



Karta przedmiotu
Design management z elementami prawa patentowego

1. Informacje podstawowe

Kierunek studiów wzornictwo		Cykl kształcenia (nabór) 2024/25	
Jednostka zarządzająca kierunkiem studiów Wydział Sztuk Projektowych		Kod przedmiotu 15WZ-PS.DMCHS.3314.24	
Poziom studiów drugiego stopnia (mgr)		Języki wykładowe polski	
Profil studiów Profil praktyczny		Obligatoryjność Obowiązkowy	
Forma studiów studia stacjonarne		Blok zajęciowy Przedmioty humanistyczne i społeczne	
Wymagania wstępne		brak	
Przedmioty wprowadzające		brak	
Koordinator		Agnieszka Fajak	
Okres Semestr 3		Forma zaliczenia Egzamin	Liczba punktów ECTS 1.0
		Forma prowadzenia i godziny zajęć Wykład: 15, w tym zajęcia zdalne: • Wykład synchroniczny: 15	

Okres Semestr 4	Forma zaliczenia Zaliczenie na ocenę Forma prowadzenia i godziny zajęć Wykład: 30, w tym zajęcia zdalne: • Wykład synchroniczny: 30	Liczba punktów ECTS 2.0
---------------------------	---	-----------------------------------

2. Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
Wiedza:			
W1	Selekcjonuje informacje oraz formułuje wyzwania projektowe w oparciu o analizę aktualnych trendów w sztuce i designie.	WZ_P2_K_W03	P7S_WG
W2	Rozumie społeczną rolę projektanta w kontekście zrównoważonego rozwoju. Wie, czym są nauki społeczne i rozumie ich rolę w projektowaniu.	WZ_P2_K_W04	P7S_WG
W3	Zna podstawowe modele biznesowe, elementy składowe wyceny potrzeby rynku oraz wie jak je weryfikować w kontekście czasu i relacji biznesowych.	WZ_P2_K_W08	P7S_WK
W4	Posiada pogłębioną wiedzę o metodach i narzędziach umożliwiających swobodę i niezależność w prowadzeniu projektów wdrożeniowych.	WZ_P2_K_W09	P7S_WG
W5	Zna w niezbędnym zakresie prawo autorskie ze szczególnym uwzględnieniem zagadnień dotyczących jego wykorzystania w działania projektowych we wzornictwie i potrafi je zastosować w swoich działaniach projektowych	WZ_P2_K_W10	P7S_WK
Umiejętności:			
U1	Student zna zagadnienia związane z wyzwaniami projektowymi, zna narzędzia, dzięki którym jest w stanie zdiagnozować problem projektowy określonej grupy użytkowników.	WZ_P2_K_U01	P7S_UW
U2	Potrafi stworzyć własną metodykę projektową dopasowaną do problemu projektowego, na bazie własnego doświadczenia oraz obserwacji otoczenia.	WZ_P2_K_U02	P7S_UW
U3	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.	WZ_P2_K_U06	P7S_UW
U4	Student potrafi porozumiewać się z członkami interdyscyplinarnych zespołów w wybranym języku obcym, w stopniu komunikatywnym	WZ_P2_K_U10	P7S_UK
Kompetencje społeczne:			

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
K1	Jest w stanie w sposób krytyczny podejść do efektów swojej pracy. Potrafi przyjąć konstruktywne uwagi do projektu i zastosować się do wytycznych wskazanych przez prowadzącego zajęcia.	WZ_P2_K_K02	P7S_KK P7S_KO
K2	Jest otwarty na korzystanie z różnego rodzaju narzędzi do stymulacji kreatywnego myślenia, potrafi korzystać z różnych źródeł informacji, jest otwarty na eksperymenty.	WZ_P2_K_K03	P7S_KK P7S_KR
K3	Umie świadomie posługiwać się narzędziami warsztatu projektowego w zakresie przekazu graficznego oraz posiada umiejętność korzystania ze specjalistycznych programów wspomagających proces projektowania dotyczącego projektów wzorniczych	WZ_P2_K_K04	P7S_KK P7S_KR

3. Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Celem przedmiotu jest przygotowanie studentów do sprawnego budowania oraz ulepszania produktów/ usług w komercyjnym, szybko zmieniającym się świecie. Za pomocą odpowiednich narzędzi i metod studenci nauczą się podstaw prowadzenia procesu projektowego z uwzględnieniem potrzeb poszczególnych interesariuszy. Poznają jak badać wartość i potencjał projektów. "Design Management z Elementami Prawa Patentowego" to również podstawowa wiedza w zakresie zarządzania projektami. W tym zgodnie z zasadami i praktykami zarządzania designem w kontekście biznesowym. Ponadto, kurs obejmuje podstawy prawa patentowego związane z ochroną praw autorskich i intelektualnych w projektowaniu. 1. Wprowadzenie do design managementu i jego roli w strategii biznesowej. 2. Zarządzanie procesem projektowania: planowanie, realizacja, kontrola. 3. Canva Modelu Biznesowego. 4. Prawo patentowe: podstawy, zasady ochrony, procedury patentowe. 5. Ochrona własności intelektualnej w projektowaniu: patenty, wzory przemysłowe, prawa autorskie. 6. Analiza ryzyka i szanse związane z designem w organizacji. 7. Wykorzystanie designu i patentów do budowania przewagi konkurencyjnej. 8. Studia przypadków i analiza praktycznych zastosowań designu w biznesie. Metody nauczania: Wykłady interaktywne z prezentacjami multimedialnymi. Ćwiczenia praktyczne, w tym studia przypadków i symulacje biznesowe. Dyskusje grupowe i prezentacje studentów na tematy związane z designem i patentami. Analiza przypadków raportów branżowych. Gościnne wykłady ekspertów z dziedziny designu, zarządzania oraz prawa patentowego.	Wykład, Wykład synchroniczny	W1, W2, W3, W4, W5, U1, U2, U3, U4, K1, K2, K3

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

Semestr 3

Forma zajęć	
-------------	--

Wykład	Metody prowadzenia zajęć:	
	Wykład, Dyskusja, Case study	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Egzamin pisemny	80%
	Aktywność	20%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Zaliczenie pisemne. Obecność i aktywność na zajęciach.	

Semestr 4

Forma zajęć		
Wykład	Metody prowadzenia zajęć:	
	Wykład, Dyskusja, Case study	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Zaliczenie pisemne	80%
	Aktywność	20%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Zaliczenie pisemne. Obecność i aktywność na zajęciach.	

Efekt uczenia się dla przedmiotu	Metody (sposoby) weryfikacji		
	Egzamin pisemny	Aktywność	Zaliczenie pisemne
W1	x	x	
W2	x	x	
W3	x	x	
W4	x	x	
W5	x	x	
U1			x
U2			x
U3			x
U4			x
K1			x
K2		x	

K3			x
----	--	--	---

5. Literatura

Literatura podstawowa

1. Design Management: Managing Design Strategy, Process and Implementation" - Kathryn Best, Kate P. Stevens
2. "Design Thinking for Strategic Innovation: What They Can't Teach You at Business or Design School" - Idris Mootee

Literatura uzupełniająca

1. "Zarządzanie projektami i projektowanie" - red. nauk. Adam Hamrol, Anna Wziątek-Stańczyk, Barbara Ostrowska
2. "Zarządzanie projektami. Podstawy, metody, narzędzia" - Piotr Tworek, Michał Adamczak, Maciej Kostek

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	45
Praca własna studenta	Przygotowanie do zajęć	15
	Studiowanie literatury	15
	Inne (przygotowanie do egzaminu)	15
Łączny nakład pracy studenta		90
Liczba punktów ECTS		3

* Godzina (dydaktyczna) oznacza 45 minut