



Pracownia Projektowania Produktu

przedmiot z wyboru ▾

Prowadzący przedmiot

Kto będzie mnie uczyć?

uzupełnia pracownia

prowadzący	mgr Klaudia Gołaszczyk klaudia.golaszczyk@aspkat.edu.pl
------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	mgr Piotr Pryk piotr.pryk@aspkat.edu.pl
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------

Podstawowe informacje o przedmiocie

uzupełnia dziekanat

cykl kształcenia	2025 / 2026
------------------	--------------------

kierunek studiów	Wzornictwo ▾
------------------	---------------------

jednostka	Katedra Projektowania Produktu ▾
-----------	-----------------------------------------

poziom studiów	studia I stopnia ▾
----------------	---------------------------

forma studiów	stacjonarne ▾
---------------	----------------------

moduł kształcenia	Moduł projektowania 3D/Moduł projektowania 2D_przedmiot uzupełniający
-------------------	------------------------------------------------------------------------------

język wykładowy	polski ▾
-----------------	-----------------

forma zaliczenia	zaliczenie z oceną ▾
------------------	-----------------------------

formy prowadzenia zajęć	<input checked="" type="checkbox"/> zajęcia praktyczne	<input type="checkbox"/> plener
	<input checked="" type="checkbox"/> ćwiczenia	<input type="checkbox"/> praktyka
	<input type="checkbox"/> wykłady	<input type="checkbox"/> zajęcia kliniczne
	<input type="checkbox"/> seminarium	<input type="checkbox"/> praktyka kliniczna hospitalizacyjna
	<input type="checkbox"/> konwersatorium	<input type="checkbox"/> samodzielna nauka pod kierunkiem nauczyciela
	<input type="checkbox"/> warsztaty	

Założenia i cele przedmiotu

Czego dotyczy ten przedmiot?

uzupełnia pracownia

Celem przedmiotu jest przygotowanie osób studiujących do samodzielnego i odpowiedzialnego prowadzenia procesu projektowego w obszarze projektowania produktu, z uwzględnieniem uwarunkowań użytkowych, technologicznych, konstrukcyjnych, społecznych, kulturowych oraz rynkowych.

Przedmiot koncentruje się na rozwijaniu kompetencji analitycznych, koncepcyjnych i projektowych, umożliwiających świadome podejmowanie decyzji projektowych oraz ich uzasadnienie w odniesieniu do potrzeb użytkownika, kontekstu zastosowania oraz realiów wdrożeniowych. Istotnym elementem zajęć jest również kształtowanie umiejętności pracy zespołowej oraz prezentowania i komunikowania koncepcji projektowych.

W ramach przedmiotu osoby studiujące:

- poznają i stosują metodyczne etapy procesu projektowego w projektowaniu produktu,
- rozwijają umiejętność analizy przedmiotu projektowania, formułowania problemu projektowego oraz określania założeń i zakresu prac,
- kształtują zdolność łączenia intuicyjnego i metodycznego podejścia w poszukiwaniu rozwiązań projektowych,
- rozwijają umiejętność projektowania rozwiązań odpowiadających na realne potrzeby użytkowników oraz aktualne uwarunkowania technologiczne i rynkowe,
- uczą się świadomego wykorzystywania narzędzi warsztatu projektanta, w tym szkicowania, modelowania i prototypowania,
- doskonalą umiejętność prezentowania i argumentowania rozwiązań projektowych w formie wizualnej i werbalnej,
- rozwijają postawę otwartości na innowacyjne rozwiązania, z uwzględnieniem zasad dostępności, zrównoważonego rozwoju i odpowiedzialności społecznej.

Wymagania wstępne

Co muszę wiedzieć lub potrafić wcześniej?

uzupełnia pracownia

Wymagania wstępne narastają wraz z kolejnymi semestrami realizacji przedmiotu i odpowiadają efektom uczenia się osiąganym w toku wcześniejszych etapów studiów.

