|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AKADEMIA WSB** | | | | | | | | | |
| **Kierunek studiów: Socjologia** | | | | | | | | | |
| **Przedmiot: Design Thinking** | | | | | | | | | |
| **Profil kształcenia: praktyczny** | | | | | | | | | |
| **Poziom kształcenia: Iicencjat** | | | | | | | | | |
| **Liczba godzin w semestrze** | 1 | | | 2 | | | 3 | | |
| I | | II | III | | IV | V | | VI |
| **Studia stacjonarne**  (w/ćw/lab/pr/e)\* |  | |  |  | |  |  | | 20ćw |
| **Studia niestacjonarne**  (w/ćw/lab/pr/e) |  | |  |  | |  |  | | 12ćw |
| **JĘZYK PROWADZENIA PRZEDMIOTU** | polski | | | | | | | | |
| **WYKŁADOWCA** | dr Sabina Ratajczak | | | | | | | | |
| **FORMA ZAJĘĆ** | Ćwiczenia, konsultacje | | | | | | | | |
| **CELE PRZEDMIOTU** | Celem jest prezentacja metodyki Design Thinking jako skutecznego podejścia do kreowania innowacyjnych produktów, usług i generalnie do rozwiązywania problemów tzw. wicked problems. Dzięki interaktywnej formule zajęć studenci doświadczą każdego z etapów procesu Design Thinking rozwijając kompetencje komunikacyjne (niezbędne do prowadzenia wywiadów, badań i procesu empatyzacji), interpretowania danych, odkrywania potrzeb odbiorców, pracy zespołowej i prezentacji wyników swoich prac. | | | | | | | | |
| **Odniesienie do efektów uczenia się** | | | **Opis efektów uczenia się** | | | | | **Sposób weryfikacji efektu uczenia się** | |
| **Efekt kierunkowy** | **PRK** | |
| **WIEDZA** | | | | | | | | | |
| SO\_W01 | P6S\_WG | | Student/ka zna w zaawansowanym stopniu :  pojęcie Design Thinking i jego etapy, pojęcia: persona, rozwiązanie skoncentrowane wokół człowieka, wyzwanie projektowe, prototypowanie, insight,  rozumie jaki związek występuje pomiędzy socjologią a wykorzystaniem Design Thinking w praktyce (np. w procesie tworzenia usług, produktów, innowacyjnych rozwiązań itp.),  etapy procesu Design Thinking i rozumie ich rolę w praktycznym procesie budowania rozwiązania w oparciu o realne, zdiagnozowane potrzeby wybranej grupy klientów | | | | | * Obserwacja studenta w trakcie pracy * Pytania kontrolne w trakcie zajęć * Ocena wykonania projektu zespołowego | |
| SO\_W03 | P6S\_WG | | Student/ka:  Zna i rozumie w zaawansowanym stopniu możliwości i ograniczenia praktycznego wykorzystania wiedzy socjologicznej i jej zastosowania w procesie Design Thinking oraz jej zastosowania w obszarze działalności biznesowej np. w procesie projektowania usług i produktów w oparciu o założenia DT  Zna i rozumie czym różni się podejście Design Thinking od Service Design, User Experience i jakie mają zastosowania w praktyce organizacyjnej | | | | | * Pytania kontrolne w trakcie zajęć * Projekt zespołowy | |
| **UMIEJĘTNOŚCI** | | | | | | | | | |
| SO\_U03 | P6S\_UW | | Student/ka ma umiejętności:  przeprowadzenia wywiadów z interesariuszami, w ich trakcie wykorzystuje techniki aktywnego słuchania, zadawania pytań otwartych,  potrafi dokonać analizy potrzeb persony,  potrafi wykorzystać i integrować wiedzę z zakresu socjologii oraz powiązanych z nią dyscyplin w celu wykorzystania jej w procesie Design Thinking. | | | | | * Aktywność studentów w trakcie ćwiczeń praktycznych – przeprowadzenie wywiadu z personą, tworzenie Mapy empatii * Obserwacja studenta w trakcie wykonywania zadań praktycznych i efektów prac (burza mózgów, stworzenie prototypu w dowolnej formie (2D, 3D, prezentacja PP) * Przygotowanie zespołowego projektu | |
