



Karta przedmiotu
1. Projektowanie uniwersalne

1. Informacje podstawowe

Kierunek studiów komunikacja wizualna Jednostka zarządzająca kierunkiem studiów Wydział Sztuk Projektowych Poziom studiów pierwszego stopnia (lic.) Profil studiów Profil praktyczny Forma studiów studia stacjonarne		Cykl kształcenia (nabór) 2024/25 Kod przedmiotu 15KW-PS.PL38C.2193.24 Języki wykładowe polski Obligatoryjność Fakultatywny Blok zajęciowy Przedmioty kierunkowe	
Wymagania wstępne	Student powinien wykazywać się wyobraźnią przestrzenną i wiedzą dotyczącą z projektowania graficznego i komunikacji wizualnej.		
Przedmioty wprowadzające	Komunikacja i przekaz wizualny, Projektowanie Graficzne.		
Koordinator	Piotr Grygorkiewicz		
Okres Semestr 4	Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę Forma prowadzenia i godziny zajęć Ćwiczenia projektowe: 30	Liczba punktów ECTS 1.0	
Okres Semestr 5	Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę Forma prowadzenia i godziny zajęć Ćwiczenia projektowe: 30	Liczba punktów ECTS 3.0	

Okres Semestr 6	Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę Forma prowadzenia i godziny zajęć Ćwiczenia projektowe: 30	Liczba punktów ECTS 3.0
---------------------------	--	-----------------------------------

2. Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
Wiedza:			
W1	Dysponuje wiedzą z zakresu projektowania uniwersalnego przeznaczonego dla osób w każdym wieku, z różnymi możliwościami, umiejętnościami i stopniem sprawności przy uwzględnionych czynnikach związanych ze zdolnością poruszania się, widzenia, słyszenia, pojmowania.	KW_P1_K_W01	P6S_WG
W2	Ma wiedzę w zakresie teoretycznych i praktycznych podstaw stosowania zróżnicowanych technik i technologii wykorzystywanych w projektach multimedialnych m.in. dla osób z niepełnosprawnościami.	KW_P1_K_W05	P6S_WG
W3	Zna uwarunkowania projektowania uniwersalnego produktów oraz otoczenia. Rozumie zależności pomiędzy różnego rodzaju wariantami rozwiązania projektowego i jego realizacji w zakresie podstawowych technologii, jak i technologii o wysokim stopniu zaawansowania w odniesieniu do projektowania uniwersalnego.	KW_P1_K_W09	P6S_WG
Umiejętności:			
U1	Potrafi definiować potrzeby i uwarunkowania życiowe osób o różnorodnych ograniczeniach i dysfunkcjach. Analizuje je i znajduje rozwiązania, by kreatywnie przeciwdziałać tym ograniczeniom.	KW_P1_K_U01	P6S_UW
U2	Ma umiejętność podejmowania samodzielnych decyzji o metodzie i technikach przekazu i realizacji rozwiązania z zakresu projektowaniu uniwersalnego.	KW_P1_K_U05	P6S_UW
Kompetencje społeczne:			
K1	Rozumie potrzebę pogłębiania wiedzy i świadomości z zakresu wdrażania idei projektowania uniwersalnego w procesie projektowym.	KW_P1_K_K01	P6S_KK P6S_KO
K2	Opanował umiejętność analizy dotyczącej przeprowadzanego rozwiązania projektowego w zakresie zasad projektowania uniwersalnego. Potrafi komunikować się podczas pracy zespołowej, będąc uczestnikiem zespołu projektowego. Posiada umiejętność uzasadniania swoich wyborów i przekonywania do swych racji	KW_P1_K_K02	P6S_KK P6S_KO
K3	Przyjmuje otwartą postawę w trakcie rozwiązywania problemów projektowych z zakresu projektowania uniwersalnego i stosuje dopasowane techniki prezentowania projektu dla grup użytkowników z określonymi ograniczeniami.	KW_P1_K_K03	P6S_KK P6S_KR

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
K4	Rozumie zagadnienia związane z organizacją procesu projektowego z uwzględnieniem przepisów, rozporządzeń, norm, cech oraz wytycznych projektowych wpływających na polepszenie jakości życia osób z szczególnymi potrzebami.	KW_P1_K_K04	P6S_KK P6S_KR

3. Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Możliwość użytkowania produktu przez wszystkich, powinna być traktowana jako punkt wyjścia przy projektowaniu uniwersalnym. Produkty i otoczenie powinny być zaprojektowane w taki sposób, aby mogły być one użytkowane przez osoby w każdym wieku, z różnymi możliwościami, umiejętnościami i stopniem sprawności przy uwzględnionych czynnikach związanych ze zdolnością poruszania się, widzenia, słyszenia, pojmowania, a także wrażliwości na środowisko (np. astma lub alergie). Koncepcja uniwersalnego projektowania, to strategiczne podejście do planowania i projektowania zarówno produktów, jak i odpowiedniego otoczenia, mających na celu promowanie społeczeństwa włączającego wszystkich obywateli oraz zapewniającego im pełną równość oraz możliwość uczestnictwa w normalnym życiu. Uniwersalne projektowanie to projektowanie produktów oraz otoczenia tak, aby były one dostępne dla wszystkich użytkowników, w największym możliwym stopniu, bez potrzeby adaptacji. Taniej i łatwiej jest zaprojektować dobry produkt, stronę internetową lub aplikację, niż później dostosowywać je do potrzeb osób z niepełnosprawnościami z ogromnym nakładem pracy i kosztów. Nadal pokutuje jednak błędne przekonanie, że należy tworzyć specjalne produkty, specjalne strony internetowe, czy też specjalne aplikacje, przeznaczone dla konkretnej grupy odbiorców, na przykład osób niewidomych. Ten nurt myślenia prowadzi do zadawania pytań w rodzaju - dla ilu osób mamy robić dostosowania? Uniwersalne projektowanie pozwala uwzględnić potrzeby wszystkich lub niemal wszystkich, użytkowników w jednym produkcie lub usłudze. Ideą pracowni jest nie tylko zadbanie o stronę estetyczną produktu, ale poszukiwanie najlepszych rozwiązań funkcjonalnych, konstrukcyjnych i materiałowych dopasowanych do potrzeb i wymagań odbiorcy, szczególnie tego z różnego rodzaju dysfunkcjami. Program kursu kładzie szczególny nacisk na wpływ projektanta za cały cykl funkcjonowania produktu czy usługi, poczynwszy od samego sensu ich powstania poprzez proces użytkowania, aż po kwestie ich zużycia czy powtórnego wykorzystania. Zajęcia umożliwiają wszechstronny rozwój kandydata. Przygotowują do prowadzenia samodzielnej praktyki zawodowej, pracy w zespołach interdyscyplinarnych oraz podejmowania prac badawczych i organizacyjnych z zakresu komunikacji wizualnej i szeroko rozumianego projektowania. Kształcenie obejmuje zagadnienia związane z organizacją procesu projektowego z uwzględnieniem problematyki ekonomicznej, technologicznej, ekologicznej i prawnej. Ważną częścią programu są zajęcia ze sztuk wizualnych, grafiki i reklamy oraz teoretyczne i praktyczne podstawy stosowania różnego rodzaju technik w projektowaniu. Na 5. i 6. semestrze realizacja tematyki prac dyplomowych – konsultacja przygotowywanych prac dyplomowych.	Ćwiczenia projektowe	W1, W2, W3, U1, U2, K1, K2, K3, K4

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

Semestr 4

Forma zajęć		
Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Dyskusja, Ćwiczenia laboratoryjne, Projekt	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	80%
	Aktywność	15%
	Udział w dyskusji	5%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Przygotowanie projektu, aktywny udział w zajęciach, przygotowanie do zajęć, obecność na konsultacjach, prezentacja i omówienie projektu.	

Semestr 5

Forma zajęć		
Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Dyskusja, Ćwiczenia laboratoryjne, Projekt	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	80%
	Aktywność	15%
	Udział w dyskusji	5%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Przygotowanie projektu, aktywny udział w zajęciach, przygotowanie do zajęć, obecność na konsultacjach, prezentacja i omówienie projektu.	

Semestr 6

Forma zajęć		
Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Dyskusja, Ćwiczenia laboratoryjne, Projekt, Pokaz, Praca w grupie	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	80%
	Aktywność	15%
	Wypowiedź ustna	5%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Przygotowanie projektu, aktywny udział w zajęciach, przygotowanie do zajęć, obecność na konsultacjach, prezentacja i omówienie projektu.	

Efekt uczenia się dla przedmiotu	Metody (sposoby) weryfikacji			
	Projekt	Aktywność	Udział w dyskusji	Wypowiedź ustna
W1	x	x	x	x
W2	x	x	x	x
W3	x	x	x	x
U1	x	x	x	x
U2	x	x	x	x
K1	x	x	x	x
K2	x	x	x	x
K3	x	x	x	x
K4	x	x	x	x

5. Literatura

Literatura podstawowa

1. Sposoby widzenia, John Berger, Fundacja Aletheia 2009
2. Design of Everyday Things, Donald Norman 2013
3. Wolność wyboru, Efrat Goldratt-Ashlag, Eliyahu M. Goldratt, Mintbooks 2011
4. Design.Historia wzornictwa, Penny Sparke Arkady 201
5. Dizajn i sztuka, Bruno Munari, d2d.pl 2014

Literatura uzupełniająca

1. Cel I. Doskonałość w produkcji, Eliyahu M. Goldratt, Jeff Cox, Mintbooks 2007
2. Cel II. To nie przypadek, Eliyahu M. Goldratt, Jeff Cox, Mintbooks 2007
3. Nienasycone żywice poliestrowe, Zofia Kłosowska-Wońkiewicz, Ostrysz, WNT 2010
4. Na grzbiecie fali. O projektowaniu w złożonym świecie, John Thackara, SWPS Academica 2010
5. Starck, Ed Mau Cooper, Taschen 2012
6. Traktat o przedmiotach, Graham Harman, PWN 2013
7. Jak zostać dizajnerem i nie stracić duszy, Adrian Shaughnessy, Karakter 2012
8. Czasopisma, Internet, indywidualnie (w zależności od przyjętego tematu) opracowana bibliografia

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	Ćwiczenia projektowe	90

Praca własna studenta	Przygotowanie projektu	60
	Zbieranie informacji do zadanej pracy	5
	Konsultacje	30
	Praktyka (praca własna studenta)	20
	Studiowanie literatury	5
Łączny nakład pracy studenta		210
Liczba punktów ECTS		7

* Godzina (dydaktyczna) oznacza 45 minut