Wymagania wstępne – semestr 4

Osoba studiująca:

- posiada podstawową wiedzę z zakresu projektowania, w tym znajomość pojęcia procesu projektowego oraz roli projektanta,
- zna podstawowe pojęcia języka projektowego (forma, funkcja, użytkownik, kontekst),
- potrafi wizualizować swoje pomysły w formie szkicu i prostych zapisów graficznych,
- wykazuje umiejętność logicznego formułowania problemu projektowego na poziomie podstawowym,
- jest przygotowana do pracy zespołowej oraz udziału w dyskusji projektowej,
- posiada podstawowe umiejętności pracy z narzędziami cyfrowymi wykorzystywanymi w komunikacji i prezentacji projektu.

Wymagania wstępne – semestr 5

Osoba studiująca:

- potrafi samodzielnie analizować problem projektowy oraz formułować założenia i cele projektu,
- posiada doświadczenie w realizacji projektów o zwiększonym stopniu złożoności,
- potrafi argumentować swoje decyzje projektowe w oparciu o potrzeby użytkownika i kontekst projektu,
- zna podstawowe metody kreatywnego i analitycznego myślenia projektowego,
- posiada umiejętność przygotowania czytelnej prezentacji koncepcji projektowej.

Wymagania wstępne – semestr 6

Osoba studiująca:

- potrafi samodzielnie analizować problem projektowy oraz formułować założenia i cele projektu,
- posiada doświadczenie w realizacji projektów o zwiększonym stopniu złożoności,
- potrafi argumentować swoje decyzje projektowe w oparciu o potrzeby użytkownika i kontekst projektu,
- zna podstawowe metody kreatywnego i analitycznego myślenia projektowego,
- posiada umiejętność przygotowania czytelnej prezentacji koncepcji projektowej.

Bilans punktów ECTS i czas trwania zajęć w toku studiów

Jak rozkłada się czas pracy w poszczególnych semestrach?

uzupełnia dziekanat

semestr	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
godziny kontaktowe				60	75	75				
godziny pracy własnej				90	165	195				
suma punktów ECTS				5	8	9				

Jeden punkt ECTS odpowiada:

- na studiach I stopnia: 30 godzinom dydaktycznym pracy
- na studiach II stopnia: 25 godzinom dydaktycznym pracy

Do godzin pracy wliczają się łącznie godziny kontaktowe i godziny pracy własnej. Jedna godzina dydaktyczna trwa 45 minut.

Nakład pracy osoby studiującej

Ile czasu muszę poświęcić na przedmiot?

uzupełnia dziekanat i pracownia

	godz.	
suma godzin kontaktowych i pracy własnej	660	uzupełnia dziekanat
w tym: godziny kontaktowe z udziałem nauczycieli akademickich	210	
godziny pracy własnej osoby studiującej	450	
w tym: Samodzielna realizacja procesu projektowego (opracowanie projektów, koncepcji, modeli i prototypów)	330	
Przygotowanie do zaliczeń, prezentacji i dokumentacji projektowej.	60	
Analiza i pogłębianie wiedzy projektowej (kontekst, referencje, technologie, rynek)	60	

Podany czas to suma godzin dydaktycznych w toku całych studiów. Jedna godzina dydaktyczna trwa 45 minut.

Treści kształcenia

Co będzie treścią zajęć w poszczególnych semestrach?

