

SYLABUS – OPIS ZAJĘĆ/PRZEDMIOTU

I. Informacje ogólne

1. Nazwa zajęć/przedmiotu: Design thinking jako metoda projektowania innowacji
2. Kod zajęć/przedmiotu: 24-PCDL-DTM
3. Rodzaj zajęć/przedmiotu (obowiązkowy lub fakultatywny): fakultatywny
4. Kierunek studiów: praca socjalna
5. Poziom studiów (I lub II stopień, jednolite studia magisterskie): I stopień
6. Profil studiów (ogólnoakademicki / praktyczny): praktyczny
7. Rok studiów (jeśli obowiązuje): 1
8. Rodzaje zajęć i liczba godzin (np.: 15 h W, 30 h ĆW): 30w
9. Liczba punktów ECTS: 3
10. Imię, nazwisko, tytuł / stopień naukowy, adres e-mail prowadzącego zajęcia: dr Marta Skowrońska, skowronska.marta@gmail.com
11. Język wykładowy: j.polski
12. Zajęcia / przedmiot prowadzone zdalnie (e-learning) (tak [częściowo/w całości] / nie): nie

II. Informacje szczegółowe

1. Cele zajęć/przedmiotu:

- C1 nabycie umiejętności konstruowania i realizacji projektu w metodologii Design Thinking
- C2 nabycie umiejętności wyboru i zastosowania odpowiednich metod badawczych wspierających proces projektowy
- C3 nabycie wiedzy dotyczącej metodologii Design Thinking i kontekstu jej zastosowania oraz roli socjologa w tym procesie
- C4 doskonalenie umiejętności efektywnej współpracy w zespole
- C5 twórcza odpowiedź na problem zgłaszany przez instytucję kultury – wygenerowanie pomysłu na rozwiązanie problemu

2. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności oraz kompetencji społecznych (jeśli obowiązują):

3. Efekty uczenia się (EU) dla zajęć i odniesienie do efektów uczenia się (EK) dla kierunku studiów:

Symbol EU dla zajęć/przedmiotu	Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia EU student/ka:	Symbole EK dla kierunku studiów
DTM_01	Zna podstawowe zasady metodologii Design Thinking	K_U16
DTM_02	Potrafi krytycznie ocenić, selekcjonować i stosować narzędzia metodologii Design Thinking	K_U01, K_U16
DTM_03	Potrafi zaprojektować kolejne czynności badawcze w procesie projektowym	K_U01, K_U10, K_U16
DTM_04	Współpracuje w grupie przy przygotowaniu i prezentacji kolejnych części projektu	K_U12, K_U20, K_K18
DTM_05	Potrafi wygenerować innowacyjny pomysł na rozwiązanie problemu zgłoszonego przez instytucję kultury	K_U10, K_K02, K_K13

4. Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się (EU) z odniesieniem do odpowiednich efektów uczenia się (EU) dla zajęć/przedmiotu

Treści programowe dla zajęć/przedmiotu:	Symbol EU dla zajęć/przedmiotu
Podstawy metodologii Design Thinking.	DTM_01
Zdefiniowanie grup docelowych dla badań i problemów badawczych: mapa empatii, mapa interesariuszy.	DTM_03, DTM_04
Techniki wydobywania informacji i układania pytań oraz dobre i złe praktyki – case studies.	DTM_01, DTM_03, DTM_04
Alternatywne techniki badawcze w metodologii DT	DTM_01, DTM_02, DTM_03, DTM_04

Podsumowywanie danych (klastrowanie)	DTM_01, DTM_04
Persona na podstawie danych z badań. Inne narzędzia pracy z danymi.	DTM_01, DTM_02, DTM_04
Analiza trendów	DTM_01, DTM_04
Techniki kreatywne – generowanie pomysłów	DTM_01, DTM_02, DTM_04, DTM_05
Prototypowanie: narzędzia i techniki	DTM_01, DTM_02, DTM_04, DTM_05
Testowanie prototypu: narzędzia i techniki	DTM_01, DTM_02, DTM_04, DTM_05
Prezentacja wyników projektu	DTM_04

5. Zalecana literatura:

Wszystkie pozycje obowiązkowe są udostępnione studentom w formie elektronicznej.

