

PROGRAM STUDIÓW

Obowiązuje od roku akademickiego: 2026/2027

Kierunek studiów: DESIGN SPOŁECZNY

1. **Kod ISCED: 0213**
2. **Forma studiów: stacjonarne**
3. **Liczba semestrów: 4**
4. **Tytuł zawodowy nadawany absolwentom: magister**
5. **Profil kształcenia: ogólnoakademicki**
6. **Dziedzina sztuki**
7. **Dyscyplina artystyczna: Sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki (100% punktów ECTS)**
8. **Liczba punktów ECTS konieczna do ukończenia studiów: 120**
 - 1) liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia: **61**
 - 2) liczba punktów ECTS, którą student musi uzyskać w ramach zajęć związanych z prowadzoną działalnością naukową w dyscyplinie lub dyscyplinach, do których przyporządkowany jest kierunek studiów w wymiarze większym niż 50% ogólnej liczby punktów ECTS): **117**
 - 3) liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje realizując zajęcia podlegające wyborowi (co najmniej 30% ogólnej liczby punktów ECTS): **53**
 - 4) liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych, nie mniejsza niż 5 ECTS – w przypadku kierunków studiów przyporządkowanych do dyscyplin w ramach dziedzin innych niż odpowiednio nauki humanistyczne lub nauki społeczne: **6**
9. **Łączna liczba godzin zajęć: 3000** – w tym:
 - liczba godzin zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia: **1529**
 - liczba godzin zajęć prowadzona z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość: **0**
10. **Koncepcja i cele kształcenia** (w tym opis sylwetki absolwenta):

Koncepcja kształcenia na kierunku design społeczny opiera się z jednej strony na pogłębieniu wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych w obszarze sztuk projektowych, ze szczególnym uwzględnieniem projektowania produktu i komunikacji wizualnej, a z drugiej na zaakcentowaniu istotnego znaczenia projektowania uniwersalnego, ergonomicznego w kontekście zmian jakie nastąpiły w strukturze współczesnego społeczeństwa. Studia stanowią kontynuację rozwoju szeroko pojętych predyspozycji badawczo-projektowych studenta, istotnych z punktu widzenia kształcenia na profilu ogólnoakademickim, z uwzględnieniem jego wrażliwości, zdolności do empatycznego wglądu w potrzeby drugiego człowieka. Starzejące się społeczeństwo, trapiące je liczne choroby cywilizacyjne, zwiększający się odsetek osób z niepełnosprawnościami, dysproporcje społeczne m.in. w zakresie zdolności do zabezpieczenia swoich potrzeb egzystencjalnych, jak również postępująca degradacja środowiska, skutkująca dramatycznymi zmianami klimatycznymi, konsekwencjami dla ludzkości stają się istotnymi wyzwaniami dla projektantów w XXI w., jak również szkolnictwa wyższego przygotowującego przyszłe kadry designerów.

Program studiów oferuje szereg przedmiotów (zajęć) pozwalających na pogłębienie nabytej podczas studiów licencjackich wiedzy, umiejętności i kompetencji projektowych, m.in. poprzez włączenie do bloku przedmiotów (zajęć) podstawowych/kierunkowych rysunkowego i komputerowego wspomaganie projektowania, projektowania inkluzywnego i spekulatywnego, jak również współczesnych technologii materiałowych, produkcyjnych opartych na przyjaznych środowisku przyrodniczemu rozwiązaniach. Bloki przedmiotów (zajęć) do wyboru pozwalają na kontynuację rozwoju w obszarze projektowania produktu i komunikacji wizualnej, z jednoczesnym pogłębianiem predyspozycji badawczych, charakterystycznych dla absolwenta kierunku ogólnoakademickiego. Unikatowy charakter kierunku design społeczny polega na osadzeniu współczesnego projektowania wzorniczego w kontekście zasygnalizowanych wyżej potrzeb społecznych. Aspektowi temu służą zarówno wprowadzające przedmioty (zajęcia) z zakresu socjologii, socjologii niepełnosprawności, gerontosocjologii, intermedialnych działań w przestrzeni publicznej z elementami animacji społeczno-kulturalnej, wreszcie szczegółowe treści przedmiotów (zajęć) z zakresu projektowania inkluzywnego, projektowania spekulatywnego, projektowania produktu odpowiedzialnego czy komunikacji wizualnej dla społeczeństwa. Koncepcja kształcenia została opracowana w taki sposób, aby każdy student miał szansę na uzyskanie efektów uczenia się w sposób pełny i zrównoważony, osiągając wiedzę, umiejętności i kompetencje na poziomie kluczowych dla kierunku treści kształcenia, jak również rozszerzonych w zakresie wybranego przez siebie bloku przedmiotów (zajęć) – projektowania społecznego 2D (social design 2D), projektowania społecznego 3D (social design 3D), uzyskując jednocześnie w sposób zamienny uzupełnienie treści kształcenia z bloku niewyselekcjonowanego. Tym samym student realizujący kształcenie w obszarze produktu odpowiedzialnego zobligowany jest do uzupełnienia treści kształcenia o wspomagające projektowanie komunikacji wizualnej w projektowaniu społecznym, a w przypadku studentów realizujących blok kształcenia komunikacji wizualnej w projektowaniu społecznym odwrotnie – wspomagającego projektowania produktu odpowiedzialnego. Program studiów daje szansę na uzyskanie przyszłym projektantom predyspozycji do podejmowania społecznej roli projektanta, odpowiadającego na potrzeby rynku. Dodatkowe przedmioty (zajęcia) z zakresu portfolio projektanta lub autoprezentacji, zarządzania w designie mają umożliwić świadome wejście na rynek pracy, m.in. w odniesieniu do kształtowania marki własnej.

Dyplom magisterski stanowiący dzieło projektowe zrealizowane w ramach wybranego bloku przedmiotów (zajęć) wraz z pracą teoretyczną, opisującą koncepcję dyplomową prowadzi do zamknięcia kształcenia na drugim poziomie studiów, potwierdzenia uzyskanych efektów uczenia się i dowodzi uzyskania pełnego wykształcenia projektowego.

Cele kształcenia:

- przygotowanie do podstawowej, samodzielnej działalności projektowej, w oparciu o efekty kształcenia z uwzględnieniem indywidualnych zainteresowań studenta,
- kształcenie umiejętności analizy problemów projektowych, samodzielnego poszukiwania rozwiązań projektowych, środków wyrazu i mediów w designie społecznym,
- uwrażliwienie studenta na potrzeby społeczne, stanowiące punkt wyjścia do jego działalności projektowej,
- ukazanie dodatkowych możliwości oddziaływania społecznego artysty – projektanta m.in. w zakresie organizowania działań z zakresu animacji społeczno-kulturalnej oraz intermedialnych projektów w przestrzeni publicznej, tworzenie kampanii społecznych, edukacyjnych, zwracających uwagę na kwestie ochrony środowiska, zmian klimatycznych oraz dobrostanu fizycznego i psychicznego człowieka,
- kształcenie zaawansowanych umiejętności posługiwania się tradycyjnymi i nowoczesnymi technikami oraz technologiami w designie, w myśl zrównoważonego rozwoju,
- rozwijanie indywidualnych i zespołowych zdolności twórczych i projektowych studentów.