| SO\_U06 | P6S\_UW | | Student/ka ma umiejętności:  wykorzystywania procesu Design Thinking do rozwiązywania różnego rodzaju problemów tzw. „wicked problems”, np. organizacji | | | | | * Aktywność studentów w trakcie ćwiczeń praktycznych – | |
| SO\_U02 | P6S\_UW | | Student/ka  Poprawnie dobiera metody i narzędzia do badania potrzeb interesariuszy w fazie empatyzacji. Potrafi wskazać zalety i ograniczenia poszczególnych metod | | | | | * Przygotowanie zespołowego projektu * Udział w symulowanych wywiadach * Ćwiczenie dobór narzędzi empatyzacji | |
| SO\_U06 | P6S\_UW | | Student/ka  Potrafi zebrane w fazie empatyzacji zinterpretować wyniki w ich oparciu stworzyć wyzwanie projektowe, które jest punktem wyjścia do kolejnych etapów DT | | | | | * Przygotowanie zespołowego projektu * Tworzenie wyzwania projektowego w trakcie zajęć | |
| SO\_U08 | P6S\_UO | | Student/ka  Współdziała zespołowo, rozumie znaczenie zespołowego wymiaru procesu Design Thinking | | | | | * Przygotowanie zespołowego projektu | |
| **KOMPETENCJE SPOŁECZNE** | | | | | | | | | |
| SO\_K02 | P6S\_KR | | Student/ka jest gotów /gotowa do rozwijania dorobku zawodowego środowiska socjologów poprzez wykorzystanie techniki generowania pomysłów np.: metodą burzy mózgu | | | | | * Przygotowanie zespołowego projektu | |
| **Nakład pracy studenta (w godzinach dydaktycznych 1h dyd.=45 minut)\*\*** | | | | | | | | | |
| **Stacjonarne**  udział w wykładach =  udział w ćwiczeniach = 20h  przygotowanie do ćwiczeń =  przygotowanie do wykładu =  przygotowanie do zaliczenia/ egzaminu = 1h  realizacja zadań projektowych =  konsultacje= 4h  e-learning =  zaliczenie/egzamin = 1h  inne (określ jakie) =  **RAZEM: 26h**  **Liczba punktów ECTS: 1**  **w tym w ramach zajęć praktycznych:** | | | | | **Niestacjonarne**  udział w wykładach =  udział w ćwiczeniach = 12h  przygotowanie do ćwiczeń =  przygotowanie do wykładu =  przygotowanie do zaliczenia/ egzaminu = 9h  realizacja zadań projektowych =  Konsultacje= 4h  e-learning =  zaliczenie/egzamin =1h  inne (określ jakie) =  **RAZEM: 26h**  **Liczba punktów ECTS: 1**  **w tym w ramach zajęć praktycznych:** | | | | |
| **WARUNKI WSTĘPNE** | |  | | | | | | | |
| **TREŚCI**  **PRZEDMIOTU**  (z podziałem na  zajęcia w formie bezpośredniej i e-learning) | | Treści realizowane w formie bezpośredniej:   1. Pojęcie Design Thinkg, jego geneza, związek Design Thinking z Service Design 2. Prezentacja kolejnych etapów Design Thinking 3. Empatyzacja: 4. prezentacja narzędzi i metod do prowadzenia badań: wywiady indywidualne, obserwacje, badania etnograficzne, badania dzienniczkowe 5. zasady przeprowadzania wywiadów, 6. tworzenie person, 7. jak pracować z narzędziem Mapa empatii 8. Definiowanie potrzeb persony 9. poszukiwanie świadomych i nieświadomych potrzeb persony 10. definiowanie wyzwania projektowego 11. Generowanie pomysłów – burza mózgów, metody selekcji pomysłów, matryca NOW, HOW, WOW) 12. Prototypowanie – typy prototypów (2 D, 3 D, scenki) 13. Testowanie – zasady udzielania feedbacku 14. Design Thinking Jam: przejście przez wszystkie etapy procesu DT i wykonanie zespołowego projektu | | | | | | | |
