

KARTA PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	0212.2.DSS2A.C.SWP	
Nazwa przedmiotu w języku	polskim	SolvingLAB. Warsztaty projektowe SolvingLAB. Design Workshop
	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.miarka@ujk.edu.pl

2. OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

2.1. Język wykładowy	j. polski
2.2. Wymagania wstępne	Realizacja przedmiotów projektowych i teoretycznych wchodzących w skład przygotowania do projektowania uniwersalnego.

3. SZCZEGÓŁOWA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

3.1 Forma zajęć	Ćwiczenia (C)	
3.2 Miejsce realizacji zajęć	Pracownie projektowe, modelarnia Instytut Sztuk Wizualnych	
3.3 Forma zaliczenia zajęć	Zaliczenie	
3.4 Metody dydaktyczne	Podające: wykład wprowadzający i omówienie zagadnień Problemowe: dyskusja, Praktyczne: ćwiczenia przedmiotowe indywidualne i zespołowe, warsztat projektowe z wykorzystaniem metod: <i>bodystorming</i>, <i>design thinking</i>, studium problemowe Oglądowe: prezentacje multimedialne prezentacja wprowadzająca - omówienie zagadnień do rozwiązania,	
3.5 Wykaz literatury	podstawowa	Slack L., <i>Czym jest wzornictwo?</i> , Warszawa 2007 Yayici E., <i>Design Thinking Methodology Book</i> , Istanbul 2016
	uzupełniająca	Okraj Z., <i>Design thinking. Inspiracje dla dydaktyki</i> , Warszawa 2020

4. CELE, TREŚCI I EFEKTY UCZENIA SIĘ

4.1 Cele przedmiotu (z uwzględnieniem formy zajęć)

Ćwiczenia:

C1. Doskonalenie umiejętności szybkiego reagowania propozycją rozwiązań projektowych na zaobserwowane problemy

C2. Doskonalenie umiejętności szybkiego kreowania rozwiązań, w tym prototypowania i testowania zaproponowanych koncepcji

C3. Doskonalenie umiejętności pracy w zespołach ze szczególnym uwzględnieniem zespołów interdyscyplinarnych

4.2 Treści programowe (z uwzględnieniem formy zajęć)

Doskonalenie pracy w zespołach interdyscyplinarnych, szybkie definiowanie potrzeb, analiza rozwiązań pokrewnych, makietowanie i prototypownie. Wykorzystywanie symulatorów do testowania proponowanych rozwiązań. Realizacja integrujących zadań tematycznie powiązanych z działalnością Instytutu, lub instytucji kultury i sztuki. Analiza produktów, przestrzeni i komunikacji wizualnej pod kątem uwzględnienia potrzeb użytkowników ekstremalnych. Działania naprawcze - wytyczne do poprawy stanu analizowanego, makietowanie i testowanie proponowanych rozwiązań przy użyciu podstawowych środków wyrazu i materiałów.

Szczegółowe zagadnienia warsztatów definiuje opracowany autorski program kształcenia.