Tworząc niniejszy program studiów wzięto pod uwagę następujące czynniki:

- tradycje kształcenia projektowego w obszarze sztuk plastycznych, w których zasadnicze miejsce rozwoju twórczego stanowi pracownia mistrzowska, praca dydaktyczna w relacji mistrz – uczeń,
- zmiany w strukturze społeczeństwa związane z jego starzeniem i chorobami cywilizacyjnymi w związku z czym dokonano zwiększenia roli treści programowych w zakresie projektowania uniwersalnego i ergonomicznego,
- potrzeby regionu świętokrzyskiego, związane z koniecznością dostarczania kadr zasilających przemysł kreatywny, które w dużej mierze stanowią element rozwoju lokalnego, regionalnego, krajowego, w tym sektora prywatnego, państwowego i pozarządowego,
- współczesne osiągnięcia techniczne i technologiczne w dziedzinie designu i jego gałęzi, ze szczególnym uwzględnieniem potrzeb wynikających z zielonej transformacji,
- konieczność rozwoju projektowania odpowiedzialnego - wykorzystującego racjonalnie zasoby naturalne, odpowiedzialność projektantów i firm za środowisko i kwestie klimatyczne, zgodnego z ideą zrównoważonego rozwoju, uwzględniającego świadomość inicjatywy „Europejski Zielony Ład”, której celem jest skierowanie UE na drogę transformacji ekologicznej, a ostatecznie – osiągnięcie neutralności klimatycznej do 2050 roku,
- usytuowanie kierunku w uczelni uniwersyteckiej pozwalające na pełne dążenie ku interdyscyplinarności i współpracy z reprezentantami innych dyscyplin i dziedzin naukowych, artystycznych, m.in. obszaru nauk społecznych, nauk o zdrowiu, wreszcie osadzenie jego studentów w wielokulturowej, złożonej społeczności, dającej możliwość współpracy i działania na rzecz uczelni,

- potrzeby kraju, związane z koniecznością dostarczania kadr zasilających lokalne przemysły kreatywne, które funkcjonują w oparciu o strategię rozwoju miast, województw i wykazują duże zainteresowanie naszymi absolwentami jeszcze na etapie ich edukacji, m.in. dla instytucji, firm, organizacji wpisujących się w obszar projektowania (w bieżącym momencie wg wskazań portalu „Barometr zawodów. Prognoza zapotrzebowania na pracowników” blisko 30 powiatów z całego kraju, w tym południowo-wschodniej Polski zgłasza deficyt na rynku pracy specjalistów z zakresu projektowania wzorniczego),
- umiędzynarodowienie będące istotnym aspektem współczesnej sztuki, wymiany artystycznej poprzez przygotowanie studentów – przyszłych absolwentów do gotowości na zmiany, w tym także związane z miejscem zamieszkania, pracy, podjęcia współpracy w ramach międzynarodowych projektów, inicjatyw, otwartości wobec odmiennych światopoglądów, tradycji, kultur, narodowości.

Sylwetka absolwenta:

Absolwent kierunku przygotowany jest do tworzenia rozwiązań projektowych, wynikających z wcześniej rozpoznanych, zdefiniowanych uwarunkowań problemów różnych grup użytkowników. Umie postrzegać szanse dla rozwoju lokalnych społeczności poprzez wprowadzanie zasad projektowania uniwersalnego i zrównoważonego w obszarze planowania różnorodnych struktur funkcjonalnych, w tym obiektów, przestrzeni wspólnych i działań integrujących. Jest świadomy zmian klimatycznych i ich powiązania z przemysłową działalnością człowieka, poszukuje rozwiązań najlepszych dla natury i człowieka planując ślad węglowy i wszelkie konsekwencje jakie niesie za sobą działalność projektowa. Posiada wysoką świadomość potrzeby dążenia do uzyskania neutralności klimatycznej, zarówno w skali krajowej jak i globalnej.

Potrafi projektować i wdrażać produkty, usługi, komunikację wizualną uwzględniając zmiany zachodzące w społeczeństwie zarówno w zakresie demografii, jak i struktury społeczeństwa (otyłość szereg niepełnosprawności). Może wchodzić w skład zespołów opiniujących i przygotowujących miejskie projekty związane z dostępnością, ekologią, integracją społeczną.

Możliwości kontynuacji kształcenia:

Absolwent może kontynuować kształcenie w szkołach doktorskich w dyscyplinie Sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki, samodzielnie występować o nadanie stopnia doktora sztuki we wskazanej dyscyplinie do jednostek posiadających takie uprawnienie. Absolwent może poszerzać swoje wykształcenie na studiach podyplomowych z dziedziny sztuk plastycznych, ale i innych, w tym podejmować pedagogiczne studia kwalifikacyjne do nauczania w szkole.

11. Efekty uczenia się:

Oznaczenie symboli:

DSS – symbol dla kierunku design społeczny

2A – poziom studiów i profil kształcenia (tu: studia drugiego stopnia o profilu ogólnoakademickim)

jedna z liter W, U lub K – dla oznaczenia kategorii efektów (W - wiedza, U - umiejętności, K - kompetencje społeczne)

01, 02, 03 i kolejne – kolejne numery efektów uczenia się

Symbole efektów uczenia się dla kierunku	Po ukończeniu studiów absolwent:	Odniesienie efektów uczenia się do: uniwersalnych charakterystyk dla danego poziomu Polskiej Ramy Kwalifikacji (ustawa o ZSK)	Odniesienie efektów uczenia się do: charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6–7 Polskiej Ramy Kwalifikacji (rozporządzenie MNiSW)	Odniesienie efektów uczenia się do: charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6–7 Polskiej Ramy Kwalifikacji dla dziedziny sztuki (rozporządzenie MNiSW)
--	----------------------------------	--	--	--

w zakresie **WIEDZY**:

DSS2A_W01	zna i rozumie zasady, którymi należy się kierować podczas formułowania i rozwiązywania złożonych zagadnień projektowych w zakresie projektowania produktu oraz komunikacji wizualnej, jest świadomy konsekwencji, jakie dla środowiska pojawiają się wraz z działalnością projektową i wie jak ograniczać jej negatywne skutki	P7U_W	P7S_WG	P7S_WG
DSS2A_W02	ma pogłębioną wiedzę o zasadach projektowania produktów, na podstawie których powstają rozwiązania dedykowane użytkownikom o szczególnych potrzebach	P7U_W	P7S_WG	P7S_WG
DSS2A_W03	ma pogłębioną wiedzę dotyczącą zasad komunikacji wizualnej, na podstawie których powstają rozwiązania dedykowane użytkownikom o szczególnych potrzebach	P7U_W	P7S_WG	P7S_WG
DSS2A_W04	zna i rozumie zasadnicze metody integracji i aktywizacji społecznej, z zastosowaniem form animacji społeczno-kulturalnej, działań w przestrzeni publicznej	P7U_W	P7S_WG	P7S_WG