uzupełnia pracownia

semestr	planowane treści
4	<p>Ćwiczenia obowiązkowe Ćwiczenie pozwalające studentowi samodzielnie przeprowadzić proces projektowy. Temat ćwiczenia wydawany jest na 1 zajęciach.</p> <p>Zagadnienia</p> <ol style="list-style-type: none">1. Poszukiwanie obszaru projektowego2. Przeprowadzenie etapów procesu projektowego3. Sprecyzowanie grup docelowych użytkowników4. Analiza (research) stanu istniejącego5. Analiza zachowań użytkowników (user journey)6. Określenie zakresu prac, celu projektu7. Koncypowanie (mapa myśli)8. Szybkie szkice9. Makiety model10. Testy z użytkownikiem11. Wizualizac12. Prezentacja projektu (dobór formy graficznej, kolejności treści)
5	<p>Ćwiczenia obowiązkowe Ćwiczenie z przeprowadzania zakresu projektowego w pogłębionym zakresie. Temat ćwiczenia wydawany jest na 1 zajęciach. Realizacja tematu własnego.</p> <p>Zagadnienia</p> <ol style="list-style-type: none">1. Poszukiwanie obszaru projektowego2. Krytyczna analiza istniejących rozwiązań3. Analiza konkurencji4. Rozpoznanie trendów rynkowych5. Sprecyzowanie grup docelowych użytkowników6. Analiza zachowań użytkowników (user journey)7. Koncypowanie (mapa myśli)8. Szybkie szkice9. Projektowanie interakcji człowiek-produk10. Rozpoznanie trendów rynkowych11. Rozwinięte założenia: technologiczne, materiałowe, ekonomiczne12. Makiety13. Testy z użytkownikiem14. Zrównoważony rozwój15. Odpowiedzialność społeczna16. Krytyczne myślenie

Ćwiczenia obowiązkowe

Ćwiczenie z przeprowadzania zakresu projektowego w pogłębionym zakresie z możliwością włączenia współpracy z zewnętrznym partnerem. Temat ćwiczenia wydawany jest na 1 zajęciach.

Zagadnienia

1. Poszukiwanie obszaru projektowego
2. Krytyczna analiza istniejących rozwiązań
3. Analiza konkurencji
4. Rozpoznanie trendów rynkowych
5. Sprecyzowanie grup docelowych użytkowników
6. Analiza zachowań użytkowników (user journey)
7. Koncypowanie (mapa myśli)
8. Szybkie szkice
9. Projektowanie interakcji człowiek-produkt
10. Rozpoznanie trendów rynkowych
11. Rozwinięte założenia: technologiczne, materiałowe, ekonomiczne
12. Makiety
13. Testy z użytkownikiem
14. Proces wdrożeniowy
15. Potrzeby klienta
16. Praca z briefem projektowym
17. Przepisy i normy stawiane produktom
18. Sposoby: wytwarzania, produkcji, dystrybucji

Dodatkowe informacje

Program zajęć uwzględnia wiedzę i kompetencje zdobyte przez prowadzącą Klaudię Gołaszczuk w wyniku udziału w szkoleniach i wyjazdach realizowanych w ramach projektu "Od ekologicznego produktu po doświadczenie rozszerzonej rzeczywistości":

- NYC x design festival
- PMS Erasmus Plus "Nature and Sustainability Everywhere"
- Paris Design Week
- Como Design Festival

Literatura obowiązkowa

Co muszę przeczytać?

uzupełnia pracownia

1. Papanek V., Design dla realnego świata. Ekologia człowieka i zmiana społeczna, Wydawnictwo Karakter, Kraków, 2012.
2. Bochińska B., Ginalski J., Mamica Ł., Wojciechowska A., Design Management, Wydawnictwo Austeria, Kraków, 2017.

Literatura uzupełniająca

Co mogę przeczytać dodatkowo?

uzupełnia pracownia

1. Baxter M., Product Design: A Practical Guide to Systematic Methods of New Product Development, CRC Press, 2015.
2. Buzan T., Buzan B., Mapy myśli, Wydawnictwo MUZA, Warszawa, 2011.
3. Luecke R., Zarządzanie kreatywnością i innowacją, Wydawnictwo Helion, Gliwice, 2005.
4. Norman D. A., Design na co dzień. Psychologia przedmiotów codziennego użytku, Wydawnictwo ABE, Warszawa, 2018.

