

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

Tytuł/stopień naukowy imię i nazwisko	mgr inż. Agnieszka Walczak-Skałecka
Tytuł zajęć (po polsku i angielsku)	Kompetencje moderatora kokreatywnych metod projektowych na przykładzie Design Thinking i Service Design/ Competences of a moderator of co-creative design methods on the example of Design Thinking and Service Design
Liczba godzin, ECTS, język	30 godz., 3 ECTS, polski
Forma zajęć*, semestr	Konwersatorium, letni
Teams czy Wirtualny Kampus (w przypadku zajęć prowadzonych zdalnie)**	MS Teams
Czy zajęcia są dedykowane kierunkowi Kreatywność społeczna*** Tak/ Nie	Nie
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	Poszukiwanie rozwiązań dostosowanych do potrzeb odbiorców to dziś wyzwanie, przed którym stają przedsiębiorcy, projektanci, instytucje publiczne i edukacyjne. Dziś każdy staje się projektantem. Kokreatywne metodyki pracy zakładające uporządkowany proces projektowy, który stwarza przestrzeń dla myślenia konwergencyjnego i dywergencyjnego, angażujące zróżnicowane zespoły, w tym użytkowników końcowych, pozwalają na uzyskiwanie optymalnych i świeżych rozwiązań dla różnorodnych wyzwań. Kto i w jaki sposób może takie procesy inicjować i moderować? Jakie kompetencje są mu potrzebne i z jakimi wyzwaniami przyjdzie mu się mierzyć?
Wykaz tematów	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Podstawowe założenia DT i SDT</li> <li>2. Etap: empatia – cele, warunki, narzędzia</li> <li>3. Etap: synteza - cele, warunki, narzędzia</li> <li>4. Etap: generowanie pomysłów - cele, warunki, narzędzia</li> <li>5. Etap: prototypowanie - cele, warunki, narzędzia</li> <li>6. Etap: testowanie - cele, warunki, narzędzia</li> <li>7. Etap: wdrożenie - cele, warunki, narzędzia</li> <li>8. Etap: ewaluacja systemowa - cele, warunki, narzędzia</li> <li>9. Rola moderatora procesu</li> <li>10. Umiejętności trenerskie</li> <li>11. Wyzwania na Sali</li> <li>12. Udzielanie informacji zwrotnej</li> <li>13. Konstruowanie instrukcji</li> <li>14. Przestrzeń warsztatowa</li> <li>15. Ćwiczenia moderatorskie</li> </ol>

Forma zaliczenia	Ocena zadań wykonywanych podczas zajęć.
Efekty uczenia się	<p>Student zna i rozumie</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- podstawowe pojęcia związane z Design Thinking i Service Design</li> <li>- przebieg procesu Design Thinking</li> <li>- podstawowe zasady prowadzenia warsztatów i procesów w metodyce Design Thinking i Service Design</li> <li>- zakres odpowiedzialności moderatora w procesie DT</li> </ul> <p>Student potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- przygotować plan warsztatu w metodyce DT</li> <li>- dobrać najbardziej adekwatne narzędzia pracy do poszczególnych etapów procesu DT</li> <li>- przeprowadzić poszczególne etapy warsztatu w metodyce DT</li> </ul> <p>Student:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- jest wrażliwy na obiekcje pojawiające się na początkowym etapie uczestników warsztatów kokreatywnych</li> <li>- szanuje opinie poszczególnych członków zespołu projektowego i potrafi zachęcić do takiej postawy pozostałych członków zespołu</li> </ul>

\*\*\* 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