DSS2A_W05	ma pogłębioną wiedzę na temat kontekstu historycznego, środowiskowego, kulturowego, w tym przede wszystkim społecznego designu, z uwzględnieniem aspektu socjologii niepełnosprawności i gerontosocjologii rozumiejąc nierozzerwalność tego związku z działalnością projektową	P7U_W	P7S_WG	P7S_WG
DSS2A_W06	zna w stopniu pogłębionym wzorce i techniki będące podstawą kreatywnej działalności projektowej, co umożliwia mu swobodną i niezależną realizację zadań projektowych tworzonych samodzielnie lub na zlecenie	P7U_W	P7S_WG	P7S_WG
DSS2A_W07	zna w stopniu pogłębionym zasady tworzenia projektów o wysokim stopniu oryginalności, odpowiedzialne społecznie i środowiskowo, osadzone w kontekście wiedzy o technologiach i technikach wytwarzania oraz stylach w designie	P7U_W	P7S_WG	P7S_WG
DSS2A_W08	zna w stopniu pogłębionym problematykę związaną z aktualnymi technologiami stosowanymi w designie oraz rozwiązaniami w obszarze poszukiwania i kreowania nowych materiałów i technologii, w tym w kontekście idei zrównoważonego rozwoju, poszanowania i ochrony środowiska naturalnego	P7U_W	P7S_WG	P7S_WG
DSS2A_W09	zna relacje pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami działalności projektanta, z uwzględnieniem kontekstu pracy badawczej, mającej zastosowanie w obszarze designu społecznego, ze szczególnym uwzględnieniem wybranych metodologii właściwych obszarowi designu, ale i sięgających do dyscyplin nauk socjologicznych, etnologii i antropologii kulturowej, nauk o zdrowiu; w stopniu pogłębionym wykorzystuje tę wiedzę do dalszego rozwoju	P7U_W	P7S_WG	P7S_WG
DSS2A_W10	zna pojęcia i zasady z zakresu prawa autorskiego, poszerzoną problematykę dotyczącą finansowych, marketingowych, prawnych aspektów zawodu projektanta	P7U_W	P7S_WG	P7S_WG
DSS2A_W11	zna metody zarządzania projektami wzorniczymi oraz tworzenia strategii wzorniczych	P7U_W	P7S_WG	P7S_WG
DSS2A_W12	zna i rozumie znaczenie krajowych i międzynarodowych aktów prawnych odnoszących się do zasad równego traktowania, w tym dostępności infrastruktury publicznej	P7U_W	P7S_WG	P7S_WG
DSS2A_W13	jest świadomy konieczności racjonalnego wykorzystywania zasobów naturalnych oraz dbałości o środowisko naturalne, potrafi wykorzystywać tę wiedzę w swojej działalności projektowej szukając rozwiązań przyjaznych użytkownikom i bezpiecznych dla ekosystemu	P7U_W	P7S_WG P7S_WK	P7S_WG
DSS2A_W14	zna w stopniu pogłębionym metody planowania życia produktów oraz komunikatów wizualnych oraz metody ich wytwarzania w sposób najbardziej odpowiedzialny z punktu widzenia środowiska naturalnego i zmian klimatycznych	P7U_W	P7S_WG P7S_WK	P7S_WG

w zakresie **UMIEJĘTNOŚCI:**

DSS2A_U01	potrafi wykorzystywać swoją osobowość do tworzenia i realizowania oryginalnych, złożonych koncepcji projektowych wpisujących się w priorytety designu społecznie odpowiedzialnego, z uwzględnieniem dbałości o środowisko naturalne	P7U_U	P7S_UW	P7S_UW
DSS2A_U02	potrafi tworzyć i organizować działania z zakresu animacji społeczno-kulturalnej, form intermedialnych w przestrzeni publicznej, opartych na interakcji ze zróżnicowaną odbiorcą celem aktywizacji i integracji społecznej	P7U_U	P7S_UW P7S_UK	P7S_UW P7S_UK
DSS2A_U03	potrafi podejmować samodzielne decyzje dotyczące projektowania i realizowania zadań z obszaru projektowania produktu i komunikacji wizualnej, wpisującego się w priorytety designu społecznie odpowiedzialnego, oraz zieloną transformację	P7U_U	P7S_UW	P7S_UW
DSS2A_U04	potrafi korzystać z wzorców leżących u podstaw kreacji, zachowując swobodę i niezależność wypowiedzi przejawiające się w realizacjach założeń projektowych tworzonych produktów i komunikacji wizualnej	P7U_U	P7S_UW	P7S_UW
DSS2A_U05	potrafi tworzyć rozbudowane projekty dbając szczególnie o ich stronę estetyczną, materiałowo-konstrukcyjną (z uwzględnieniem wpływu na środowisko naturalne i ślad węglowy), funkcjonalną – osadzoną w kontekście istniejących potrzeb społecznych, w tym uwarunkowań prawnych m.in. z zakresu dostępności publicznej	P7U_U	P7S_UW	P7S_UW
DSS2A_U06	potrafi wykorzystywać swoje umiejętności warsztatowe do profesjonalnego i efektywnego rozwiązywania postawionych przed nim zadań projektowych, zwłaszcza ukierunkowanych na istotne potrzeby społeczne i środowiskowe	P7U_U	P7S_UW P7S_UU	P7S_UW P7S_UU
DSS2A_U07	potrafi efektywnie ćwiczyć i rozwijać swoje umiejętności warsztatowe, badawczo-projektowe, w tym samodzielnie planować rozwój własny i stymulować warunki do rozwoju innych osób, zwracając szczególną uwagę na aspekty proekologiczne wszelkich działań	P7U_U	P7S_UW P7S_UU	P7S_UW P7S_UU
DSS2A_U08	współpracuje z innymi osobami w ramach podejmowanych działań zespołowych, odpowiedzialnie wykonując powierzone mu zadania, koordynując pracę innych, komunikując się w oparciu o właściwy dyscyplinie sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki oraz subdyscyplinie wzornictwa profesjonalny język	P7U_U	P7S_UK P7S_UO	P7S_UK
DSS2A_U09	potrafi przygotowywać rozbudowane prace pisemne i publiczne wystąpienia dotyczące realizowanych projektów, ich kontekstów, ze szczególnym uwzględnieniem metodologii badawczych właściwych obszarowi designu, ale i nauk społecznych, nauk o zdrowiu znajdujących zastosowanie we wzornictwie społecznie odpowiedzialnym; stosować właściwą dla podejmowanego tematu literaturę naukową	P7U_U	P7S_UK	P7S_UK
DSS2A_U10	podchodzi odpowiedzialnie do publicznych wystąpień, potrafi w przystępny sposób dokonać rzeczowej prezentacji swojego projektu omawiając najistotniejsze jego aspekty i konteksty, oraz wykazuje się	P7U_U	P7S_UK	P7S_UK

