

KARTA PRZEDMIOTU**I. Dane podstawowe**

Nazwa przedmiotu	Design thinking
Nazwa przedmiotu w języku angielskim	Design thinking
Kierunek studiów	socjologia
Poziom studiów (I, II, jednolite magisterskie)	I
Forma studiów (stacjonarne, niestacjonarne)	stacjonarne
Dyscyplina	socjologia
Język wykładowy	polski

Koordinator przedmiotu/osoba odpowiedzialna	Mgr Patrycja Paula Gas
---	------------------------

Forma zajęć (<i>katalog zamknięty ze słownika</i>)	Liczba godzin	semestr	Punkty ECTS
wykład			1
konwersatorium			
ćwiczenia			
laboratorium			
warsztaty	15	2	
seminarium			
proseminarium			
lektorat			
praktyki			
zajęcia terenowe			
pracownia dyplomowa			
translatorium			
wizyta studyjna			

Wymagania wstępne	-
-------------------	---

II. Cele kształcenia dla przedmiotu

C1 – Poznanie metody myślenia projektowego (Design Thinking).
C2 – Pobudzenie kreatywności oraz innowacyjnego podejścia do analizowanych zagadnień oraz rozwiązywanych problemów.
C3 – Rozwinięcie kompetencji w zakresie myślenia projektowego

III. Efekty uczenia się dla przedmiotu wraz z odniesieniem do efektów kierunkowych

Symbol	Opis efektu przedmiotowego	Odniesienie do efektu kierunkowego
WIEDZA		
W_01	Student zna i potrafi zastosować metody i techniki jakościowe i ilościowe potrzebne do realizacji pierwszego etapu metody Design Thinking (Empatyzacja/Etap poznawczy). K_W03	K_W03
W_02	Student posiada wiedzę teoretyczną z zakresu zarządzania projektami oraz myślenia projektowego. K_W04	K_W04
W_03	Student posiada podstawową wiedzę na temat nowych trendów rynkowych, modeli konsumpcji oraz strategii marketingowych wykorzystywanych przy realizacji czwartego etapu metody Design Thinking (prototypowania). K_W10	K_W10
UMIEJĘTNOŚCI		
U_01	Student potrafi interpretować zjawiska kulturowo-społeczne oraz definiować i rozwiązywać nietypowe problemy za pomocą narzędzi wykorzystywanych w drugim etapie metody Design Thinking (Definiowanie problemu). K_U01	K_U01
U_02	Student potrafi uczestniczyć w debacie, prowadzić poprawną argumentację w dyskusji wykorzystywaną na trzecim etapie metody Design Thinking (Generowanie pomysłów/Etap Ideacji). K_U04	K_U04
U_03	Student potrafi posługiwać się polsko- i anglojęzyczną terminologią związaną z projektowaniem innowacji, metodą Design Thinking oraz zarządzaniem projektami K_U08	K_U08
KOMPETENCJE SPOŁECZNE		
K_01	Student wykazuje się samodzielnością i niezależnością w planowaniu i realizacji projektu badawczego przy użyciu metody Design Thinking K_K05	K_K05
K_02	Student wykazuje chęć rozwoju osobistego, samodzielnie poszerza wiedzę i umiejętności z zakresu projektowania innowacji, metody Design Thinking oraz zarządzania projektami K_K06	K_K06
K_...		

Opis przedmiotu/ treści programowe**Treści programowe przedmiotu**

1. Geneza koncepcji Design Thinking
2. Etap empatyzacji (poznawczy). Zrozumienie potrzeb i rozpoznanie problemów potencjalnego użytkownika. Zbieranie materiału badawczego przy wykorzystaniu mapy empatii, wywiadów pogłębionych, ankiet rozpoznawczych. Zakończenie etapu zbiorem danych, zarówno jakościowych, jak i ilościowych.
3. Definiowanie problemu. Na podstawie zebranych danych budowanie opisu sytuacji wraz z elementami stanowiącymi potencjalny problem. Wykorzystanie technik: 5 × dlaczego (ang. 5 why), re-framing the problem, odwzorowanie problemu na osi jak? vs. po co?
4. Generowanie pomysłów (etap ideacji). Wygenerowanie jak największej liczby rozwiązań dla wcześniej zdefiniowanego problemu. Poprawne wykorzystanie metody brainstorming.

5. Budowanie prototypów. Segregacja pomysłów (obligatoryjne, realne i wykonalne, dalekosiężne), selekcja oraz ocena realiów ich wykonania (talent, czas, kapitał). Wizualizacja efektów pracy.
6. Testowanie. Dobór odpowiednich metod testowania.
7. Wykorzystanie podejścia Design Thinking na przykładzie wybranego przedsiębiorstwa, instytucji kulturalnej, organizacji pozarządowej, programu edukacyjnego etc. Projekty grupowe realizowane metodą Design Thinking.