4.3 Przedmiotowe efekty uczenia się

Efekt	Student, który zaliczył przedmiot	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
w zakresie WIEDZY:		
W01	zna najważniejsze fazy projektowania: <i>brief</i> , poszukiwanie rozwiązań, badanie rynku, definiowanie inspiracji, analiza i synteza koncepcji projektowych, prototypowanie, testy z użytkownikiem	DSS2A_W01 DSS2A_W02 DSS2A_W09
W02	wie jak prowadzić działania interdyscyplinarne w zespołach i jak prowadzić dialog ze specjalistami z innych dziedzin wiedzy, o co pytać i jak wykorzystywać pozyskane informacje	DSS2A_W01 DSS2A_W02 DSS2A_W09
W03	zna metody <i>design thinking</i> , <i>bodystorming</i> , wie jak z nich efektywnie korzystać i modyfikować w kontekście projektowania dla użytkowników, o szczególnych potrzebach	DSS2A_W01 DSS2A_W02
w zakresie UMIEJĘTNOŚCI:		
U01	potrafi przygotować <i>moodboard</i> , omówić cele, założenia i inspiracje do projektu, przeprowadzić analizę rynku, wyciągnąć informacje i wnioski niezbędne do realizacji projektu	DSS2A_U01 DSS2A_U08 DSS2A_U10
U02	potrafi przygotować założenia, zaprezentować i zrealizować je w syntetycznym rozwiązaniu projektowym dla zdefiniowanego problemu	DSS2A_U01 DSS2A_U08 DSS2A_U10
U03	potrafi wykonać prototyp dobierając odpowiednią technologię i przeprowadzić jego testy oraz publiczną prezentację	DSS2A_U01 DSS2A_U08 DSS2A_U10
U04	umie pracować w zespole planując zagospodarowanie czasu i podział obowiązków	DSS2A_U08
w zakresie KOMPETENCJI SPOŁECZNYCH:		
K01	potrafi radzić sobie sytuacjach wymagających szybkiego podejmowania decyzji, w kontakcie z użytkownikami o szczególnych potrzebach	DSS2A_K05 DSS2A_K06 DSS2A_K07 DSS2A_K10
K02	jest zdolny do pracy w interdyscyplinarnym zespole projektowym	DSS2A_K05 DSS2A_K06 DSS2A_K07
K03	potrafi analizować i krytycznie oceniać rozwiązania własne i innych osób żeby tworzyć jak najciekawsze rozwiązania	DSS2A_K04

K04	potrafi szukać kreatywnych i zaawansowanych rozwiązań alternatywnych / zastępczych	DSS2A_K05 DSS2A_K06
-----	--	------------------------

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 zakończenia warsztatów	udział w wystawie
	Forma zajęć	Forma zajęć	Forma zajęć	Forma zajęć	Forma zajęć	Forma zajęć
	C	C	C	C	C	C
W01	+	+	+	+	+	
W02	+	+	+	+	+	
W03	+	+	+	+		
U01	+	+	+	+	+	
U02	+	+	+	+	+	
U03	+	+	+	+	+	+
K01		+	+	+		
K02				+		
K03		+	+	+	+	
K04	+	+	+	+	+	+

4.5 Kryteria oceny stopnia osiągnięcia efektów uczenia się

Forma zajęć	Ocena	Kryterium oceny
ćwiczenia	zal	ze względu na specyfikę działań warsztatowych ostateczną formą ich zakończenia jest jedynie uzyskanie zaliczenia na podstawie : aktywnego udziału w działaniach - obecności studenta podczas warsztatów, przygotowania moodboardów, makiet, szkiców, prototypów do konsultacji i prezentacji, udziału w pracach zespołu i konsultacjach innych osób, wspólnych dyskusjach, wyrażaniu opinii związanych z tematem warsztatowego zadania projektowego.

5 BILANS PUNKTÓW ECTS – NAKŁAD PRACY STUDENTA

Kategoria	Obciążenie studenta
	Studia stacjonarne

LICZBA GODZIN REALIZOWANYCH PRZY BEZPOŚREDNIM UDZIALE NAUCZYCIELA /GODZINY KONTAKTOWE/	24
<i>Udział w prezentacjach ćwiczeniach, laboratoriach, warsztatach</i>	2
<i>Udział w prezentacji wyników warsztatów</i>	2
<i>Praca warsztatowa - tworzenie modeli prototypów</i>	20
SAMODZIELNA PRACA STUDENTA /GODZINY NIEKONTAKTOWE/	13,5
<i>Przygotowanie do finalnej prezentacji</i>	2
<i>Zebranie materiałów do projektu, kwerenda internetowa</i>	2
<i>Praca warsztatowa - tworzenie modeli prototypów</i>	9,5
ŁĄCZNA LICZBA GODZIN	37,5
PUNKTY ECTS za przedmiot	1,5

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

.....