- Brown Tim, Zmiana przez design: jak Design Thinking zmienia organizacje i pobudza innowacyjność, 2013: LIBRON.
- Hanington Bruce, Bella Martin: Universal Methods of Design: 100 Ways to Research Complex Problems, Develop Innovative Ideas, and Design Effective Solutions, 2012: Rockport Publishers.
- Helman Joanna, Rosienkiewicz Maria, Design Thinking jako metoda pobudzania innowacji, w: Innowacje w Zarządzaniu i Inżynierii Produkcji, red. R. Knosal, 2017: Oficyna Wydawnicza.
- Liedtka Jeanne et. al, Design Thinking for the Greater Good: Innovation in the Social Sector, 2017: Columbia Business School.
- Stickdorn Mark, This Is Service Design Thinking Basics, Tools, Cases, 2012: Wiley.

III. Informacje dodatkowe

1. Metody i formy prowadzenia zajęć umożliwiające osiągnięcie założonych EU (proszę wskazać z proponowanych metod właściwe dla opisywanych zajęć lub/i zaproponować inne)

Metody i formy prowadzenia zajęć	X
Wykład z prezentacją multimedialną wybranych zagadnień	x
Wykład konwersatoryjny	
Wykład problemowy	
Dyskusja	x
Praca z tekstem	
Metoda analizy przypadków	x
Uczenie problemowe (Problem-based learning)	
Gra dydaktyczna/symulacyjna	
Rozwiązywanie zadań (np.: obliczeniowych, artystycznych, praktycznych)	
Metoda ćwiczeniowa	
Metoda laboratoryjna	
Metoda badawcza (dociekania naukowego)	
Metoda warsztatowa	x
Metoda projektu	x
Pokaz i obserwacja	
Demonstracje dźwiękowe i/lub video	X
Metody aktywizujące (np.: „burza mózgów”, technika analizy SWOT, technika drzewka decyzyjnego, metoda „kuli śniegowej”, konstruowanie „map myśli”)	X
Praca w grupach	x
...	

2. Sposoby oceniania stopnia osiągnięcia EU (proszę wskazać z proponowanych sposobów właściwe dla danego EU lub/i zaproponować inne)

Sposoby oceniania	Symbole EU dla zajęć/przedmiotu					
	DTM _01	DTM _02	DTM _03	DTM _04	DTM _05	
Egzamin pisemny						
Egzamin ustny						
Egzamin z „otwartą książką”						
Kolokwium pisemne						
Kolokwium ustne						
Test						
Projekt	X	X	X	X	X	
Esej						
Raport						
Prezentacja multimedialna	X	X	X	X	X	
Egzamin praktyczny (obserwacja wykonawstwa)						
Portfolio						
Inne (jakie?) -						
...						

3. Nakład pracy studenta i punkty ECTS

Forma aktywności		Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem		30
Praca własna studenta*	Przygotowanie do zajęć	
	Czytanie wskazanej literatury	5
	Przygotowanie pracy pisemnej, raportu, prezentacji, demonstracji, itp.	25
	Przygotowanie projektu	30
	Przygotowanie pracy semestralnej	
	Przygotowanie do egzaminu / zaliczenia	
	Inne (jakie?) -	
...		
SUMA GODZIN		90
LICZBA PUNKTÓW ECTS DLA ZAJĘĆ/PRZEDMIOTU		3

* proszę wskazać z proponowanych przykładów pracy własnej studenta właściwe dla opisywanych zajęć lub/i zaproponować inne

4. Kryteria oceniania wg skali stosowanej w UAM:

bardzo dobry (bdb; 5,0):

dobry plus (+db; 4,5):
dobry (db; 4,0):
dostateczny plus (+dst; 3,5):
dostateczny (dst; 3,0):
niedostateczny (ndst; 2,0):

Grupy pracują na wspólną ocenę. Ocena składa się z następujących elementów:

- a. Analiza trendów
- b. Trend canvas
- c. Mapa empatii
- d. Narzędzie badawcze
- e. Notatki z badań
- f. Podsumowanie badań
- g. Persona
- h. Prototyp
- i. Test prototypu
- j. Prezentacja

Każdy z elementów punktowany jest od 0-10. Łącznie można uzyskać 100 punktów.

<51 punktów – ndst
51-60 punktów – dst
61-70 punktów – dst+
71-80 punktów – db
81-90 punktów – db+
>90 punktów – bdb

Każdorazowo oceniam kompletność wykonania zadania, pogłębienie tematu, wysiłek włożony w wykonanie zadania, klarowność opisu, formę prezentacji zadania.