Materiały uzupełniające online / źródła referencyjne:

1. Design Council – materiały dotyczące procesów projektowych i innowacji
<https://www.designcouncil.org.uk>
2. Design Research Society – publikacje i zasoby z zakresu badań projektowych
<https://www.designresearchsociety.org>
3. European Institute of Innovation and Technology (EIT) – raporty i programy innowacyjne
<https://ec.europa.eu/eit>
4. Design Associations – zasoby i publikacje branżowe
<https://www.design-associations.org>

Materiały internetowe wykorzystywane są jako źródła uzupełniające i inspiracyjne:

1. <https://edyta.paul.com/> – blog projektowy (materiały inspiracyjne).

2. <https://designthinking.ideo.com/>
– materiały edukacyjne dotyczące design thinking.
3. <https://blog.hypeinnovation.com/an-introduction-to-design-thinking-for-innovation-managers>
– artykuł branżowy.
4. <http://dt-szczecin.eu/metodyka>
– materiały dotyczące metodyki projektowej.
5. <https://www.yankodesign.com/>
– portal branżowy poświęcony projektowaniu produktu.

Kryteria oceny

Co będzie brane pod uwagę przy ocenie lub zaliczeniu?

uzupełnia pracownia

obecność na zajęciach	Dopuszcza się 2 nieusprawiedliwione nieobecności w semestrze
realizacja zadań	<ul style="list-style-type: none">● Realizacja zadań wskazanych w części <i>Treści kształcenia</i>
ocena sposobu realizacji zadań	<ul style="list-style-type: none">● Ocena poziomu technicznego wykonania prac● Ocena stopnia zaangażowania w realizację programu● Rzetelność wykonywania zadań● Umiejętność uzasadniania wykorzystywanych środków i adekwatność doboru środków wyrazu● Adekwatność do tematyki zadań● Rzeczowe zastosowanie zdobytej wiedzy i umiejętności w zadaniach praktycznych● Oryginalność i innowacyjność realizacji zadań
ocena efektów uczenia się	<ul style="list-style-type: none">● Ocena uzyskanych efektów uczenia się● Ocena postępów w miarę realizacji zadań● Podejmowane próby realizacji zadań niezależnie od ich efektów finalnych
aktywność osoby studiującej	<ul style="list-style-type: none">● Frekwencja● Aktywne uczestnictwo w zajęciach
dokumentacja prac	<ul style="list-style-type: none">● Archiwizacja i dokumentacja zrealizowanych projektów w platformie Classroom zgodnie z wytycznymi prowadzących

Warunki zaliczenia lub uzyskania oceny

Co muszę zrobić, aby zdać przedmiot?

uzupełnia pracownia

warunki uzyskania zaliczenia	zaliczenie	Obecność na zajęciach oraz realizacja zadań
	brak zaliczenia	Nieusprawiedliwione nieobecności na zajęciach lub niezrealizowanie zadań
warunki uzyskania oceny	ocena ndst (2,0)	Osoba studiująca <ul style="list-style-type: none">nie zrealizowała zadań lub zrealizowała je w sposób niedostatecznynie osiągnęła efektów uczenia sięnie wykazywała aktywności w ramach przedmiotu
	ocena dst (3,0)	Osoba studiująca spełniła warunki powyżej, oraz <ul style="list-style-type: none">zrealizowała zadania w poprawny sposóbosiągnęła efekty uczenia się wyłącznie w podstawowym zakresieudokumentowała zrealizowane prace w poprawny sposóbwykazywała brak aktywności w ramach przedmiotu
	ocena dst+ (3,5)	Osoba studiująca spełniła warunki powyżej, oraz <ul style="list-style-type: none">wykazywała niską aktywność w ramach przedmiotu
	ocena db (4)	Osoba studiująca spełniła warunki powyżej, oraz <ul style="list-style-type: none">osiągnęła efekty uczenia sięzrealizowała zadania w sposób lepszy niż poprawnywykazywała aktywność w ramach przedmiotu
	ocena db+ (4,5)	Osoba studiująca spełniła warunki powyżej, oraz <ul style="list-style-type: none">udokumentowała zrealizowane prace w sposób lepszy niż poprawny
	ocena bdb (5)	Osoba studiująca spełniła warunki powyżej, oraz <ul style="list-style-type: none">zrealizowała zadania w sposób bardzo dobrywykazywała wysoką aktywność w ramach przedmiotu
	ocena cel. (5,5)	Osoba studiująca spełniła warunki powyżej, oraz <ul style="list-style-type: none">zrealizowała zadania w sposób wyróżniający sięudokumentowała zrealizowane prace w sposób lepszy niż poprawnywykazywała bardzo wysoką aktywność w ramach przedmiotu

