

Zamierzone dla programu studiów podyplomowych pn. Total Design Management – efekty uczenia się z uwzględnieniem najważniejszych sposobów weryfikacji osiągnięcia tych efektów przez uczestnika studiów podyplomowych

Lp.	Symbol efektu uczenia się	Efekt uczenia się	Najważniejsze sposoby weryfikacji osiągnięcia efektu uczenia się przez uczestnika studiów podyplomowych
1	2	3	4
Wiedza			
1.	TDM_W01	Posiada wiedzę na temat kluczowych funkcji biznesowych oraz współczesnych koncepcji zarządzania designem, rozumie ich znaczenie i wzajemne powiązania w kontekście tworzenia i wdrażania innowacyjnych produktów i usług.	Egzamin Projekt końcowy
2.	TDM_W02	Rozumie rolę designu w budowaniu przewagi konkurencyjnej oraz jego wpływ na strategię biznesową, doświadczenia użytkownika i wartość marki.	Egzamin Projekt końcowy
3.	TDM_W03	Zna metody i narzędzia wykorzystywane w projektowaniu zorientowanym na użytkownika oraz podejście Design Thinking, rozumie ich zastosowania w praktyce rynkowej.	Egzamin Projekt końcowy
Umiejętności			
4.	TDM_U01	Potrafi planować, koordynować i zarządzać interdyscyplinarnymi projektami, których celem jest wypracowanie innowacyjnych produktów lub usług, uwzględniających aspekty biznesowe, technologiczne i społeczne, stosuje odpowiednie narzędzia i metody analizy biznesowej.	Egzamin Projekt końcowy
5.	TDM_U02	Potrafi analizować potrzeby użytkowników oraz interpretować trendy rynkowe w procesie tworzenia innowacyjnych produktów i usług, wykorzystując metody kreatywnego rozwiązywania problemów	Egzamin Projekt końcowy
6.	TDM_U03	Potrafi podejmować odpowiedzialne decyzje na podstawie wyników złożonych analiz, skutecznie wdrażając nowe rozwiązania w projektach, korzystając z narzędzi zarządzania projektami.	Egzamin Projekt końcowy
Kompetencje społeczne			
7.	TDM_K01	Wykazuje postawę, która świadczy o otwartości na ludzi, ciekawości wszystkiego co nowe, śmiałości tworzenia i determinacji w kontekście wdrożenia, która zapewnia płynną komunikację i efektywną współpracę w interdyscyplinarnych zespołach.	Egzamin Projekt końcowy

Lp.	Symbol efektu uczenia się	Efekt uczenia się	Najważniejsze sposoby weryfikacji osiągnięcia efektu uczenia się przez uczestnika studiów podyplomowych
1	2	3	4
8.	TDM_K02	Rozumie znaczenie etyki oraz koncepcji zrównoważonego rozwoju w procesach projektowania i zarządzania rozwojem nowych produktów i usług.	Egzamin Projekt końcowy
9.	TDM_K03	Dąży do samorozwoju oraz pogłębiania swoich kompetencji jako menadżer designu, wykazując inicjatywę i gotowość do podejmowania decyzji w dynamicznym otoczeniu biznesowym.	Egzamin Projekt końcowy