

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Projektowanie uniwersalne jako innowacja społeczno-gospodarcza						
Kierunek studiów	-----						
Data rozpoczęcia studiów	luty 2025 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu			2024/2025		
Poziom kształcenia	II stopnia	Grupa zajęć			z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych		
Forma studiów	stacjonarne		Sposób realizacji		online		
Rok studiów	-----		Język wykładowy		polski		
Semestr studiów	-----		Liczba punktów ECTS		2.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki/praktyczny		Forma zaliczenia		zaliczenie		
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury						
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		dr hab. inż. arch. Marek Wysocki, prof. PG				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu		dr hab. inż. arch. Marek Wysocki, prof. PG				
Formy zajęć i metody nauczania	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	30.0	0.0	0.0	0.0	0.0	30
	W tym liczba godzin zajęć na odległość: 30.0						
Aktywność studenta i liczba godzin pracy	Aktywność studenta	Udział w zajęciach dydaktycznych, objętych planem studiów		Udział w konsultacjach		Praca własna studenta	RAZEM
	Liczba godzin pracy studenta	30		2.0		18.0	50
Cel przedmiotu	Przyszły inżynier powinien poznać potrzeby użytkownika swoich produktów i usług. Cykl wykładów „Projektowanie uniwersalne jako innowacja społeczno-gospodarcza” ma przybliżyć studentom społeczne uwarunkowania wykonywanego w przyszłości zawodu. Poznanie potrzeb użytkowników staje się obecnie wyzwaniem dla rozwoju i wprowadzania innowacyjnych produktów, które uwzględniają różnorodne potrzeby odbiorcy w zakresie mobilności i percepcji. Wykłady mają zainspirować studentów do działań na rzecz innych osób, zarówno poprzez swoją pracę zawodową, ale także poprzez działania społeczne.						
Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy		Efekt z przedmiotu			Sposób weryfikacji i oceny efektu	
	[K7_U71] potrafi zastosować wiedzę z zakresu nauk humanistycznych lub społecznych lub ekonomicznych lub prawnych do rozwiązywania problemów		Ma wiedzę na temat zasad projektowania uniwersalnego i podstaw jego stosowania w swoim zawodzie.			[SW2] Ocena wiedzy zawartej w prezentacji	
	[K7_K71] potrafi wyjaśnić potrzebę korzystania z wiedzy z zakresu nauk humanistycznych lub społecznych lub ekonomicznych lub prawnych w funkcjonowaniu w środowisku społecznym		Potrafi wyjaśnić konieczność stosowania rozwiązań praktycznych dla poprawy funkcjonowania osób z ograniczoną mobilnością i percepcją.			[SK5] Ocena umiejętności rozwiązywania problemów występujących w praktyce	
	[K7_W71] ma wiedzę ogólną w zakresie nauk humanistycznych lub społecznych lub ekonomicznych lub prawnych obejmującą ich podstawy i zastosowania		Potrafi rozwiązać zadanie projektowe z zastosowaniem metodyki Design Thinking i zasad projektowania uniwersalnego			[SU5] Ocena umiejętności zaprezentowania wyników realizacji zadania	
Treści przedmiotu	<ol style="list-style-type: none"> 1. Odpowiedzialność społeczna projektanta wynikająca z oczekiwań i prawnych aspektów tworzenia środowiska przyjaznego wszystkim. 2. Savoir – vivre i społeczna odpowiedzialność zawodowa. Spotkania z przedstawicielami organizacji pozarządowych reprezentujących osoby z różnymi niepełnosprawnościami – „Poznaj mnie i moje potrzeby”. 3. Percepcja – nasze zmysły w postrzeganiu otoczenia. 4. Inclusive design - jak projektować by nie dyskryminować. 5. Rozwój wsparcia mobilności poprzez zastosowanie innowacyjnych produktów. 						

	6. Design Thinking - metoda tworzenia innowacyjnych produktów i usług w oparciu o szerokie zrozumienie problemów i potrzeb użytkowników. 7. Partycypacja społeczna – budowanie modelu współpracy w procesach projektowych.		
Wymagania wstępne i dodatkowe	brak		
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	Prezentacja rozwiązania projektowego	60.0%	100.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	<p>Brown T.: <i>Zmiana przez design: jak design thinking zmienia organizacje i pobudza innowacyjność</i>, Wydawnictwo LIBRON, Wrocław 2013;</p> <p>Konwencja ONZ o prawach osób z niepełnosprawnościami;</p> <p>Wysocki M.: <i>Przestrzeń publiczna przyjazna seniorom</i>. Rzecznik Praw Obywatelskich, Warszawa 2015;</p> <p><i>Partycypacja społeczna i aktywizacja w rozwiązywaniu problemów społeczności lokalnych</i>, red. B. Lewenstein, J. Schindler, R. Szkrzybiec, WUW, CAL Warszawa 2010.</p>	
	Uzupełniająca lista lektur	<p><i>Przestrzeń publiczna dzielnicy w partycypacyjnym planowaniu strategicznym</i>, red. G. Rembarz i J. Martyniuk-Pęczek. Gdańska Fundacja Innowacji Społecznej, Gdańsk, 2015;</p> <p>Wysocki M.: <i>Projektowanie otoczenia dla osób niewidomych. Pozawzrokowa percepcja przestrzeni</i>, Wydawnictwo Politechniki Gdańskiej, Gdańsk 2010.</p>	
	Adresy eZasobów		
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	<p>Podaj warunki dostępności rozwiązania technicznego?</p> <p>Czym jest projektowanie uniwersalne?</p> <p>Jak realizować partycypację społeczną przy rozwiązywaniu zadań inżynierskich.</p> <p>Zaplanuj zadanie projektowe z zastosowaniem metodyki design thinking.</p>		
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy		