



Karta przedmiotu
Prawo autorskie i prawo patentowe

1. Informacje podstawowe

<p>Kierunek studiów wzornictwo</p> <p>Specjalność -</p> <p>Jednostka zarządzająca kierunkiem studiów Wydział Sztuk Projektowych</p> <p>Poziom studiów drugiego stopnia (mgr)</p> <p>Profil studiów Profil praktyczny</p> <p>Forma studiów studia stacjonarne</p>	<p>Cykl kształcenia (nabór) 2023/24</p> <p>Kod przedmiotu 15WZ-PS.DMCHS.2486.23</p> <p>Języki wykładowe polski</p> <p>Obligatoryjność Obowiązkowy</p> <p>Blok zajęciowy Przedmioty humanistyczne i społeczne</p>
<p>Wymagania wstępne</p>	<ul style="list-style-type: none">• Obsługa poczty email, internetu• Znajomość podstawowych pojęć języka projektowego (układów, systemów, procesów oraz wykorzystania tych pojęć w praktyce projektowej, umiejętność definiowania, zdolność abstrakcyjnego myślenia, porządkowania i analizy danych, znajomość technik kreatywnego myślenia)• Umiejętność wizualizowana graficznego swoich przemyśleń i proponowanych rozwiązań.• Podstawowa wiedza o designie (świadomość czym jest design, proces projektowy, kultura designu, design na świecie)• Podstawowa znajomość technik prezentacyjnych i zasad uczestnictwa w dyskusji. Kultura słowa.
<p>Przedmioty wprowadzające</p>	Język obcy, Techniki i narzędzia cyfrowe, Komunikacja i przekaz wizualny
<p>Koordinator</p>	Agnieszka Fajak

Okres Semestr 3	Forma i godziny zajęć • Wykład: 15, Zaliczenie na ocenę	Liczba punktów ECTS 1
Okres Semestr 4	Forma i godziny zajęć • Wykład: 15, Egzamin	Liczba punktów ECTS 1

2. Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
Wiedza:			
W1	zna i studiuje publikacje, rozumie rozwój i historię osiągnięć projektowych w obszarze komunikacji wizualnej oraz ma wiedzę w zakresie współczesnych tendencji rozwoju sztuki i designu	WZ_P2_K_W03	P7S_WG
W2	wykazuje się zrozumieniem wpływu rozwoju procesów cywilizacyjno-kulturowych na współczesność	WZ_P2_K_W04	P7S_WG
W3	ma wiedzę dotyczącą finansowych, marketingowych i prawnych aspektów związanych z wykonywaniem zawodu projektanta	WZ_P2_K_W08	P7S_WK
W4	zna zależności pomiędzy koncepcją rozwiązania projektowego i jej realizacją w zakresie podstawowych technologii	WZ_P2_K_W09	P7S_WG
W5	zna w niezbędnym zakresie prawo autorskie, ze szczególnym uwzględnieniem zagadnień dotyczących jego ochrony, granic między inspiracją a plagiatem w realizacji zadań projektowych	WZ_P2_K_W10	P7S_WK
Umiejętności:			
U1	jest zdolny do przeprowadzenia analizy potrzeb i zachowań człowieka jako jednostki, funkcjonującej w określonych warunkach i konkretnym otoczeniu	WZ_P2_K_U01	P7S_UW
U2	potrafi definiować problemy projektowe w zakresie komunikacji wizualnej wynikające z obserwacji potrzeb jednostki jak i społeczeństwa oraz realizować własne koncepcje projektowe w zakresie komunikacji wizualnej dotyczące szeroko rozumianego otoczenia człowieka	WZ_P2_K_U02	P7S_UW
U3	jest przygotowany do współdziałania i współpracy w zespole interdyscyplinarnym oraz zna formy zachowań i potrafi publicznie zaprezentować projekt wykorzystując różnorodne środki prezentacji	WZ_P2_K_U06	P7S_UW
U4	zna język obcy na poziomie biegłości B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego Rady Europy (z podkreśleniem umiejętności językowych w zakresie terminologii komunikacji wizualnej, sztuk plastycznych, historii i teorii sztuki, designu)	WZ_P2_K_U10	P7S_UK
Kompetencje społeczne:			

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
K1	rozumie potrzebę kształcenia się i ciągłego samodoskonalenia zawodowego i samodzielnie podejmuje różnorodne wyzwania projektowe i posługuje się triadą: analiza-synteza-projekt	WZ_P2_K_K01	P7S_KK P7S_KO
K2	opanował umiejętność krytycznej argumentacji dotyczącej analizowania rozwiązania projektowego. Potrafi skutecznie komunikować się podczas pracy zespołowej w ramach wspólnych przedsięwzięć projektowych. Posiada umiejętność negocjowania i argumentowania własnych decyzji projektowych	WZ_P2_K_K02	P7S_KK P7S_KO
K3	posiada zdolność twórczego myślenia i przyjmowania otwartej postawy w trakcie rozwiązywania problemów projektowych i ich prezentacji oraz wykazuje gotowość doskonalenia umiejętności organizacji pracy poprzez rozwój wewnętrznej motywacji do podejmowania wysiłku twórczego	WZ_P2_K_K03	P7S_KK P7S_KR

3. Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Student potrafi selekcjonować informacje oraz, formułować wyzwania projektowe w oparciu o analizę aktualnych trendów w sztuce i designie.	Wykład	W1
2.	Rozumie społeczną rolę projektanta w kontekście zrównoważonego rozwoju. Wie, czym są nauki społeczne i rozumie ich rolę w projektowaniu.	Wykład	W2
3.	Zna podstawowe modele biznesowe, elementy składowe wyceny potrzeby rynku oraz wie jak je weryfikować w kontekście czasu i relacji biznesowych.	Wykład	W3
4.	Posiada pogłębioną wiedzę o metodach i narzędziach umożliwiających swobodę i niezależność w prowadzeniu projektów wdrożeniowych.	Wykład	W4
5.	Student jest zaznajomiony z poszczególnymi narzędziami wykorzystywanymi w procesie komercjalizacji projektów . Potrafi zastosować wiedzy w zakresie niezbędnego zabezpieczenia własności intelektualnej. Potrafi wykonać rozeznanie rynku, w celu uniknięcia plagiatu. Potrafi oznaczać materiały źródłowe.	Wykład	W5
6.	Student zna zagadnienia związane z wyzwaniami projektowymi, zna narzędzia, dzięki którym jest w stanie zdiagnozować problem projektowy określonej grupy użytkowników.	Wykład	U1
7.	Potrafi stworzyć własną metodykę projektową dopasowaną do problemu projektowego, na bazie własnego doświadczenia oraz obserwacji otoczenia.	Wykład	U2

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
8.	Sprawnie posługuje się terminologią projektową, swobodnie dobiera formy i środki prezentacji projektu oraz w sposób komunikatywny potrafi przedstawić wybrane zagadnienie z zakresu komunikacji wizualnej. Student jest w stanie współpracować z innymi członkami zespołu projektowego, dzielić zadania pomiędzy członków zespołu, rozliczać członków zespołu z wykonanej pracy .	Wykład	U3
9.	Student potrafi porozumiewać się z członkami interdyscyplinarnych zespołów w wybranym języku obcym, w stopniu komunikatywnym.	Wykład	U4
10.	Potrafi stworzyć własną metodykę projektową dopasowaną do problemu projektowego, na bazie własnego doświadczenia.	Wykład	K1
11.	Potrafi w klarowny sposób przekazywać myśli w języku polskim w piśmie i mowie. Nie robi błędów stylistycznych, ortograficznych. Sposób prezencji, wysławiania się oraz ogólnej kultury osobistej jest adekwatny do poziomu osoby, która kształci się na uczelni wyższej.	Wykład	K2
12.	jest otwarty na korzystanie z różnego rodzaju narzędzi do stymulacji kreatywnego myślenia, potrafi korzystać z różnych źródeł informacji, jest otwarty na eksperymenty, nie boi się konfrontacji z konstruktywną krytyką.	Wykład	K3

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
13.	<p>Celem przedmiotu jest przygotowanie studentów do sprawnego budowania oraz ulepszania produktów/ usług w komercyjnym, szybko zmieniającym się świecie. Za pomocą odpowiednich narzędzi, metod studenci nauczą się podstaw prowadzenia procesu projektowego z uwzględnieniem potrzeb poszczególnych interesariuszy, poznają jak badać wartość i potencjał projektów.</p> <p>Wzornictwo przemysłowe jest działaniem zespołowym i jako takie wymaga rozumienia przemysłu, biznesu, procesów wdrożeniowych oraz struktury operacyjnej i decyzyjnej firm. Najważniejszym celem przedmiotu Design Management jest wyposażenie studentów w wiedzę i świadomość niezbędne do funkcjonowania w zawodzie projektanta na rynku pracy. W oparciu o teorię, doświadczenie własne oraz studia przypadków studenci będą prowadzeni przez proces wdrożeniowy i proces współpracy interdyscyplinarnej zarówno z punktu widzenia designera wewnątrz organizacji jak i z punktu widzenia eksperta zewnętrznego, prowadzącego własną działalność.</p> <p>Forma zajęć będzie mieć charakter otwartych, interaktywnych warsztatów w połączeniu z praktycznymi przykładami rynkowych realizacji.</p> <p>Program Warsztatowy: 1. PRODUCT DISCOVERY Definiowanie głównych problemów i założeń. Wartość biznesowa & rynek. Wizja, użytkownicy, potrzeby użytkownika, kluczowe cechy produktu, cele biznesowe. Budowa zespołu interdyscyplinarnego (rodzaje zespołów, Model pracy) Metody : - scenariusze - brain storm - myślenie wizualne - product canvas (np. Osterwalder) - procesy budowy i rozwoju produktu 2. DEFINE Definicja celu biznesowego, definicja eksperymentu (jak testować powyższe założenia), określenie ścieżek użytkownika, głównych funkcjonalności, dookreślenie potrzeb użytkownika. Zdefiniowanie produktu. Metody : - analiza semantyczna - analiza konkurencji - analiza SWOT - analiza scenariuszy - analiza problemowa</p>	Wykład	W1, W2, W3, W4, W5

4. Metody prowadzenia zajęć, weryfikacji efektów uczenia się i warunki zaliczenia

Semestr 3

Forma zajęć	
-------------	--

Wykład	Metody prowadzenia zajęć:	
	Wykład, Dyskusja, Projekt, Case study, Praca w grupie, Design thinking	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Zaliczenie ustne	40%
	Projekt	40%
	Aktywność	20%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Przygotowanie w formie prezentacji multimedialnej wybranego projektu	

Semestr 4

Forma zajęć		
Wykład	Metody prowadzenia zajęć:	
	Wykład, Dyskusja, Projekt, Praca w grupie, Design thinking	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Egzamin ustny	40%
	Projekt	40%
	Aktywność	20%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Przygotowanie w formie prezentacji multimedialnej wybranego projektu	

Efekt uczenia się dla przedmiotu	Metody (sposoby) weryfikacji			
	Zaliczenie ustne	Projekt	Aktywność	Egzamin ustny
W1			x	
W2			x	
W3		x		
W4		x		
W5		x		
U1		x		
U2		x		
U3			x	
U4	x	x		
K1		x	x	

K2	x	x		
K3		x	x	x

5. Literatura

Literatura podstawowa

1. „Wizualizacja informacji” Veslava Osińska
2. “Metoda Lean Startup” Eric Reis
3. “Badania jako podstawa projektowania User Experience” Iga Mościchowska & Barbara Rogoś-Turek
4. “Janusz Kaniewski Design” Janusz Kaniewski
5. „Slajdologia” Nancy Duarte

Literatura uzupełniająca

1. „The Big 100” Jeremy Kourdi
2. „Mapy twoich myśli” Tony i Barry Buzan
3. „Sketching User Experience, Getting the Design Right and the Right Design” Buxton Bill
4. „Sztuka innowacji. Lekcja kreatywności z IDEO, czołowej amerykańskiej grupy projektowej” Kelley Tom
5. „Strategia konkurencji: metody analizy sektorów i konkurentów” Michael Porter

6. Nakład pracy studenta - bilans godzin i punktów ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta Liczba godzin
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego lub innych osób prowadzących zajęcia	Wykład	30
Praca własna studenta	Przygotowanie do zajęć	10
	Studiowanie literatury	5
	Konsultacje	10
	Przygotowanie do egzaminu	5
Łączny nakład pracy studenta		60
Liczba punktów ECTS		2

* Godzina (dydaktyczna) oznacza 45 minut