Efekty uczenia się i metody ich weryfikacji

Czego dokładnie się nauczę? Jak będzie to sprawdzane?

uzupełnia dziekanat i pracownia

W zakresie wiedzy

efekty kierunkowe <i>uzupełnia dziekanat</i>	efekty przedmiotowe <i>uzupełnia pracownia</i>	metody weryfikacji <i>wybiera pracownia</i>
W 01 (P6S_WG) Zna i rozumie metodyczne postępowanie wykorzystywane w procesie projektowym oraz etapy procesu projektowego z obszaru wzornictwa w zakresie projektowania produktu i komunikacji wizualnej.	Osoba studiująca zna i rozumie etapy procesu projektowania produktu oraz ich wzajemne zależności w kontekście użytkowym, technologicznym i rynkowym. Dostrzega korelacje pomiędzy poszczególnymi etapami, rozumie ciągłość procesu projektowego.	<ul style="list-style-type: none">• przegląd prac,• prace kontrolne,• indywidualnie ustalone warunki• wykład
W 02 (P6S_WG) Zna i rozumie aspekty procesu projektowego z obszaru wzornictwa i ich praktyczne zastosowanie w zakresie projektowania produktu i komunikacji wizualnej (uwarunkowania konstrukcyjne, technologiczne, użytkowe, estetyczne, kulturowe, rynkowe).	Osoba studiująca zna podstawowe uwarunkowania użytkowe, technologiczne, konstrukcyjne i środowiskowe istotne w projektowaniu produktu. Jest gotów wykorzystać wiedzę w przeprowadzanym procesie projektowym.	<ul style="list-style-type: none">• przegląd prac,• prace kontrolne,• indywidualnie ustalone warunki• ćwiczenia

W zakresie umiejętności

efekty kierunkowe <i>uzupełnia dziekanat</i>	efekty przedmiotowe <i>uzupełnia pracownia</i>	metody weryfikacji <i>wybiera pracownia</i>
-------------------------------------------------	---------------------------------------------------	------------------------------------------------

<p>U 02 (P6S_UW) Potrafi samodzielnie opracować założenia projektowe i świadomie realizować je w procesie projektowym w zakresie projektowania produktu i komunikacji wizualnej.</p>	<p>Osoba studiująca potrafi analizować potrzeby użytkowników oraz uwzględniać je w projektowanych rozwiązaniach.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • przegląd prac, • prace kontrolne, • indywidualnie ustalone warunki • wykład
<p>U 03 (P7S_UW) Potrafi świadomie łączyć intuicyjne i metodyczne podejście w pracy projektowej oraz wykorzystywać metody wspierające kreatywność, budowania założeń projektowych.</p>	<p>Osoba studiująca potrafi łączyć intuicyjne i metodyczne podejście w poszukiwaniu i rozwijaniu rozwiązań projektowych.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • przegląd prac, • prace kontrolne • indywidualnie ustalone warunki • ćwiczenia
<p>U 07 (P6S_UW) Potrafi świadomie posługiwać się narzędziami warsztatu projektanta, adekwatnymi technologiami i technikami oraz stosować efektywne techniki ćwiczenia tych umiejętności, umożliwiające ciągły ich rozwój przez samodzielną pracę.</p>	<p>Osoba studiująca potrafi świadomie wykorzystywać narzędzia warsztatu projektanta, w tym techniki projektowe, technologiczne i prezentacyjne, adekwatnie do realizowanego zadania projektowego.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • przegląd prac, • prace kontrolne, • indywidualnie ustalone warunki • ćwiczenia
<p>U 08 (P6S_UU) Cechuje go niezależne podejście do projektowania, kreatywność, potrafi realizować prace projektowe o wysokim stopniu oryginalności, w odpowiedzi na potrzeby odbiorcy.</p>	<p>Osoba studiująca potrafi opracowywać oryginalne rozwiązania projektowe w odpowiedzi na zidentyfikowane potrzeby użytkowników, wykorzystując metody twórczego myślenia i analizy projektowej.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • przegląd prac, • prace kontrolne, • indywidualnie ustalone warunki • ćwiczenia

