



Projektowanie partycypacyjne i eksperymentowanie

Karta opisu przedmiotu

Informacje podstawowe

Kierunek studiów Ekoprojektowanie i Cyfryzacja Technologii Materiałowych	Cykl dydaktyczny 2026/2027	
Specjalność -	Kod przedmiotu NEDCS.li10.15228.26	
Jednostka organizacyjna Wydział Metali Nieżelaznych	Języki wykładowe polski	
Poziom kształcenia Studia inżynierskie I stopnia	Obligatoryjność Obowiązkowy	
Forma studiów Stacjonarne	Blok zajęciowy Przedmioty kierunkowe	
Profil studiów Ogólnoakademicki	Przedmiot powiązany z badaniami naukowymi Nie	
Koordynator przedmiotu	Marcin Krzanicki	
Prowadzący zajęcia	Marcin Krzanicki	
Okres Semestr 5	Forma zaliczenia Egzamin	Liczba punktów ECTS 4
	Forma prowadzenia i godziny zajęć Ćwiczenia projektowe: 15 Konwersatorium: 15 Zajęcia terenowe: 15	

Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	Zapoznanie studentów z pojęciem projektowania partycypacyjnego i możliwościami jego praktycznej realizacji (np. living lab/design sprint).
C2	Przekazanie wiedzy z zakresu projektowania i przeprowadzania eksperymentów biznesowych.

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy - Student zna i rozumie:			
W1	czym jest projektowanie partycypacyjne i jak można je praktycznie realizować (np. design sprint/metoda living lab).	EDC1A_W05	Aktywność na zajęciach
W2	pojęcie eksperymentu biznesowego i jego miejsce w projektowaniu produktów.	EDC1A_W05	Aktywność na zajęciach
Umiejętności - Student potrafi:			
U1	zaprojektować i przeprowadzić proces projektowy w powiązaniu z metodami projektowania partycypacyjnego (np. proces Design Sprint)	EDC1A_U03, EDC1A_U07	Projekt, Egzamin
U2	wskazać możliwość przeprowadzaniu eksperymentu biznesowego, zaprojektować go i przeprowadzić	EDC1A_U03, EDC1A_U07	Projekt, Egzamin
Kompetencje społecznych - Student jest gotów do:			
K1	facylitowania procesów partycypacyjnych włączających różne grupy interesariuszy w proces projektowy.	EDC1A_K01, EDC1A_K04	Projekt, Egzamin

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć

Konwersatorium - przekazanie wiedzy teoretycznej związanej z metodami projektowania partycypacyjnego (proces Design Sprint i living lab) oraz eksperymentu biznesowego
 Ćwiczenia projektowe - określenie celu i zaprojektowanie warsztatu wg metody Design Sprint
 Zajęcia terenowe - przeprowadzenie warsztatu Design Sprint i zaprojektowanie eksperymentu biznesowego na bazie jego wyników

Nakład pracy studenta

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane aktywności
Ćwiczenia projektowe	15
Konwersatorium	15
Zajęcia terenowe	15
Dodatkowe godziny kontaktowe	5
Przygotowanie projektu, prezentacji, pracy pisemnej, sprawozdania	45
Przygotowanie do zajęć	20
Egzamin lub kolokwium zaliczeniowe	2
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 117

Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 45
-----------------------------------	----------------------------

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu	Formy prowadzenia zajęć
1.	Wiedza związana z metodami projektowania partycypacyjnego (proces Design Sprint i living lab) oraz eksperymentu biznesowego	W1, W2, U1	Konwersatorium
2.	Projektowanie warsztatu Design Sprint	W1, U1	Ćwiczenia projektowe
3.	Przeprowadzenie warsztatu Design Sprint i zaprojektowanie eksperymentu biznesowego na jego podstawie	W2, U2, K1	Zajęcia terenowe

Informacje rozszerzone

Metody i techniki kształcenia :

Praca grupowa, Metoda warsztatowa (ang. workshop)

Rodzaj zajęć	Metody zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
Ćwiczenia projektowe	Projekt	Przedstawienie planu warsztatu Design Sprint
Konwersatorium	Aktywność na zajęciach	Obecność i aktywność na zajęciach
Zajęcia terenowe	Egzamin	Facylitacja warsztatu Design Sprint i przedstawienie projektu eksperymentu biznesowego

Dodatkowy opis

Przedmiot podejmujący tematykę projektowania „z”, a nie „dla” biznesu i użytkownika oraz miejsca i sposobów przeprowadzania eksperymentów biznesowych.

Warunki i sposób zaliczenia poszczególnych form zajęć, w tym zasady zaliczeń poprawkowych, a także warunki dopuszczenia do egzaminu

Warunki dopuszczenia do egzaminu:

- Przedstawienie planu warsztatu Design Sprint

Sposób obliczania oceny końcowej

Ocena warsztatu i projektu eksperymentu biznesowego:

- projekt i facylitacja warsztatu (60% oceny)
- przedstawienie projektu eksperymentu (40% oceny)

Sposób i tryb wyrównywania zaległości powstałych wskutek nieobecności studenta na zajęciach

Konsultacje i praca własna studenta/studentki

Wymagania wstępne i dodatkowe

Brak

Zasady udziału w poszczególnych zajęciach, ze wskazaniem, czy obecność studenta na zajęciach jest obowiązkowa

Konwersatorium - obecność obowiązkowa

Ćwiczenia projektowe - obecność obowiązkowa

Zajęcia terenowe - obecność obowiązkowa

Literatura

Obowiązkowa

1. Knapp J., Zeratsky J., Kowitz B., Pięciodniowy sprint. Rozwiązywanie trudnych problemów i testowanie pomysłów, Helion, 2017.

Dodatkowa

1. Thomke S. H., Experimentation Works. The surprising power of business experiments, Harvard Business Review Press, 2020.
2. Thomke S. H., Experimentation Matters. Unlocking the potential of new technologies for innovation, Harvard Business Review Press, 2003.

Kierunkowe efekty uczenia się

Kod	Treść
EDC1A_K01	Jest świadomy społecznego kontekstu projektownia
EDC1A_K04	Wykazuje kreatywność i przedsiębiorczość oraz profesjonalizm przy rozwiązywaniu problemów
EDC1A_U03	Potrafi planować, realizować oraz analizować z wykorzystaniem właściwych metod i narzędzi badania i testy nowych i prototypowych produktów zarówno w ramach pracy indywidualnej jak i zespołowej, w tym o charakterze interdyscyplinarnym
EDC1A_U07	Potrafi wskazać potrzeby związane z uwzględnieniem czynnika społecznego w procesie projektowania partycypacyjnego
EDC1A_W05	Zna metodologie projektownia partycypacyjnego, zorientowanego na użytkownika, Future Design, rozumie potrzebę prowadzenia badań, jako części procesu projektowego, zna i rozumie pojęcie praktyk społecznych i relacji społecznych oraz ich wpływu na projektowanie