Metody realizacji i weryfikacji efektów uczenia się

Symbol efektu	Metody dydaktyczne (lista wyboru)	Metody weryfikacji (lista wyboru)	Sposoby dokumentacji (lista wyboru)
WIEDZA			
W_01	Metoda SWOT	Prezentacja, zaliczenie ustne	protokół, wydruk, prezentacja
W_02	Dyskusja	obserwacja	protokół, wydruk, prezentacja
W_03	Analiza tekstu	Zaliczenie ustne	protokół, wydruk,
UMIĘTNOŚCI			
U_01	Burza mózgów/giełda pomysłów	Przygotowanie i wykonanie projektu	Protokół, wydruk, prezentacja
U_02	Metoda projektu	Przygotowanie i wykonanie projektu, prezentacja	Protokół, wydruk, prezentacja, prototypy
U_....	Metoda SWOT	Prezentacja, zaliczenie ustne	Protokół, wydruk, prezentacja
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K_01	Dyskusja	obserwacja	Protokół, wydruk, prezentacja
K_02	Praca w grupach w różnych rolach	obserwacja	Protokół, wydruk, prezentacja
K_...	Metoda obserwacji uczestniczącej	prezentacja	Protokół, wydruk, prezentacja

Kryteria oceny, wagi...

Ocena niedostateczna

(W) - Student nie zna terminów z zakresu metody Design Thinking

(U) - Student nie potrafi zidentyfikować obszarów projektowania innowacji społecznych, nie potrafi dobrać i zastosować teorii i koncepcji do analizy społecznej. Nie potrafi posługiwać się metodą Design Thinking.

(K) - Student nie wykazuje zainteresowania tematyką warsztatów oraz nie widzi potrzeby dokształcania się

Ocena dostateczna

(W) - Student zna podstawowe terminy związane z metodą Design Thinking

(U) - Student rozumie etapy metody Design Thinking, ale nie potrafi ich poprawnie zastosować.

(K) - Student rozumie potrzebę poszerzania wiedzy oraz umiejętności

Ocena dobra

(W)- Student zna większość terminów związanych z metodą Design Thinking

(U)- Student rozumie większość etapów metody Design Thinking, potrafi je częściowo zastosować.

(K)- Student ma umiejętność poszerzania nabytej wiedzy

Ocena bardzo dobra

(W)- Student zna wszystkie wymagane terminy z zakresu metody Design Thinking.

(U)- Student rozumie wszystkie etapy metody Design Thinking, potrafi je bezbłędnie zastosować i poprawnie zrealizować projekt w wybranej przez siebie tematyce.

(K)- Student samodzielnie poszerza nabytą wiedzę i doskonali się, angażuje innych w prototypowanie i testowanie swojego projektu

Obciążenie pracą studenta

Forma aktywności studenta	Liczba godzin 30
Liczba godzin kontaktowych z nauczycielem	15
Liczba godzin indywidualnej pracy studenta	15

Literatura

Literatura podstawowa
D.R. Sobota, P. Szewczykowski, (2014). Design thinking jako metoda twórczości, Czasopismo Filo-Sofija, Uniwersytet Technologiczno-Przyrodniczy im. Jana i Jędrzeja Śniadeckich w Bydgoszczy, nr 2
J. Helman, M. Rosienkiewicz, (2015). Design thinking jako koncepcja pobudzania innowacji, Politechnika Wrocławska http://www.ptzp.org.pl/files/konferencje/kzz/artyk_pdf_2016/T1/t1_0062.pdf
K. Brodnicki, (2015). Zastosowanie koncepcji design thinking w funkcjonowaniu przedsiębiorstw, Czasopismo Przedsiębiorstwo we współczesnej gospodarce, Politechnika Gdańska, Wydział Zarządzania i Ekonomii, nr 4.
J. Starostka (2015). Myślenie projektowe jako sposób na tworzenie innowacji, Logistyka, vol.2, s. 1071
C. Owen, (2007). Design Thinking: Notes on its Nature and Use, Design Research Quarterly Vol. 2
Literatura uzupełniająca
IDEO. (bd). Human Centered Design Toolkit. 2nd Edition. http://www.designkit.org/resources/1
Brown, T. (2008). Design Thinking. 'Harvard Business Review'. https://hbr.org/2008/06/design-thinking
Institute of Design at Stanford. (bd). Bootcamp Bootleg. http://dschool.stanford.edu/wp-content/uploads/2013/10/METHODCARDS-v3-slim.pdf