach (co najmniej 90% obecności), w sposób twórczy interpretuje i wykorzystuje uwagi wykładowcy dotyczące realizowanej pracy badawczej, dążąc do jej udoskonalenia i rozwoju własnego. Biegłe posługuje się fachową terminologią i pojęciami z zakresu sztuk plastycznych i projektowych, swobodnie dyskutuje na tematy związane z podjętym problemem badawczym oraz obszarami pokrewnymi. Potrafi dokonać konstruktywnej samooceny i krytyki prac innych. Jest samodzielny w formułowaniu celów, doborze metod badawczych i narzędzi oraz wyciąganiu wniosków z badań własnych.

5. BILANS PUNKTÓW ECTS – NAKŁAD PRACY STUDENTA

Kategoria	Obciążenie studenta	
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne
LICZBA GODZIN REALIZOWANYCH PRZY BEZPOŚREDNIM UDZIALE NAUCZYCIELA /GODZINY KONTAKTOWE/	15	
Udział w ćwiczeniach, konwersatoriach, laboratoriach	15	
SAMODZIELNA PRACA STUDENTA /GODZINY NIEKONTAKTOWE/	5	
Opracowanie prezentacji multimedialnej	5	
ŁĄCZNA LICZBA GODZIN	25	
PUNKTY ECTS za przedmiot	1	

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

.....