

Wydział Filozofii i Socjologii –zajęcia fakultatywne na rok akademicki 2020/21

Tytuł/stopień naukowy imię i nazwisko	mgr Hanna Bytniewska
Tytuł zajęć (po polsku i angielsku)	Interdyscyplinarne podejście do designu Interdisciplinary approach to design
Liczba godzin, ECTS, język	30h, 3 pkt. ECTS, polski (angielski w razie potrzeby)
Forma zajęć*, semestr	konwersatorium, semestr zimowy
Teams czy Wirtualny Kampus (w przypadku zajęć prowadzonych zdalnie)**	Teams
Czy, a jeżeli tak, to jaka część zajęć jest planowana w formie zdalnej w przypadku zniesienia ograniczeń w prowadzeniu zajęć w sposób tradycyjny	W zależności od sytuacji epidemiologicznej zajęcia mogą odbywać się w całości w sposób zdalny. Korzystne dla studentów może być częściowe prowadzenie zajęć w sposób tradycyjny w małych zespołach projektowych (ok. 5 os.)
Czy zajęcia są dedykowane kierunkowi Kreatywność społeczna*** Tak/ Nie	nie
Krótki opis	Projektowanie dziś coraz częściej dotyczy dziedzin życia w nieoczywisty sposób kojarzonych z designem: mamy do czynienia z projektowaniem doświadczeń, projektowaniem interakcji czy komunikacji. Różne podejścia teoretyczne do designu, stanowiąc bazę do działań, wyznaczają projektowaniu i projektantowi różne role. Celem warsztatu jest zapoznanie użytkowników z teorią designu, refleksją nad nią i metod wykorzystania różnych podejść w praktyce. Ostatecznym rezultatem warsztatu będzie projekt łączący doświadczenia i zainteresowania uczestników z poznanymi zagadnieniami teoretycznymi.
Wykaz tematów	- Design definicje: - Design a wzornictwo przemysłowe - Zmiana procesu produkcji i procesu projektowania - Zmiana roli projektanta: rzemieślnik a designer (Praca w grupie nad projektem własnym) - Design w kontekście społecznym : - design wg V.Papanka, - design partycypacyjny, - co-design, - design antropologiczny (Praca w grupie nad projektem własnym) - Design w kontekście społecznym: - design wg D. Normana - design empatyczny - design uniwersalny - hostile design

	(Praca w grupie nad projektem własnym) 4. Design thinking(Praca w grupie nad projektem własnym) 5. Metody badawcze w designie – przygotowanie ankiet, wywiadów(Praca w grupie nad projektem własnym) 6. Projektowanie usług i UX (Praca w grupie nad projektem własnym) 7. Projektowanie usług –symulacje(Praca w grupie nad projektem własnym) 8. Design krytyczny i spekulatywny 9. Praca nad projektem własnym 10. Ewaluacja projektów indywidualnych przez grupę 11. Zaliczenie i omówienie prac
Forma zaliczenia	aktywne uczestnictwo w zajęciach, rozwój własnego projektu, prezentacja projektu i ewaluacja przez grupę
Efekty uczenia się (wiedza; umiejętności, kompetencje)*****	W1: zna i rozumie główne problemy współczesnego świata wynikające z rozwoju cywilizacyjnego, w szczególności rozwoju designu, oraz stanowiska naukowe i społeczne wobec nich W2: zna i rozumie najważniejsze praktyczne wyzwania współczesności związane z rozwojem designu, jak również formułowane na ich temat teorie (filozoficzne, socjologiczne, psychologiczne i inne) W3: zna i rozumie podstawowe ekonomiczne, prawne, etyczne i inne uwarunkowania działań społeczno-kulturowych związanych z designem, w tym podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności intelektualnej U1: potrafi dobierać i stosować właściwe teorie, metody, techniki i narzędzia w pracy kreatywnej U2: potrafi rozpoznawać złożone uwarunkowania idei, kontekstów, problemów, dylematówwspółczesnej cywilizacji oraz samodzielnie dokonywać ich krytycznej analizy U3: potrafi identyfikować, interpretować oraz formułować opinie krytyczne dotyczące głównych problemów współczesnego świata wynikających z rozwoju cywilizacyjnego, w szczególności z rozwoju designu U4: potrafi skutecznie zdiagnozować bariery w projektowaniu i proponować rozwiązania zwiększające dostępność dla różnych grup społecznychw designie U5: potrafi samodzielnie planować swoją pracę zarówno indywidualną jak i zespołową oraz pełnić różne role w zespole K1: jest gotów do podejmowania odpowiedzialności za własne środowisko społeczno-kulturowe, w różnych jego wymiarach, zgodnie z posiadaną wiedzą i kompetencjami, a także do promowania postaw przedsiębiorczych i innych działań służących podniesieniu jakości życia na różnych poziomach środowiska społecznego K2: jest gotów do zaangażowanego i odpowiedzialnego pełnienia ról zawodowych, respektowania zasad etyki zawodowej oraz innych norm i wartości oraz ich promowania we własnym środowisku zawodowym K3: jest gotów do zastosowania zdobytej wiedzy w inicjowaniu

	działań w polu społecznym i kulturowym z uwzględnieniem interesu publicznego K4: jest gotów do uznawania znaczenia wiedzy w pracy indywidualnej, korzystania z opinii ekspertów, a także formułowania konstruktywnych opinii krytycznych na temat pracy własnej
Czy zajęcia były oferowane w poprzednich 3 latach (jeżeli tak, kiedy)	tak, w semestrze letnim w roku akademickim 2019/2020

* Sugerowaną formą zajęć, ze względu na zapisy w planach studiów, jest konwersatorium

** Sugerowaną planowaną formą zajęć, ze względu na zagrożenia epidemiologiczne, jest forma zdalna

*** Studenci kreatywności społecznej mają pierwszeństwo zapisów na te zajęcia w I turze zapisów

**** Proszę o powiązanie efektów uczenia się z kierunkowymi efektami uczenia się/kształcenia ustalonymi dla poszczególnych kierunków studiów - efekty powinny być tak sformułowane, by dały się powiązać z efektami wszystkich kierunków; przy czym, dla zajęć dedykowanych kreatywności, efekty powinny być sformułowane tak, by w szczególny sposób wiązały się z kierunkowymi efektami uczenia się/ kształcenia opracowanymi dla kreatywności