

KARTA PRZEDMIOTU NA STUDIACH PODYPLOMOWYCH

Nazwa przedmiotu w języku	polskim	Design jako metoda projektowania działań arteterapeutycznych
	angielskim	Design as a Method for Designing Art Therapy Activities
Nazwa studiów podyplomowych		Arteterapia. Terapia sztukami ekspresyjnymi
Forma kształcenia		Studia podyplomowe
Osoba przygotowująca kartę przedmiotu		dr Maciej Zdanowicz
Kontakt		maciej.zdanowicz@ujk.edu.pl

1. OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

1.1. Język wykładowy	polski
1.2. Wymagania wstępne	brak

2. SZCZEGÓŁOWA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

2.1. Forma zajęć		wykład, ćwiczenia
2.2. Miejsce realizacji zajęć		Platforma MS Teams, pracownia projektowa Instytutu Sztuk Wizualnych
2.3. Forma zaliczenia zajęć		zaliczenie z oceną
2.4. Metody dydaktyczne		Metody podawcze: Wykład problemowy prezentujący paradygmaty designu społecznego, projektowania partycypacyjnego oraz metodologii kreatywne. Objaśnianie pojęć, modeli i struktur procesu projektowego. Metody ilustracyjne: Analiza przykładów projektów z obszaru designu społecznego, interwencji artystycznych i praktyk partycypacyjnych. Prezentacja materiałów wizualnych, schematów procesów oraz dokumentacji projektowej. Metody problemowe: Analiza studiów przypadku. Rozwiązywanie zadań projektowych w oparciu o realne lub symulowane konteksty społeczne. Formułowanie problemów projektowych i kryteriów jakości. Metody aktywizujące: Warsztat projektowy. Burza mózgów, mapowanie idei, myślenie wizualne, praca na whiteboardzie. Moderowana dyskusja i krytyka projektowa. Metody praktyczne: Praca projektowa indywidualna i zespołowa. Projektowanie scenariuszy działań, prototypowanie i testowanie rozwiązań. Metody refleksyjne: Autoewaluacja procesu projektowego. Krytyczna refleksja nad odpowiedzialnością społeczną, etyką i ograniczeniami projektowania.
2.5. Wykaz literatury	podstawowa	Brown, T., <i>Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation</i>, New York: Harper Business, 2009 Knill, P. J., Levine, E. G., Levine, S. K., <i>Principles and Practice of Expressive Arts Therapy</i>, London: Jessica Kingsley Publishers (2005) Manzini, E., <i>Design, When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation</i>, Cambridge, MA: MIT Press, 2015 Sanders, E. B.-N., Stappers, P. J., <i>Co-creation and the New Landscapes of Design</i> [w:] "CoDesign", 4(1), ss. 5–18.
	uzupełniająca	Stickdorn, M., Hormess, M., Lawrence, A., Schneider, J., <i>This Is Service Design Doing</i>. Sebastopol: O'Reilly, 2008 Kelley, T., Kelley, D., <i>Creative Confidence</i>. New York: Crown Business, 2013 Szulc, W., <i>Arteterapia. Narodziny idei, ewolucja teorii, rozwój praktyki</i>. Warszawa: Difin, 2011

3. CELE, TREŚCI I EFEKTY UCZENIA SIĘ

3.1. Cele przedmiotu (z uwzględnieniem formy zajęć)

C1 – wykład: Wyposażenie w wiedzę teoretyczną dotyczącą designu jako metody projektowania procesów społecznych i działań twórczych, ze szczególnym uwzględnieniem designu społecznego, partycypacyjnego oraz metodologii kreatywnych.

C2 – wykład: Ukształtowanie rozumienia relacji między diagnozą kontekstu, definiowaniem problemu projektowego, ideacją i prototypowaniem, jako spójnego procesu projektowego.

C3 – wykład: Rozwijanie krytycznej świadomości odpowiedzialności społecznej i kulturowej projektowania działań arteterapeutycznych, w tym granic kompetencyjnych i etycznych uwarunkowań projektowania doświadczeń.

C1 – ćwiczenia: Rozwijanie umiejętności diagnozowania kontekstu i potrzeb użytkowników z wykorzystaniem metod jakościowych i narzędzi designu społecznego.

C2 – ćwiczenia: Kształcenie kompetencji projektowych w zakresie formułowania problemu, generowania koncepcji,

projektowania scenariusza działania oraz prototypowania rozwiązań.

C3 – ćwiczenia: Doskonalenie umiejętności pracy zespołowej, refleksji projektowej oraz odpowiedzialnego podejmowania decyzji w procesie projektowania działań arteterapeutycznych.

3.2. Treści programowe (z uwzględnieniem formy zajęć)

T1 – wykład: Design jako metoda projektowania procesów społecznych i doświadczeń. Od modernistycznego projektowania form do projektowania relacji, usług i interwencji społecznych. Design jako narzędzie diagnozy, eksperymentu i zmiany. Rola projektanta jako facylitatora i badacza kontekstu. Wprowadzenie do designu społecznego i partycypacyjnego.