	umiejętnością nawiązania kontaktu z publicznością, przed którą dokonuje prezentacji swojego projektu, m.in. za pomocą wystaw, pokazów z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych, publicznych autoprezentacji			
DSS2A_U11	posługuje się językiem obcym na poziomie B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego	P7U_U	P7S_UK	P7S_UK
DSS2A_U12	potrafi zaprojektować zaawansowane działania (kampania społeczna / warsztaty) podnoszące świadomość odpowiedzialności za środowisko naturalne w społeczeństwie	P7U_U	P7S_UW P7S_UK P7S_UU	P7S_UW P7S_UU P7S_UK
DSS2A_U13	potrafi zaprojektować złożony produkt i komunikat wizualny wykorzystując naturalne, odnawialne, ekologiczne materiały przyjazne ustawnikowi i środowisku naturalnemu	P7U_U	P7S_UW P7S_UU	P7S_UW P7S_UU
DSS2A_U14	zgodnie z zasadą RRR (Reduce, Reuse, Recycle) potrafi wykorzystywać / adaptować do własnych projektów elementy istniejące nadając im nową formę i przeznaczenie w oparciu o zaprojektowany proces użytkowy	P7U_U	P7S_UW P7S_UU	P7S_UW P7S_UU
DSS2A_U15	potrafi poszukiwać nowych rozwiązań w obszarze materiałów i technologii, które można stosować w projektowaniu dbając o środowisko, wykorzystując odpady i ograniczając ślad węglowy	P7U_U	P7S_UW P7S_UU	P7S_UW P7S_UU

w zakresie KOMPETENCJI SPOŁECZNYCH:

DSS2A_K01	jest przygotowany do rozwoju swojej osobowości poprzez uczenie się przez całe życie, ciągłego rozwoju wiedzy, umiejętności i kompetencji niezbędnych na drodze projektanta rozumiejącego i dostrzegającego szerokie potrzeby społeczne	P7U_K	P7S_KK	P7S_KK
DSS2A_K02	jest zdolny do inspirowania, organizowania procesu rozwijania i doskonalenia umiejętności kreatywnych, projektowych innych osób, w tym jest gotowy do podstawowej działalności w zakresie aktywizacji i integracji społecznej, komunikowania z grupami zagrożonymi wykluczeniem społecznym	P7U_K	P7S_KK	P7S_KK
DSS2A_K03	jest zdolny do samodzielnego integrowania nabytej interdyscyplinarnej wiedzy, niezbędnej dla obszaru projektowania społecznego oraz podejmuje w zorganizowany sposób nowe i kompleksowe działania badawczo-projektowe, także w warunkach ograniczonego dostępu do istotnych danych	P7U_K	P7S_KR	P7S_KR
DSS2A_K04	jest gotów świadomie i w oparciu o doświadczenie projektowe wykorzystywać w różnorodnych sytuacjach mechanizmy psychologiczne wspomagające podejmowane decyzje projektowe, w tym działania związane z analizą oraz syntezą danych, empatycznym wglądem w potrzeby użytkownika, uzasadnieniem podejmowanych decyzji	P7U_K	P7S_KK	P7S_KK
DSS2A_K05	jest przygotowany do samooceny, konstruktywnej krytyki wobec realizacji projektowych własnych i innych m.in. w zakresie dostępności dla osób ze specjalnymi potrzebami, krytyki posiadanej wiedzy,	P7U_K	P7S_KK	P7S_KK

	weryfikowania jej, a w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu odnosząc się do uzyskiwanych opinii od ekspertów			
DSS2A_K06	jest przygotowany do pełnienia w społeczeństwie odpowiedzialnej roli projektanta wrażliwego na potrzeby drugiego człowieka, potrafiącego rozwiązywać problem metodami badawczo-projektowymi, podejmującego refleksję na temat społecznych, kulturowych, naukowych, etycznych i środowiskowych aspektów i konsekwencji pracy projektowej	P7U_K	P7S_KO P7S_KR	P7S_KO P7S_KR
DSS2A_K07	jest zdolny do prezentowania skomplikowanych formalnie i ideowo działań projektowych w formie przystępnej dla grona słuchaczy, również z zastosowaniem współczesnych środków technologii informacyjnych	P7U_K	P7S_KO P7S_KR	P7S_KO P7S_KR
DSS2A_K08	jest wysoce wrażliwy na kwestie związane ze zmianą klimatu oraz świadomy wpływu działalności projektowej na środowisko naturalne. Jest zdolny do krytycznego oceniania decyzji projektowych w kontekście ekologii	P7U_K	P7S_KK P7S_KO P7S_KR	P7S_KO P7S_KR
DSS2A_K09	jest przygotowany do dyskusowania i upowszechniania wiedzy o odpowiedzialności społeczeństwa za zmiany klimatyczne oraz formy i sposoby ochrony środowiska naturalnego.	P7U_K	P7S_KK P7S_KO P7S_KR	P7S_KO P7S_KR

12. Zajęcia wraz z przypisanymi do nich punktami ECTS, efektami uczenia się i treściami programowymi:

Przedmioty (zajęcia)	Liczba punktów ECTS	Treści programowe	Odniesienie do efektów uczenia się na kierunku
----------------------	---------------------	-------------------	--

PRZEDMIOTY (ZAJĘCIA) KSZTAŁCENIA OGÓLNEGO: (10 pkt ECTS)

1.	Język obcy	3	<p>Treści leksykalne: Słownictwo specjalistyczne właściwe dla studiowanego kierunku studiów. Język funkcyjny: dyskusje; interpretacje danych statystycznych, wykresów; prezentacje, np.: artykułów, wyników badań. Streszczenia publikacji, pracy dyplomowej, artykułów specjalistycznych lub inne prace pisemne właściwe dla studiowanego kierunku studiów. Elementy tłumaczenia. Treści gramatyczne: Powtórzenie i ugruntowanie najważniejszych zagadnień gramatycznych (praktycznie i specjalistycznie uwarunkowanych). Funkcje językowe: Pozwalające studentom na płynne porozumiewanie się w języku obcym, branie czynnego udziału w dyskusjach, wyrażanie swoich opinii, sugestii, argumentowanie, udzielanie porad i instrukcji, streszczenia publikacji specjalistycznych właściwych dla studiowanego kierunku, dokonywanie prezentacji.</p>	DSS2A_U11
2.	Wprowadzenie do socjologii i metod badań społecznych przedmiot (zajęcia) z dziedziny nauk humanistycznych lub społecznych	2	Socjologia jako dyscyplina naukowa – przedmiot badań, zakres, funkcje socjologii. Podstawowe teorie socjologiczne. Socjologie szczegółowe. Pojęcie więzi społecznej i grupy społecznej i ich znaczenie. Instytucje i organizacje społeczne oraz ich znaczenie dla społeczeństwa. Jednostka a społeczeństwo. Zagadnienie socjalizacji – jej przebieg, metody, znaczenie. Problem nierówności społecznej, wykluczenia społecznego. Metody i techniki badań socjologicznych.	DSS2A_W05 DSS2A_W07 DSS2A_W09 DSS2A_U07 DSS2A_U09 DSS2A_K01 DSS2A_K03 DSS2A_K06
3.	Socjologia niepełnosprawności przedmiot (zajęcia) z dziedziny nauk humanistycznych lub społecznych	2	Pojęcie socjologii niepełnosprawności – relacje z socjologią medycyny/zdrowia, designu. Aplikacyjny charakter socjologii niepełnosprawności. Pojęcie niepełnosprawności i jej szerokie rozumienie w teoriach socjologicznych, pedagogicznych, psychologicznych. Formy pomocy i postępowanie terapeutyczne wobec osób z niepełnosprawnościami. Podstawy komunikowania	DSS2A_W02 DSS2A_W05 DSS2A_W07 DSS2A_W09