U 09 (P6S_UK) Potrafi w komunikatywny sposób prezentować publicznie opracowane rozwiązania projektowe przy zastosowaniu specjalistycznej terminologii oraz wykorzystaniu adekwatnych technik informacyjno-komunikacyjnych	Osoba studiująca potrafi w sposób spójny i komunikatywny prezentować publicznie opracowane rozwiązania projektowe, wykorzystując narzędzia graficzne i werbalne oraz właściwą terminologię projektową.	<ul style="list-style-type: none"> • prezentacja projektu, • dyskusja
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------

W zakresie kompetencji społecznych

efekty kierunkowe <i>uzupełnia dziekanat</i>	efekty przedmiotowe <i>uzupełnia pracownia</i>	metody weryfikacji <i>wybiera pracownia</i>
KS 01 (P6S_KR) Jest gotów do samodzielnego podejmowania decyzji projektowych z obszaru wzornictwa, rozwijania idei i formułowania krytycznej argumentacji.	Osoba studiująca jest gotowa do samodzielnego podejmowania decyzji projektowych i ponoszenia odpowiedzialności za ich konsekwencje.	<ul style="list-style-type: none"> • przegląd prac, • prace kontrolne, • dyskusja, • ćwiczenia
KS 02 (P6S_KR) Jest gotów do odkrywania nowych zjawisk, wykazując się umiejętnością zbierania, analizowania i interpretowania informacji.	Osoba studiująca jest gotowa współpracować w zespole projektowym, przyjmować krytykę i formułować konstruktywne opinie.	<ul style="list-style-type: none"> • przegląd prac, • prace kontrolne, • dyskusja, • ćwiczenia
KS 06 (P6S_KK) Jest gotów do przeprowadzania konstruktywnej krytyki, przyjmowania krytyki dotyczącej posiadanej wiedzy.	Osoba studiująca jest gotowa do formułowania i przyjmowania konstruktywnej krytyki dotyczącej rozwiązań projektowych, w szczególności własnych decyzji podejmowanych w procesie projektowym.	<ul style="list-style-type: none"> • przegląd prac, • prace kontrolne, • dyskusja, • ćwiczenia
KS 07 (P6S_KK) Jest gotów do efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, emocjonalności w procesie projektowym.	Osoba studiująca jest gotowa do wykorzystywania wyobraźni i intuicji w procesie projektowym oraz do uwzględniania perspektywy użytkownika i kontekstu społecznego projektowanego produktu.	<ul style="list-style-type: none"> • przegląd prac, • prace kontrolne, • dyskusja, • ćwiczenia

<p>KS 10 (P6S_KK) Jest gotów samodzielnie planować i realizować własne uczenie się przez całe życie w odniesieniu do dynamicznie rozwijającego się otoczenia.</p>	<p>Osoba studiująca jest gotowa do samodzielnego rozwijania swoich kompetencji projektowych oraz do poszukiwania i adaptowania nowych metod i narzędzi w odpowiedzi na zmieniające się uwarunkowania projektowe.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • przegląd prac, • prace kontrolne, • dyskusja, • ćwiczenia
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------