| **LITERATURA**  **OBOWIĄZKOWA** | | * Michalska-Dominiak Beata, Grocholiński Piotr: Poradnik design thinking, czyli jak wykorzystać myślenie projektowe w biznesie, 2019 Onepress * Materiały video:   Tim Brown urges designers to think big, https://www.youtube.com/watch?v=UAinLaT42xY  https://www.ted.com/talks/tim\_brown\_urges\_designers\_to\_think\_big?language=pl   * Opisy case studies: * Apple https://www.designorate.com/design-thinking-case-study-innovation-at-apple/ * Airbnb https://www.bbva.com/en/airbnb-design-thinking-success-story/ * Rekuperator http://designthinking.pl/na-kupy-rekuperator/ * Piwo Łomża http://designthinking.pl/design-thinking-w-lomzy/ * Szpital http://designthinking.pl/empatia-w-dzialaniu-szpital-oczami-pacjenta/ | | | | | | | |
| **LITERATURA**  **UZUPEŁNIAJĄCA**  (w tym min. 2 pozycje w języku angielskim; publikacje książkowe lub artykuły) | | * Joanna Helman, Maria Rosienkiewicz: Design thinking jako koncepcja pobudzania innowacji   <http://www.ptzp.org.pl/files/konferencje/kzz/artyk_pdf_2016/T1/t1_0062.pdf>   * Narzędzia i materiały pomocnicze: <https://dschool.stanford.edu/resources> | | | | | | | |
| **PUBLIKACJE NAUKOWE OSÓB PROWADZĄCYCH ZAJĘCIA ZWIĄZANE Z TEMATYKĄ MODUŁU** | | Brak  Doświadczenie praktyczne:  Certyfikat Moderatora Design Thinking, Certyfikat User-Expierience PM – level 1 oraz level 2. | | | | | | | |
| **METODY NAUCZANIA**  (z podziałem na  zajęcia w formie bezpośredniej i e-learning) | | W formie bezpośredniej: warsztat, Design Thinking Jam, prototypowanie, aktywne ćwiczenia indywidualne jak i grupowe, burza mózgów  W formie e-learning: nie dotyczy | | | | | | | |
| **POMOCE NAUKOWE** | | Materiały do prototypowania np.: papier, kartony, flamastry, bibuła, sznurki, karteczki samoprzylepne, masa mocująca, różnego rodzaju papier kolorowy o różnej fakturze, pinezki, magnesy, pudełka, spinacze i in. | | | | | | | |
| **PROJEKT**  (o ile jest realizowany w ramach modułu zajęć) | | Cel projektu: praktyczne przejście studentów przez proces projektowania zgodnie z metodyką DT, wypracowanie innowacyjnego rozwiązania zgodnie z procesem DT.  Temat projektu: Temat projekt za każdym razem jest proponowany przez nauczyciela lub jest konsekwencją współpracy z przedstawicielami zewnętrznych interesariuszy np.: NGO, Urząd Miasta, konkretna firma. Studenci otrzymują opis problemu a następnie w ramach kilkuosobowych zespołów wykonują projekt zgodnie z metodyką DT. Wykonanie projektu skłąda się z następujących etapów:   1. Empatyzacja: każda z grup przeprowadza wywiad z personą, przygotowuję Mapę Empatti dla danej persony, 2. Definiowanie potrzeb – zespół dla swojej persony definiuje potrzeby i formułuje wyzwanie projektowe, 3. W ramach burzy móżgów wypracowuje rozwiązanie problemu, które jest odpowiedzią na potrzeby persony i wyzwanie. Przygotowuje matryce Now, HOW, WOW. Wybiera jedno rozwiązanie do prototypowania 4. Wykonuje prototyp – prototyp może być w wersji 2D, 3D, materiału video 5. Testuje swoje rozwiązanie w grupie potencjalnych użytkownikó (min. 2). 6. Przygotowuje prezentację i kartę projektu, prezentuje cały proces DT na ostatnich zajęciach projektowych.   Jeśli dawcą problemu był interesariusz zewnętrzny jest on obecny na zajęciach i daje informacje zwrotną każdemu zespołowi.  Forma projektu: wykonanie prototypu 2D, 3 D, materiał video, scenak wraz z kartą projektu i prezentacją | | | | | | | |
| **FORMA I WARUNKI ZALICZENIA**  (z podziałem na  zajęcia w formie bezpośredniej i e-learning) | | Warunkiem koniecznym by uzyskać zaliczenie jest obecność na zajęciach i udział w ćwiczeniach indywidualnych i zespołowych.  Podstawą zaliczenia jest przygotowanie zespołowego (ok 4 os.) projektu przygotowanego zgodnie z zasadami opisanymi powyżej. | | | | | | | |

*\* W-wykład, ćw- ćwiczenia, lab- laboratorium, pro- projekt, e- e-learning*