			i budowania relacji z osobą niepełnosprawną. Wspomaganie rozwoju osób z niepełnosprawnościami w kontekście normalizacji środowiska życia, uczestniczenia, rozszerzania autonomii. Problem barier w kontekście dostępności oferty edukacyjnej, kulturalnej, rehabilitacyjnej. Projektowanie uniwersalne w kontekście przełamania barier dostępności dla osób z niepełnosprawnościami.	DSS2A_U09 DSS2A_K01 DSS2A_K03-K04 DSS2A_K06
4.	Gerontosocjologia przedmiot (zajęcia) z dziedziny nauk humanistycznych lub społecznych	2	Proces starzenia się w ujęciu psychofizjologicznym, społecznym. Funkcjonowanie osób w wieku podeszłym w Polsce i za granicą. Człowiek w wieku podeszłym w aspekcie zajmowanych przez niego ról społecznych, podejmowanych aktywności. Problemy i potrzeby osób starszych. Ageizm – wykluczenie społeczne osób w wieku podeszłym. Komunikowanie z osobami w wieku podeszłym. Metody integracji i aktywizacji osób starszych. Projektowanie uniwersalne w kontekście przełamania barier dostępności dla osób w wieku podeszłym.	DSS2A_W02 DSS2A_W05 DSS2A_W07 DSS2A_W09 DSS2A_U09 DSS2A_K01 DSS2A_K03-K04 DSS2A_K06
5a.	Portfolio projektanta* przedmiot (zajęcia) w zakresie wsparcia w procesie uczenia się (do wyboru jeden z dwóch)	1	Prezentacja umiejętności, osobowości i potencjału twórczego, zapoznanie z różnorodnymi technikami prezentacji własnych pomysłów, prezentacja procesu badawczego, budowanie mocnej narracji (ćwiczenia wspomagające opowiadanie historii poprzez obraz), budowanie cyfrowego portfolio, podstawy layoutu, kompozycji w prezentacji własnych pomysłów, badanie oraz poszukiwanie własnych rozwiązań wizualnych, podstawowe zasady designu oraz podstawowe programy do sporządzania portfolio.	DSS2A_W06-W07 DSS2A_W10 DSS2A_U07 DSS2A_K01 DSS2A_K03
5b.	Autoprezentacja projektanta* przedmiot (zajęcia) w zakresie wsparcia w procesie uczenia się (do wyboru jeden z dwóch)	1	Tworzenie marki własnej projektanta. Storytelling w autoprezentacji i tworzenie wizualnych materiałów eksponujących markę osobistą (autorski system identyfikacji wizualnej), dorobek projektowy (portfolio multimedialne, pokaz posterowy). Przygotowanie do występów publicznych obejmujące ćwiczenia z zakresu kultury słowa, dykcji i emisji głosu, panowania nad stresem.	DSS2A_W06-W07 DSS2A_W10 DSS2A_U07 DSS2A_K01 DSS2A_K03

PRZEDMIOTY (ZAJĘCIA) PODSTAWOWE/KIERUNKOWE: (58 pkt ECTS)

1.	ArtLAB. Intermedialne działania przestrzenne	4	Realizacja rozwiązań artystycznych w przestrzeni publicznej, o cechach intermedialnych dotyczących obszaru land-art'u, instalacji, działań site-specific. Rozwijanie umiejętności posługiwania się różnorodnymi, złożonymi środkami wyrazu wpisujących się w rozmaite konteksty przestrzeni, czasu, społeczno-kulturowe.	DSS2A_W04 DSS2A_W06 DSS2A_U02 DSS2A_U06 DSS2A_U10 DSS2A_U13-U14
----	--	---	--	--

				DSS2A_K01-K04 DSS2A_K06
2.	SocLAB. Projekty w przestrzeni publicznej i integracja społeczno-kulturalna	4	Realizacja rozwiązań artystycznych w przestrzeni publicznej o cechach inkluzywnych, dotyczących obszaru sztuki interaktywnej, animacji społeczno-kulturalnej. Poszukiwanie i definiowanie kontekstów społeczno-kulturowych dla działalności animacyjno-artystycznej; ze szczególnym uwzględnieniem kontekstów związanych ze środowiskiem naturalnym, w tym zwiększania społecznej świadomości dotyczącej ekologii. Metody animacji społeczno-kulturalnej.	DSS2A_W04 DSS2A_W06 DSS2A_U02 DSS2A_U06 DSS2A_U10 DSS2A_U12 DSS2A_U14 DSS2A_K01-K04 DSS2A_K06
3.	Design studies	2	Analiza obszarów relacji designu ze społeczeństwem, kulturą, współczesną cywilizacją, polityką, innymi dyscyplinami nauki. Design społeczny i jego źródła (w rozumieniu Victora Papanek'a, stanfordzki model myślenia projektowego, model myślenia projektowego Victora i Sylvii Margolin, design społeczny w nowych mediach i mediach interaktywnych – era mediów społecznościowych). Wzornictwo zorientowane na użytkownika w procesie projektowania i kształtowanych przez gotowe rozwiązania dla interakcji: design partycypacyjny, design inkluzywny. Wzornictwo w procesie przełamywania barier społecznych – postulaty projektowania uniwersalnego Ron Mace'a i ich współczesne rozwinięcia. Design w relacji do współczesnych idei krytycznych w naukach humanistycznych i społecznych (studiów gender, queer, feministycznych, postkolonialnych, biopolityki i biowładzy, społeczeństwa zmęczenia) i jego rozwinięcia: design neutralny płciowo, design w odniesieniu do uszanowania lokalnych tradycji, design posthumanistyczny oraz design i idea transczłowieka. Idea zrównoważonego rozwoju w aspekcie jej znaczenia dla współczesnego projektowania wzorniczego – wymiar społeczny, środowiskowy i gospodarczy kierunku zmian. Przemysły kreatywne i ich znaczenie w integracji i aktywizacji społeczno-gospodarczej. Design w procesie kształtowania społeczności, przestrzeni społecznych.	DSS2A_W05-W06 DSS2A_W09 DSS2A_W13 DSS2A_U03 DSS2A_U09 DSS2A_K01 DSS2A_K03 DSS2A_K06 DSS2A_K08-K09
4.	Design management	2	Pojęcie design management. Zarządzanie w oparciu o design w przedsiębiorstwie – zarządzanie innowacjami. Proces design management: analiza otoczenia – definiowanie trendów, analiza potencjału przedsiębiorstwa, implementacja na poziomie strategicznym, taktycznym, operacyjnym. Strategia rozwoju przedsiębiorstwa w oparciu o design management, ze szczególnym uwzględnieniem zrównoważonego rozwoju. Audyty wzornicze. Zarządzanie projektami w oparciu o design management. Zarządzanie zasobami ludzkimi w oparciu o design management.	DSS2A_W10-W11 DSS2A_W14 DSS2A_U09 DSS2A_U14 DSS2A_K01 DSS2A_K04

