



Wzornictwo przemysłowe

Karta opisu przedmiotu

Informacje podstawowe

Kierunek studiów Informatyka Społeczna	Cykl dydaktyczny 2026/2027	
Specjalność Wszystkie	Kod przedmiotu HIFSS.II1.03525.26	
Jednostka organizacyjna Wydział Humanistyczny	Języki wykładowe polski	
Poziom kształcenia Studia magisterskie II stopnia	Obligatoryjność Obowiązkowy	
Forma studiów Stacjonarne	Blok zajęciowy Przedmioty kierunkowe	
Profil studiów Praktyczny	Przedmiot powiązany z badaniami naukowymi Tak	
Koordynator przedmiotu	Jacek Gądecki	
Prowadzący zajęcia	Jacek Gądecki, Paweł Mikosz	
Okres Semestr 1	Forma zaliczenia Zaliczenie	Liczba punktów ECTS 4
	Forma prowadzenia i godziny zajęć Ćwiczenia laboratoryjne: 30 Konwersatorium: 15	

Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	Celem kursu jest wprowadzenie studentów w podstawowe zagadnienia wzornictwa, socjologii designu oraz społecznego kontekstu pracy projektantów; omówienie podstawowych pojęć teoretycznych z zakresu wiedzy o sektorach kreatywnych, przybliżenie koncepcji twórczości w tych obszarach, odpowiedzialności twórców a także recepcji wytworów ich działalności. Omawiane zagadnienia będą miały także aplikacyjny charakter, a więc przybliżający wiedzę o strategicznych i wdrożeniowych działaniach w obszarze wybranych podmiotów organizacyjnych i społecznych.
----	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy - Student zna i rozumie:			
W1	ma zaawansowaną wiedzę o człowieku, jako podmiocie budującym struktury społeczne we współczesnym, zmieniającym się pod wpływem technologii społeczeństwie	IFS2P_W12	Aktywność na zajęciach, Projekt, Esej
W2	zna w zaawansowanym stopniu definicje, klasyfikacje i koncepcje teoretyczne oraz ich wzajemne relacje w analizie technologii w wymiarze: technicznym, psychologicznym, społecznym i kulturowym.	IFS2P_W11	Aktywność na zajęciach, Projekt, Esej
Umiejętności - Student potrafi:			
U1	potrafi poprawnie stawiać hipotezy, analizować przyczyny i przebieg obserwowanych zjawisk pozostających na styku świata społecznego i technologii aby wyjaśnić złożone zjawiska i procesy projektowania przemysłowego	IFS2P_U12	Aktywność na zajęciach, Projekt, Esej
Kompetencje społecznych - Student jest gotów do:			
K1	jest przygotowany do udziału w interdyscyplinarnej debacie i krytycznej oceny odbieranych treści	IFS2P_K04	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Wykonanie ćwiczeń laboratoryjnych

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć

Konwersatorium poświęcone historii oraz społeczno-kulturowym kontekstom projektowania dla przemysłu. Ćwiczenia laboratoryjne egzemplifikują cykl pracy nad wzorem przemysłowym. Kurs oferuje interdyscyplinarne i krytyczne przegląd koncepcji związanych z projektowaniem, w tym zagadnieniami projektowania partycypacyjnego. Kurs służy stworzeniu podstawy do urefleksyjnionej praktyki projektowania w czasach koprodukcji, zwracając uwagę na zaangażowanie różnych podmiotów w badanie konkretnych problemów, artykułowania ich i wspólnego formułowanie możliwych rozwiązań.

Nakład pracy studenta

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane aktywności
Ćwiczenia laboratoryjne	30
Konwersatorium	15
Przygotowanie do zajęć	30
Samodzielne studiowanie tematyki zajęć	21
Egzamin lub kolokwium zaliczeniowe	1
Dodatkowe godziny kontaktowe	3
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 100

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.	Plan konwersatorium 1. Wprowadzenie do kursu wzornictwo przemysłowe i społeczeństwo 2. Design – różnorodność definicyjna (wzornictwo, komunikacja wizualna, grafika użytkowa- definicje) 3. Język przedmiotu i znaczenie kultury materialnej we współczesnym świecie 4. Design rzeczy codziennych – o emocjach i wzornictwie 5. O krytycznej funkcji designu i współczesnej roli projektanta 6. Design odpowiedzialny społecznie i projektowanie uniwersalne w praktyce 7. Myślenie projektowe – podsumowanie zajęć	W1, W2, U1, K1	Konwersatorium
2.	Wzornictwo przemysłowe: ćwiczenia laboratoryjne: ćwiczenia Cykl ćwiczeń egzemplifikujących kolejne etapy procesu rozwijania produktu przystosowanego do produkcji seryjnej. 1. Planowanie strategiczne oraz studium wykonalności 2. Brief dla projektantów 3. Specyfikacja projektowa produktu 4. Projekt koncepcyjny 5. Projekt postaci 6. Projekt szczegółowy 7. Projekt inżynierski 8. Prototypy 9. Współpraca realizacyjna	W1, W2, U1, K1	Ćwiczenia laboratoryjne

Informacje rozszerzone

Metody i techniki kształcenia :

Pytania sokratejskie, Praca grupowa, Kształcenie zdalne, Dyskusja

Rodzaj zajęć	Metody zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
Ćwiczenia laboratoryjne	Aktywność na zajęciach, Wykonanie ćwiczeń laboratoryjnych, Projekt	

