



Karta przedmiotu
Projektowanie uniwersalne

1. Informacje podstawowe

Kierunek studiów wzornictwo Specjalność - Jednostka zarządzająca kierunkiem studiów Wydział Sztuk Projektowych Poziom studiów pierwszego stopnia (inż.) Profil studiów Profil praktyczny Forma studiów studia stacjonarne	Cykl kształcenia (nabór) 2023/24 Kod przedmiotu 15WZ-PS.PI1CC.2453.23 Języki wykładowe polski Obligatoryjność Fakultatywny Blok zajęciowy Przedmioty kierunkowe	
Wymagania wstępne	Podstawowa wiedza związana z projektowaniem w obszarze wzornictwa	
Przedmioty wprowadzające	Brak wymagań	
Koordinator	Romuald Fajtanowski	
Okres Semestr 3	Forma i godziny zajęć • Ćwiczenia projektowe: 30, Zaliczenie na ocenę	Liczba punktów ECTS 2
Okres Semestr 4	Forma i godziny zajęć • Ćwiczenia projektowe: 30, Zaliczenie na ocenę	Liczba punktów ECTS 2
Okres Semestr 5	Forma i godziny zajęć • Ćwiczenia projektowe: 30, Zaliczenie na ocenę	Liczba punktów ECTS 3

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.	WZ_P1_K_W01	P6S_WG P6S_WG_inż
W2	Ma wiedzę w zakresie teoretycznych i praktycznych podstaw stosowania zróżnicowanych technik i technologii wykorzystywanych w projektach wzorniczych m.in. dla osób z niepełnosprawnościami.	WZ_P1_K_W05	P6S_WG P6S_WG_inż
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.	WZ_P1_K_W09	P6S_WG P6S_WG_inż
Umiejętności:			
U1	Potrafi definiować potrzeby i uwarunkowania życiowe osób o różnorodnych ograniczeniach i dysfunkcjach. Analizuje je i znajduje rozwiązania, by kreatywnie przeciwdziałać tym ograniczeniom	WZ_P1_K_U01	P6S_UK
U2	Ma umiejętność podejmowania samodzielnych decyzji o metodzie i technikach projektowych i realizacji rozwiązania z zakresu projektowania uniwersalnego.	WZ_P1_K_U05	P6S_UW P6S_UW_inż
Kompetencje społeczne:			
K1	Rozumie potrzebę pogłębiania wiedzy i świadomości z zakresu wdrażania idei projektowania uniwersalnego w procesie projektowym.	WZ_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.	WZ_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.	WZ_P1_K_K03	P6S_KK P6S_KR
K4	Rozumie zagadnienia związane z organizacją procesu projektowego z uwzględnieniem przepisów, rozporządzeń, norm, cech oraz wytycznych projektowych wpływających na polepszenie jakości życia osób ze szczególnymi potrzebami.	WZ_P1_K_K04	P6S_KK P6S_KR

3. Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	<p>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. 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, niż później dostosowywać go do potrzeb osób z niepełnosprawnościami ogromnym nakładem pracy i kosztów. Nadal pokutuje jednak błędne przekonanie, że należy tworzyć specjalne produkty, przeznaczone dla konkretnej grupy odbiorców, na przykład osób niewidomych. Ten nurt myślenia prowadzi do zadawania pytań w rodzaju - dla ilu osób mamy robić dostosowania?</p> <p>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.</p> <p>Program kursu kładzie szczególny nacisk na wpływ projektanta za cały cykl funkcjonowania produktu czy usługi, począwszy od samego sensu ich powstania poprzez proces użytkowania, aż po kwestie ich zużycia czy powtórnego wykorzystania.</p> <p>Zajęcia umożliwiają wszechstronny rozwój kandydata. Przygotowują do prowadzenia samodzielnej praktyki zawodowej, pracy w zespołach interdyscyplinarnych oraz podejmowania prac badawczych i organizacyjnych z zakresu szeroko rozumianego projektowania. Kształcenie obejmuje zagadnienia związane z organizacją procesu projektowego z uwzględnieniem problematyki ekonomicznej, technologicznej, ekologicznej i prawnej.</p>	Ćwiczenia projektowe	W1, W2, W3, U1, U2, K1, K2, K3, K4

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

Semestr 3

Forma zajęć		
Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Dyskusja, Ćwiczenia laboratoryjne, Pokaz	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	100%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
Przygotowanie projektu		

Semestr 4

Forma zajęć		
Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Dyskusja, Ćwiczenia laboratoryjne, Pokaz	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	100%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
Przygotowanie projektu		

Semestr 5

Forma zajęć		
Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Dyskusja, Ćwiczenia laboratoryjne, Pokaz	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	100%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
Przygotowanie projektu		

Efekt uczenia się dla przedmiotu	Metody (sposoby) weryfikacji
	Projekt
W1	x
W2	x
W3	x
U1	x
U2	x

K1	x
K2	x
K3	x
K4	x

5. Literatura

Literatura podstawowa

1. Sposoby widzenia, John Berger, Fundacja Aletheia 2009
2. Design of Everyday Things, Donald Norman - 2013
3. Design, When Everybody Designs, Ezio Manzini -2015
4. Zmiana przez design: jak design thinking zmienia organizacje i pobudza innowacyjność, Tim Brown, Libron 2014

Literatura uzupełniająca

1. Na grzbiecie fali. O projektowaniu w złożonym świecie, John Thackara, SWPS Academica 2010
2. 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	90
	Konsultacje	30
Łączny nakład pracy studenta		210
Liczba punktów ECTS		7

* Godzina (dydaktyczna) oznacza 45 minut