				DSS2A_K08
5.	Uwarunkowania prawne projektowania dostępności	1	Omówienie krajowych i międzynarodowych aktów prawnych odnoszących się do zasad równego traktowania, w tym dostępności infrastruktury publicznej (architektury dworcowej, środków transportu, budynków administracji publicznej, szkolnictwa, zakładów karnych i aresztów śledczych, placówek pocztowych, lokali wyborczych i stron internetowych) dla osób z niepełnosprawnością.	DSS2A_W02-W03 DSS2A_W12 DSS2A_U06 DSS2A_K01 DSS2A_K03 DSS2A_K06
6.	Rysunkowe i komputerowe wspomaganie projektowania	10	Kompleksowe zastosowanie rysunku w całości procesu projektowego: proces badawczy, inwentaryzacja przedmiotu, analiza problemu, szkice koncepcyjne, szkice komunikacji bezpośredniej, rysunki objaśniające, rysunki prezentacyjne. Aspekty ogólne dokumentacji technicznej. Rysunek perspektywiczny odnoszący się do różnorodnych form rzutowania obiektów i układów przestrzennych. Szkice i rysunki konstrukcyjne z zastosowaniem różnorodnych technik klasycznych i cyfrowych. Rysunkowe postrzeganie przedmiotu. Studium rysunkowe obiektów użytkowych, układów przestrzennych, struktur funkcjonalnych, procesu użytkowego z zastosowaniem różnorodnych technik. Formy prezentacji rysunków koncepcyjnych. Cyfrowe techniki wykorzystywane podczas procesu projektowego. Modelowanie 3D (modelowanie poligonowe, modelowanie NURBS, modelowanie CAD). Modelowanie parametryczne i przenoszenie wymiarów. Praca z wektorami i przenoszenie projektów 2D do programów 3D. Przygotowanie modelu do druku 3D. Druk 3D i współpraca z drukarką 3d. Przygotowanie pliku wektorowego do pracy z ploterami tnącymi, frezarkami CNC. Symulacja 3D. Techniki wizualizacji – materiały, właściwości powierzchniowe materiałów i tekstur. Oświetlenie, kamera, rendering 3D, mockup. Wizualizacja reklamowa produktu. Wizualizacja środowiska. Wykorzystanie prostego modelowania 3D sylwetki obiektu, przy szkicu koncepcyjnym.	DSS2A_W01 DSS2A_W06-W08 DSS2A_U01 DSS2A_U03 DSS2A_U06-U07 DSS2A_U10 DSS2A_K01 DSS2A_K03
7.	TechLAB. Pracownia eksperymentalnych technologii materiałowych i produkcyjnych	8	Poszukiwanie nietypowych rozwiązań materiałowych i potencjalnych możliwości ich zastosowania, ze szczególnym uwzględnieniem wtórnego wykorzystywania surowców, oraz materiałów naturalnych. Praca z bio-materiałami, eksperymenty z łączeniem za pomocą spoiw naturalnych. Metody suszenia, rozdrabniania, zmiana właściwości fizycznych i innych cech materiału. Materiały i źródła odnawialne oraz możliwości zastosowania ich w projektowaniu; w myśl zielonej transformacji uwzględniając potrzebę dążenia do neutralności klimatycznej. Tworzenie nowych materiałów w kontekście zbiorów biblioteki materiałowej Material Connexion.	DSS2A_W08 DSS2A_W13-W14 DSS2A_U05 DSS2A_U13 DSS2A_U15 DSS2A_K01 DSS2A_K03 DSS2A_K06 DSS2A_K08-K09

8.	Empathy LAB. Pracownia designu inkluzywnego	16	Objaśnienie idei universal design, reguły, przykłady rozwiązań, instytucje, możliwości zastosowania w praktyce. Analizowanie i poznawanie potrzeb użytkowników ekstremalnych. Realizacja projektów włączających w proces użytkowy maksymalnie dużą liczbę użytkowników. Rozbudzanie empatii przez nawiązywanie kontaktów ze środowiskami osób o szczególnych potrzebach i realizację zadań projektowych w oparciu o analizę i obserwację uczestniczącą w ich naturalnym środowisku. Korzystanie z symulatorów (otyłości, wieku starczego, wad wzroku) w celu próby wczucia się i lepszego zrozumienia potrzeb wybranych użytkowników.	DSS2A_W01-W02 DSS2A_W06-W07 DSS2A_W09 DSS2A_U01 DSS2A_U03-U07 DSS2A_U10 DSS2A_U14 DSS2A_K01-K06
9.	FutureLAB. Pracownia projektowania spekulatywnego	9	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, gospodarczym ze szczególnym uwzględnieniem problemów środowiskowych, w tym wpływu człowieka na zmiany klimatyczne; proponowanie nowych tendencji i rozwiązań. Projektowanie jako krytyka aktualnych zjawisk i tendencji cywilizacyjnych, ze szczególnym uwzględnieniem aspektów ekologicznych. Efekty projektowania jako platforma do dyskusji nad kondycją świata, środowiska naturalnego i społeczeństwa w małej i dużej skali.	DSS2A_W01 DSS2A_W05-W07 DSS2A_W13-W14 DSS2A_U01 DSS2A_U03-U05 DSS2A_U08 DSS2A_U10 DSS2A_U14 DSS2A_K01 DSS2A_K03-K04 DSS2A_K06-K07
10.	SolvingLAB. Warsztaty projektowania na rzecz zrównoważonego rozwoju	2	Doskonalenie pracy w zespołach interdyscyplinarnych, szybkie definiowanie potrzeb, analiza rozwiązań pokrewnych, makietowanie i prototypownie. Wykorzystywanie symulatorów odczuć do testowania proponowanych rozwiązań. Realizacja integrujących zadań tematycznie powiązanych z priorytetami koncepcji zrównoważonego rozwoju w odniesieniu do postawionych problemów, uwzględniających aspekty społeczne, środowiskowe, gospodarcze. Działania naprawcze – wytyczne do poprawy stanu analizowanego, makietowanie i testowanie proponowanych rozwiązań przy użyciu pogłębionych formalnie, funkcjonalnie, technologicznie propozycji.	DSS2A_W01-W02 DSS2A_W09 DSS2A_W13-W14 DSS2A_U01 DSS2A_U08 DSS2A_U10 DSS2A_U14 DSS2A_K02 DSS2A_K04-K09

PRZEDMIOTY (ZAJĘCIA) DO WYBORU (1 z 2 BLOKÓW):

(52 pkt ECTS)