Rodzaj zajęć	Metody zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
Konwersatorium	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Esej	1. Udział w konwersatorium jest obowiązkowy, obecność i znajomość tekstów oraz dyskutowanie na ich temat jest konieczne do jego zaliczenia (dopuszczalna jest jedna nieusprawiedliwiona nieobecność) - 50% oceny końcowej 2. Esej indywidualny: na temat zaproponowany przez prowadzącego - 50% oceny końcowej Inne informacje

Dodatkowy opis

Należy być przygotowanym do tradycyjnego notowania i przygotowywania notatek z tekstów. Seminarium ma tradycyjny charakter i opiera się na modelu sokratejskim - tj. dyskusji wywoływanej tekstem, ale wymagającej osobistego zaangażowania wszystkich Uczestniczek i Uczestników dyskusji. Literatura kursowa: dostępna na stronie kursu (pliki, linki) lub w bibliotece WH AGH (budynek D13) w ramach oryginalnych publikacji.

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

Ocena z kursu na podstawie dwóch komponentów : 1) Dokumentacja projektowa: wizualny i pisemny opis dokumentujący koncepcję i inscenizację ostatecznego projektu (50%). 2) Esej dotyczący zagadnień poruszanych w ramach kursu (50%), Student/ka może bez konsekwencji opuścić 1. zajęcia. Każda kolejna nieobecność wymaga wykonania pracy (lektura tekstu, zadania) uzdognionej z prowadzącym.

Sposób obliczania oceny końcowej

aktywny udział w konwersatorium 50% aktywny udział w ćwiczeniach laboratoryjnych, wykonanie ćwiczeń 50 %

Sposób i tryb wyrównywania zaległości powstałych wskutek nieobecności studenta na zajęciach

Student/ka może bez konsekwencji opuścić 1. zajęcia. Każda kolejna nieobecność wymaga wykonania pracy (lektura tekstu, zadania) uzdognionej z prowadzącym.

Wymagania wstępne i dodatkowe

Obecności są wymagane w ramach nieobecności student/ka musi w ramach dyżuru zaliczyć wymagane ćwiczenia i/lub literaturę.

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

Ćwiczenia laboratoryjne: Studenci wykonują ćwiczenia laboratoryjne zgodnie z materiałami udostępnionymi przez prowadzącego. Student jest zobowiązany do przygotowania się w przedmiocie wykonywanego ćwiczenia, co może zostać zweryfikowane kolokwium w formie ustnej lub pisemnej. Zaliczenie zajęć odbywa się na podstawie zaprezentowania rozwiązania postawionego problemu. Zaliczenie modułu jest możliwe po zaliczeniu wszystkich zajęć laboratoryjnych. Konwersatorium:

Literatura

Obowiązkowa

1. Dant, Tim. 1999. Kultura materialna rzeczywistości społecznej. Kraków: WUJ.
2. Rosińska, Monika 2010. Przemysłuć użycie Projektanci Przedmioty Życie społeczne, Warszawa: Bęc Zmiana
3. Krajewski, Marek 2013. Są w życiu rzeczy... Szkice z socjologii przedmiotów. Warszawa: Bęc Zmiana
4. Norman, Don 2015, Wzornictwo i emocje. Dlaczego kochamy lub nienawidzimy rzeczy powszednie, wyd. Arkady
5. Rojek-Adamek, Paulina 2019. Designerzy. Rola zawodowa projektanta w oglądzie socjologicznym, Wydawnictwo Naukowe Scholar, Warszawa
6. Papanek, Victor 2012. Design dla realnego świata, wyd. Recto Verso
7. Rudkin Ingle Beverly, 2015. Design thinking dla przedsiębiorców i małych firm. Potęga myślenia projektowego w codziennej pracy. Gliwice, wyd. Helion

Dodatkowa

1. Simonsen, J., & Robertson, T. (red.). 2012. Routledge international handbook of participatory design. Routledge

Badania i publikacje

Publikacje

1. Paulina Rojek-Adamek 2019. Designerzy. Rola zawodowa projektanta w oglądzie socjologicznym, Wydawnictwo Naukowe Scholar, Warszawa
2. Paulina Rojek-Adamek, Grzegorz Gawron (edit) 2016. Drafts from Sociology Of Design. Introduction To Discussion. Edit.: Oficyna Wydawnicza AFM Krakowskiego Towarzystwa Edukacyjnego Sp. z o.o., Kraków
3. Paulina Rojek-Adamek 2018, From Relational Space To Engagement - Designer's Ethics In The Light Of Empirical Research In: Polish Sociological Review

Kierunkowe efekty uczenia się

Kod	Treść
IFS2P_K04	jest przygotowany do udziału w interdyscyplinarnej debacie i krytycznej ocenie odbieranych treści
IFS2P_U12	potrafi prowadząc debatę stawiać hipotezy, analizować przyczyny i przebieg obserwowanych zjawisk pozostających na styku świata społecznego i technologii, aby wyjaśnić złożone zjawiska i procesy społeczne szerokiej grupie odbiorców; ma umiejętność realizacji projektów oraz prezentowania ich wyników
IFS2P_W11	ma wiedzę niezbędną do rozumienia społecznych, ekonomicznych, prawnych, etycznych i innych pozatechnicznych uwarunkowań nowych technologii informacyjnych i komunikacyjnych oraz zna zasady tworzenia i rozwoju różnych form przedsiębiorczości
IFS2P_W12	ma zaawansowaną wiedzę o człowieku, jako podmiocie budującym struktury społeczne we współczesnym, zmieniającym się pod wpływem technologii społeczeństwie