T2 – wykład: Metodologie kreatywne w projektowaniu działań arteterapeutycznych. Design thinking, human-centered design, service design, co-design. Metody eksploracji problemu: obserwacja, wywiad pogłębiony, mapowanie doświadczeń, journey mapping, persona. Przekład danych jakościowych na insight i problem projektowy. Myślenie wizualne i prototypowanie koncepcyjne.

T3 – wykład: Design społeczny i projektowanie partycypacyjne. Założenia designu społecznego: praca z interesariuszami, włączanie użytkowników w proces projektowy, odpowiedzialność społeczna projektu, projektowanie dla zmiany społecznej i dobrostanu. Co-creation, living labs, projektowanie w kontekstach wrażliwych. Przykłady projektów społecznych i artystycznych o charakterze partycypacyjnym.

T3 – wykład: Prototypowanie, testowanie i iteracja projektów działań arteterapeutycznych

Budowanie prototypów scenariuszy działań, testy pilotażowe, feedback, iteracja. Dokumentacja procesu projektowego. Kryteria jakości projektu: użyteczność, bezpieczeństwo, adekwatność społeczna, skalowalność i adaptowalność.

T1 – ćwiczenia: Blok 1. Badanie kontekstu i mapowanie potrzeb. Wprowadzenie do metod diagnozy projektowej w designie społecznym. Praca z obserwacją jakościową, krótkim wywiadem eksploracyjnym oraz analizą kontekstu użytkownika i interesariuszy. Tworzenie person i map empatii jako narzędzi porządkujących dane jakościowe. Identyfikacja napięć, barier i zasobów środowiska, w którym projektowane są działania arteterapeutyczne. Refleksja nad rolą projektanta jako badacza i mediatora pomiędzy różnymi perspektywami.

T2 – ćwiczenia: Definiowanie problemu projektowego i celu interwencji. Formułowanie problem statement na podstawie zebranych danych. Przekład obserwacji na insight projektowy. Określanie celu społecznego, doświadczeniowego i edukacyjnego projektowanego działania. Mapowanie interesariuszy i relacji. Analiza ograniczeń: czasowych, przestrzennych, organizacyjnych, etycznych. Budowanie kryteriów sukcesu projektu.

T3 – ćwiczenia: Ideacja i metody kreatywne. Zastosowanie metod generowania pomysłów: burza mózgów, mapa skojarzeń, SCAMPER, techniki prowokacji twórczej, szybkie szkice koncepcyjne i storyboarding. Praca z myśleniem wizualnym i narracyjnym. Selekcja koncepcji w oparciu o kryteria projektowe i społeczne. Rozwijanie świadomości relacji pomiędzy formą artystyczną, doświadczeniem uczestnika i celem interwencji.

T4 – ćwiczenia: Projektowanie scenariusza, narzędzi i doświadczenia. Budowanie struktury działania: sekwencja etapów, dynamika intensywności, momenty otwarcia i domknięcia. Projektowanie narzędzi: materiałów, instrukcji, przestrzeni, zasad pracy i bezpieczeństwa. Uwzględnianie różnorodności uczestników oraz dostępności. Projektowanie roli prowadzącego i sposobu facylitacji procesu.

T5 – ćwiczenia: Prototypowanie, testowanie i refleksja projektowa. Tworzenie prototypu fragmentu działania lub pełnego modułu. Symulacja i testowanie w grupie. Zbieranie informacji zwrotnej. Iteracyjna korekta projektu. Dokumentowanie procesu projektowego. Refleksja nad adekwatnością rozwiązania, potencjalnymi ryzykami, możliwościami adaptacji oraz skalowania projektu w różnych kontekstach społecznych.

3.3. Przedmiotowe efekty uczenia się

Efekt	Uczestnik, który zaliczył przedmiot	Odniesienie do efektów uczenia się określonych w programie studiów podyplomowych
w zakresie WIEDZY :		
W01	Uczestnik studiów podyplomowych zna i rozumie rolę designu jako metody projektowania procesów, doświadczeń i interwencji społecznych w kontekście działań arteterapeutycznych.	ATSE_W01, ATSE_W04
W02	Uczestnik studiów podyplomowych zna metodologie projektowe stosowane w designie społecznym i partycypacyjnym (design thinking, human-centered design, co-design) oraz ich zastosowanie w projektowaniu działań twórczych.	ATSE_W02, ATSE_W04
W03	Uczestnik studiów podyplomowych rozumie znaczenie diagnozy potrzeb, analizy kontekstu i pracy z interesariuszami w procesie projektowania działań arteterapeutycznych.	ATSE_W04
W04	Uczestnik studiów podyplomowych zna zasady odpowiedzialnego projektowania działań z udziałem uczestników, w tym ramy etyczne, bezpieczeństwo procesu i granice	ATSE_W04

