

Wydział Filozofii i Socjologii – zajęcia fakultatywne na rok akademicki 2020/21

Tytuł/stopień naukowy imię i nazwisko	Dr Michał Nowakowski Dr Artur Wysocki
Tytuł zajęć (po polsku i angielsku)	Design Thinking – warsztaty myślenia projektowego (fakultet) Design Thinking – workshops
Liczba godzin, ECTS, język	30 godz., 3 ECTS, polski
Forma zajęć*, semestr	Konwersatorium, semestr letni
Teams czy Wirtualny Kampus (w przypadku zajęć prowadzonych zdalnie)**	MS Teams
Czy zajęcia są dedykowane kierunkowi Kreatywność społeczna*** Tak/ Nie	Tak
Czy zajęcia są przeznaczone tylko dla jednego stopnia studiów, czy dla obu stopni? Jeżeli tylko dla jednego, proszę określić dla którego (I st., II st.).	I i II st.
Krótki opis	Design Thinking to uniwersalna metoda tworzenia innowacji i kreatywnego rozwiązywania problemów w oparciu o odkrycie i głębokie zrozumienie potrzeb użytkowników. Opiera się ona na zespołowej pracy, którego celem jest wygenerowanie oryginalnego rozwiązania oraz sprawdzenie jego działania na etapie prototypowania. Stworzona z myślą o wzornictwie czyli projektowaniu fizycznych przedmiotów użytkowych, obecnie z powodzeniem wdrażana jest do procesu tworzenia usług, w tym również projektów społecznych. Podczas zajęć studenci dowiedzą się jak wygląda cały proces projektowania oraz w zespołach stworzą innowacyjne prototypy produktu, usługi, polityki (policy), kampanii społecznej, projektu społecznego, kulturalnego itp. Zajęcia będą miały formę warsztatów, które odbywać się będą w ciągu czterech dni (dwa weekendy) – dokładny termin zajęć będzie znany przed rozpoczęciem zapisów). Każdego dnia warsztaty będą trwały 7,5 godziny lekcyjnej plus dwie przerwy. Wydaje się długo, ale studenci nie będą czuć zmęczenia, jest wręcz odwrotnie – feedback z zajęć i ankiet USOS pokazuje, że ta forma bardzo im odpowiada. Prowadzący zajęcia są certyfikowanymi moderatorami warsztatów oraz projektów Design Thinking.
Wykaz tematów	Dzień 1. Doświadczenie całego procesu projektowania. Ustalenie wyzwania projektowego na następne dni. Dzień 2. Szczegółowe poznanie i przejście etapów projektowania: empatia, definiowanie problemu Dzień 3. Szczegółowe poznanie i przejście etapów projektowania: generowanie pomysłów, prototypowanie 4. Moderowanie procesu projektowania przez studentów.

	5. Zastosowania DT, Myślenie dywergencyjne i konwergencyjne, dodatkowe narzędzia, myślenie grupowe, komunikacja w grupie, funkcje rozgrzewek w DT.
Forma zaliczenia	Student zostanie oceniony na podstawie aktywności podczas warsztatów oraz zdania testu wiedzy o metodzie Design Thinking, który odbędzie się na koniec zajęć.
Efekty uczenia się	Student zna i rozumie: - założenia i strukturę metody kreatywnego rozwiązywania problemów (Design Thinking) - narzędzia stosowane podczas empatyzowania, definiowania problemów, generowania pomysłów, prototypowania i testowania prototypu Student potrafi: - asertywnie wypowiadać swoje racje w atmosferze poszanowania różnorodności i odmienności opinii innych osób. - współpracować w zespole nad wspólnym rozwiązywaniem postawionych przed zespołem problemów zgodnie z metodologią Design Thinking. Student jest gotów do: - wczuwania się (empatii) w sytuację użytkowników końcowych przygotowywanych rozwiązań problemów zgodnie z metodologią Design Thinking - poszukiwań kreatywnych rozwiązań problemów społecznych i odpowiedzi na potrzeby różnych grup społecznych z wykorzystaniem metodologii Design Thinking

*** Studenci kreatywności społecznej mają pierwszeństwo zapisów na te zajęcia w I turze zapisów

**** Proszę o powiązanie efektów uczenia się z kierunkowymi efektami uczenia się/kształcenia ustalonymi dla poszczególnych kierunków studiów - efekty powinny być tak sformułowane, by dały się powiązać z efektami wszystkich kierunków; przy czym, dla zajęć dedykowanych kreatywności, efekty powinny być sformułowane tak, by w szczególny sposób wiązały się z kierunkowymi efektami uczenia się/ kształcenia opracowanymi dla kreatywności