1. BLOK: SOCIAL DESIGN 2D*

1.	Komunikacja wizualna w projektowaniu społecznym – pracownia dyplomująca	24	<p>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 komunikacji wizualnej. Uwzględnienie oddziaływania społecznego, kulturowego, środowiskowego, 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 projektu komunikacji wizualnej i kryteria jego oceny (mieralne, porównywalne i do ocenienia) na podstawie wyników:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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) • analiza środowiskowa (ocena na podstawie efektów produkcji, użytkowania rozwiązania produktu jego wpływu na środowisko naturalne). 	<p>DSS2A_W01 DSS2A_W03 DSS2A_W05-W10 DSS2A_W13-W14 DSS2A_U01 DSS2A_U03-U07 DSS2A_U10 DSS2A_U12-U15 DSS2A_K01-K09</p>
2.	UX design	11	<p>Wprowadzenie w projektowanie zorientowane na użytkownika. Rozwój cyfrowy skoncentrowany na człowieku. Zapoznanie z zaawansowanymi metodami projektowymi UX/UI. Strategia i planowanie (tworzenie scenariuszy oraz storyboardów, budowanie mapy – user flow, szkice, analiza użytkownika,</p>	<p>DSS2A_W01 DSS2A_W03 DSS2A_W08</p>

			<p>obserwacje i eksploracja). Definiowanie i projektowanie interakcji (doświadczeń użytkownika). Proces prototypowania (paper prototyping, tworzenie makiet LoFi oraz HIFI). Projektowanie interfejsu graficznego. Testowanie użytkownika. Wizualizacja oraz prezentacja projektu/produktu cyfrowego. Analiza wpływu działań projektanta na korzyści i poprawę w odniesieniu do człowieka, społeczeństwa, środowiska naturalnego.</p>	<p>DSS2A_U01 DSS2A_U03 DSS2A_U05 DSS2A_U07 DSS2A_U15 DSS2A_K01 DSS2A_K03 DSS2A_K05-K06 DSS2A_K08-K09</p>
3.	Projektowanie produktu odpowiedzialnego II	9	<p>Działania projektowe ukierunkowane na racjonalne wykorzystanie zasobów naturalnych - odpowiedzialność projektantów i firm za środowisko i kwestie klimatyczne, zgodnego z ideą zrównoważonego rozwoju, uwzględniającego świadomość inicjatywy "Europejski Zielony Ład", tj. Głównie zwiększenia neutralności środowiskowej. Analiza procesu użytkowego wybranego produktu pod kątem potrzeb docelowej grupy użytkowników, wytyczne, sformułowanie i analiza wstępnych założeń projektowych do projektu nowego produktu odpowiadającego na zaobserwowane potrzeby, lub poprawy istniejącego, koncepcja poprawy zaobserwowanych błędów, koncepcyjny projekt rozwiązań funkcjonalnych i zmiany formy produktu. Analiza środowiskowa (ocena na podstawie efektów produkcji, użytkowania rozwiązania produktu jego wpływu na środowisko naturalne).</p>	<p>DSS2A_W01-W02 DSS2A_W08 DSS2A_W13-W14 DSS2A_U01 DSS2A_U03 DSS2A_U06 DSS2A_U12-U13 DSS2A_K01 DSS2A_K03-K09</p>
4.	Seminarium magisterskiej pracy teoretycznej	8	<p>Planowanie poszczególnych etapów własnej pracy badawczej. Weryfikacja problemu badawczego oraz dopracowanie struktury pracy zgodnie z podjętym problemem teoretycznym i weryfikacja wstępnej bibliografii. Opracowanie części teoretycznej pracy dyplomowej z uwzględnieniem indywidualnej struktury pracy zawierającej przegląd literatury dotyczącej analizowanego problemu badawczego oraz analiza wybranych zagadnień w kontekście podjętych rozważań teoretycznych. Kształcenie umiejętności prezentacji wniosków z przeprowadzonej analizy w ramach badań własnych. Kształcenie umiejętności dokonania krytycznego osądu analizowanych danych. Przygotowanie do publicznej prezentacji wyników badań własnych.</p>	<p>DSS2A_W09-W10 DSS2A_U07-U10 DSS2A_K01 DSS2A_K03-K07</p>

2. BLOK: SOCIAL DESIGN 3D*

1.	Produkt odpowiedzialny – pracownia dyplomująca	24	<p>Obszar tematyczny projektów dyplomowych dostosowany jest do intencji dyplomanta. Wynika również z osadzenia we właściwych kontekstach społecznych, środowiskowych charakterystycznych dla studiowanego kierunku. Projektowanie z naciskiem na wieloaspektowe konsekwencje wdrożenia produktu. Ze szczególnym uwzględnieniem oddziaływania środowiskowego, a także społecznego, kulturowego, gospodarczego/ekonomicznego. Kształcenie umiejętności inicjowania i zarządzania</p>	<p>DSS2A_W01 DSS2A_W03 DSS2A_W05-W10 DSS2A_W13-W14 DSS2A_U01</p>
----	--	----	--	--

			<p>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, trendoforecasting, 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:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. • analiza środowiskowa (ocena na podstawie efektów produkcji, użytkowania rozwiązania produktu jego wpływu na środowisko naturalne). 	<p>DSS2A_U03-U07 DSS2A_U10 DSS2A_U12-U15 DSS2A_K01-K09</p>
2.	Modelowanie i prototypowanie	11	<p>Techniki i technologie prototypowania wg. typologii zakładającej podział na wykonywane działania: formowania, cięcia, łączenia. Omówienie charakterystyk i specyfiki pracy w materiałach stosowanych podczas modelowania i prototypowania w oparciu o istniejące zbiory Biblioteki Materiałowej Material Connexion. Poszukiwanie rozwiązań technicznych, technologicznych których zastosowanie będzie odpowiadało na priorytety wyznaczone kierunkiem zrównoważonego rozwoju. Techniki modelowania i prototypowania: mockupy, modele strukturalne, modele badawcze, modele funkcjonalne, modele imitacyjne, modele prezentacyjne. Wykorzystanie technik tradycyjnych i cyfrowych w modelowaniu i prototypowaniu. Ekologiczny Rapid prototyping.</p>	<p>DSS2A_W01 DSS2A_W03 DSS2A_W08 DSS2A_U01 DSS2A_U03 DSS2A_U05 DSS2A_U07 DSS2A_U15 DSS2A_K01 DSS2A_K03 DSS2A_K05-K06</p>