	kompetencyjne.	
w zakresie UMIEJĘTNOŚCI:		
U01	Uczestnik studiów podyplomowych potrafi przeprowadzić diagnozę kontekstu projektowego z wykorzystaniem prostych metod jakościowych (obserwacja, mapa empatii, persona).	ATSE_U01
U02	Uczestnik studiów podyplomowych potrafi sformułować problem projektowy oraz określić cele i kryteria projektowanego działania arteterapeutycznego.	ATSE_U02
U03	Uczestnik studiów podyplomowych potrafi generować i rozwijać koncepcje działań z wykorzystaniem metod kreatywnych i narzędzi ideacyjnych.	ATSE_U03
U04	Uczestnik studiów podyplomowych potrafi zaprojektować scenariusz działania oraz dobrać adekwatne środki ekspresji, narzędzia i strukturę procesu.	ATSE_U04
U05	Uczestnik studiów podyplomowych potrafi prototypować, testować i modyfikować projekt w oparciu o informację zwrotną oraz refleksję nad procesem.	ATSE_U06
w zakresie KOMPETENCJI SPOŁECZNYCH:		
K01	Uczestnik studiów podyplomowych jest gotów do odpowiedzialnego projektowania działań z uwzględnieniem bezpieczeństwa uczestników i konsekwencji społecznych projektu.	ATSE_K01
K02	Uczestnik studiów podyplomowych wykazuje gotowość do współpracy w zespole projektowym, dialogu z interesariuszami oraz otwartości na informację zwrotną.	ATSE_K02
K03	Uczestnik studiów podyplomowych jest gotów do krytycznej refleksji nad własnymi decyzjami projektowymi, ich ograniczeniami i etycznymi implikacjami.	ATSE_K04

3.4 Sposoby weryfikacji osiągnięcia przedmiotowych efektów uczenia się

Efekty przedmiotowe (symbol)	Sposób weryfikacji (+/-)																				
	Egzamin ustny/pisemny*			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				+																	
W04				+																	
U01								+			+						+				
U02								+			+						+				
U03								+			+						+				
U04								+			+						+				
U05								+			+						+				
K01								+			+						+				
K02								+			+						+				
K03								+			+						+				

3.5 Kryteria oceny stopnia osiągnięcia efektów uczenia się		
Forma zajęć	Ocena	Kryterium oceny
wykład (W) *	3	Uczestnik studiów podyplomowych osiąga minimalny poziom wiedzy umożliwiający zaliczenie, bez pogłębionej refleksji.
	3,5	Uczestnik studiów podyplomowych wykazuje fragmentaryczne rozumienie zagadnień, popełnia uproszczenia interpretacyjne.
	4	Uczestnik studiów podyplomowych posiada zasadniczą wiedzę i rozumie główne założenia przedmiotu, jednak prezentuje ją w sposób schematyczny lub ograniczony analitycznie.
	4,5	Uczestnik studiów podyplomowych poprawnie posługuje się aparatem pojęciowym, rozumie metodologię i ich zastosowanie. Analiza jest poprawna, choć mniej pogłębiona refleksyjnie
	5	Uczestnik studiów podyplomowych wykazuje pogłębione rozumienie designu jako metody projektowania procesów społecznych i działań arteterapeutycznych. Trafnie charakteryzuje metodologię projektową, poprawnie interpretuje pojęcia designu społecznego i partycypacyjnego oraz potrafi krytycznie odnieść je do praktyki. Argumentacja spójna i świadoma kontekstu etycznego.
ćwiczenia (C) *	3	Projekt realizuje wymagania w stopniu minimalnym, z widocznymi brakami metodologicznymi.
	3,5	Projekt spełnia minimalne kryteria, jednak diagnoza lub koncepcja są powierzchowne, a dokumentacja niepełna.
	4	Projekt spełnia wymagania metodologiczne, lecz wykazuje uproszczenia lub ograniczoną refleksję projektową.
	4,5	Projekt poprawny metodologicznie, logiczny i czytelny, z drobnymi brakami w pogłębieniu analizy lub dokumentacji.
	5	Projekt jest spójny metodologicznie, adekwatny do zdiagnozowanego kontekstu i jasno uzasadniony. Uczestnik studiów podyplomowych poprawnie stosuje metody diagnozy, definiowania problemu, ideacji i prototypowania. Projekt wykazuje wysoki poziom odpowiedzialności społecznej, refleksji krytycznej i świadomości ograniczeń.

4. BILANS PUNKTÓW ECTS – NAKŁAD PRACY UCZESTNIKA

Kategoria	Obciążenie uczestnika
LICZBA GODZIN REALIZOWANYCH PRZY BEZPOŚREDNIM UDZIALE NAUCZYCIELA /GODZINY KONTAKTOWE/	
Udział w wykładach	7
Udział w ćwiczeniach	8
Udział w zaliczeniach	3
SAMODZIELNA PRACA UCZESTNIKA /GODZINY NIEKONTAKTOWE/	
Przygotowanie do wykładów	18
Przygotowanie do ćwiczeń	18
Przygotowanie do zaliczeń	21
ŁĄCZNA LICZBA GODZIN	75
PUNKTY ECTS za przedmiot	3

Przyjmuję do realizacji:

.....
(data i czytelne podpisy osób prowadzących przedmiot w danym roku akademickim)