				DSS2A_K08-K09
3.	Komunikacja wizualna w projektowaniu społecznym II	9	Projektowanie elementów werbalnych (różne formy od kampanii po elementy wizualne przekazujące treści o charakterze społecznym, edukujące, informujące). Projektowanie informacji wizualnych. Projektowanie zorientowane na użytkownika. Wspomaganie projektowania produktu (projektu dyplomowego) z zakresu projektowania komunikacji wizualnej.	DSS2A_W01-W02 DSS2A_W08 DSS2A_W13-W14 DSS2A_U01 DSS2A_U03 DSS2A_U06 DSS2A_U12-U13 DSS2A_K01 DSS2A_K03-K09
4.	Seminarium magisterskiej pracy teoretycznej	8	Planowanie poszczególnych etapów własnej pracy badawczej. Weryfikacja problemu badawczego oraz dopracowanie struktury pracy zgodnie z podjętym problemem teoretycznym i weryfikacja wstępnej bibliografii. Opracowanie części teoretycznej pracy dyplomowej z uwzględnieniem indywidualnej struktury pracy zawierającej przegląd literatury dotyczącej analizowanego problemu badawczego oraz analiza wybranych zagadnień w kontekście podjętych rozważań teoretycznych. Kształcenie umiejętności prezentacji wniosków z przeprowadzonej analizy w ramach badań własnych. Kształcenie umiejętności dokonania krytycznego osądu analizowanych danych. Przygotowanie do publicznej prezentacji wyników badań własnych.	DSS2A_W09-W10 DSS2A_U07-U10 DSS2A_K01 DSS2A_K03-K07

razem	120
--------------	------------

* przedmiot (zajęcia) lub blok przedmiotów (zajęć) do wyboru

Studentów obowiązuje szkolenie dotyczące bezpiecznych i higienicznych warunków kształcenia, w wymiarze nie mniejszym niż 4 godziny, w zakresie uwzględniającym specyfikę kształcenia w uczelni i rodzaj wyposażenia technicznego wykorzystywanego w procesie kształcenia.

Studentów obowiązują zajęcia z pierwszej pomocy przedmedycznej w wymiarze 4 godzin.

Studentów obowiązuje szkolenie biblioteczne w wymiarze 2 godzin.

Zajęciom tym nie przypisuje się punktów ECTS.

13. Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się osiągniętych przez studenta w trakcie całego cyklu kształcenia:

Ocena skuteczności osiągania efektów uczenia się odbywa się zgodnie z obowiązującą w Uniwersytecie Jana Kochanowskiego w Kielcach Procedurą WSZJK-W/2 oraz wydziałową Procedurą weryfikacji efektów uczenia się nr WSZJK-WS/2.

Prowadzący określa szczegółowe efekty uczenia się i formę ich weryfikacji, a następnie umieszcza je w karcie przedmiotu (zajęć). Osiągnięcie wszystkich efektów uczenia się określonych dla poszczególnych zajęć oznacza realizację założonej koncepcji kształcenia na prowadzonym kierunku i uzyskanie efektów kierunkowych (osiągnięcie sylwetki absolwenta). Weryfikacja i ocena efektów uczenia się osiągniętych przez studenta w trakcie całego cyklu kształcenia odbywa się poprzez:

- 1) **proces dyplomowania** – którego przedmiot stanowi dzieło projektowe zrealizowane w ramach pracowni dyplomującej oraz praca teoretyczna, powstająca w ramach Seminarium magisterskiej pracy teoretycznej będącej samodzielny opracowaniem problemu badawczego właściwego obszarowi sztuk plastycznych. Realizacja dyplomowa weryfikuje zakładane efekty uczenia się i oceniana jest przez promotora, opiekuna pracy teoretycznej, opiekuna aneksu i recenzenta;
- 2) **wymianę międzynarodową studentów** – uzyskiwanie informacji od studentów dotyczącej posiadanej wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych w kontekście pobytu w uczelni partnerskiej;
- 3) **osiągnięcia kół naukowych** – informacja zwrotna poprzez uzyskiwane recenzje zewnętrzne (publikacje naukowe, wystąpienia na konferencjach, udział w przeglądach artystycznych i wystawach przyznane stypendium Rektora i Ministra);
- 4) **osiągnięcia artystyczne i projektowe studentów** – poprzez uzyskiwanie informacji zwrotnych z zakresu nabytej wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych w ramach udziału, organizacji, współorganizacji wystaw, różnorodnych projektów artystycznych typu warsztaty, letnie i zimowe akademie sztuki, pokazy, konkursy, przeglądy twórczości artystycznej i projektowej;
- 5) **badanie losów absolwentów** – poprzez uzyskiwanie informacji zwrotnych z zakresu uzyskanej wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych i ich przydatności na rynku pracy;
- 6) **badanie opinii pracodawców** – opiniowanie przez pracodawców programów studiów, w tym zakładanych efektów uczenia się i metod ich weryfikowania, szczególnie dotyczących kształcenia praktycznego.

Dodatkowo podstawą oceny realizacji efektów uczenia się są:

- 1) **Prace etapowe** – realizowane przez studenta w trakcie studiów takie jak:
 - w przypadku zajęć o charakterze teoretycznym (wykłady i ćwiczenia): kolokwia, sprawdziany, prace zaliczeniowe, referaty, prezentacje, case studies. Kolokwia, sprawdziany, prace zaliczeniowe, projekt – według instrukcji przygotowanej przez prowadzącego zajęcia. Wszystkie dodatkowe formy zaliczenia wymagają dodatkowych instrukcji;

– w przypadku zajęć o charakterze praktycznym (ćwiczenia): prace zaliczeniowe – artystyczne, prace zaliczeniowe – projektowe obejmujące szereg mediów plastycznych, takich jak malarstwo, rysunek, rzeźba, prace projektowo-konstrukcyjne z zakresu projektowania produktu, komunikacji wizualnej w postaci ukończonych realizacji artystycznych bądź projektowych z ich stosowną dokumentacją (fotograficzną, opisową) na nośnikach drukowanych i cyfrowych. Formy te wymagają dodatkowych instrukcji.

2) **Egzaminy z przedmiotu (zajęć).** Pytania przygotowane do egzaminu nie powinny wychodzić poza treści zawarte w karcie przedmiotu (zajęć) realizowanych w ramach wykładu. Student ma prawo do uzasadnienia przez prowadzącego otrzymanej na egzaminie oceny.

Forma egzaminu: ustna, pisemna lub praktyczna określana jest przez prowadzącego wykład i zawarta w karcie przedmiotu (zajęć).

a) **Egzamin ustny, egzaminacyjny przegląd prac artystycznych lub projektowych** powinien być przeprowadzany w obecności innych studentów lub pracowników.

b) **Egzamin pisemny** może być organizowany w formie testowej lub opisowej. Egzamin przeprowadza się w sali dydaktycznej, w której jest możliwe właściwe rozlokowanie studentów, zapewniające komfort pracy i jej samodzielność. Prowadzący egzamin ma prawo przerwać lub unieważnić egzamin, w sytuacji gdy praca studenta nie jest samodzielna (student korzysta z niedopuszczonych materiałów, urządzeń i z pomocy innych osób).

3) **Zaliczenie i zaliczenie z oceną.** Prowadzący zajęcia określa kryteria oceny, podaje jej składowe i uzasadnia w sposób opisowy ocenę otrzymaną przez studenta na zaliczeniu.

Formy i metody prowadzenia zajęć oraz kryteria oceny i jej składowe określa karta przedmiotu (zajęć).

Wszystkie formy weryfikacji osiągnięć studenta uzyskanych w ramach zajęć w danym semestrze odnotowuje się w kartach okresowych osiągnięć studenta.