

AKADEMIA WSB										
Kierunek studiów: Psychologia										
Przedmiot: Design Thinking										
Profil kształcenia: praktyczny										
Poziom kształcenia: studia jednolite magisterskie										
Liczba godzin w semestrze	1		2		3		4		5	
	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X
Studia stacjonarne (w/ćw/lab/pr/e)*									24ćw, 25pr	
Studia niestacjonarne (w/ćw/lab/pr/e)									16ćw, 25pr	
JĘZYK PROWADZENIA PRZEDMIOTU	Polski									
WYKŁADOWCA	Dr Sabina Ratajczak, dr Julita Młaskawa									
FORMA ZAJĘĆ	Ćwiczenia, projekt									
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										
Ps_W01	P7S_WG	Student/ka zna w pogłębionym stopniu : pojęcie Design Thinking i jego etapy, pojęcia: persona, rozwiązanie skoncentrowane wokół człowieka, wyzwanie projektowe, prototypowanie, insight, rozumie jaki związek występuje pomiędzy psychologią 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					<ul style="list-style-type: none"> • Obserwacja studenta w trakcie pracy • Pytania kontrolne w trakcie zajęć • Ocena wykonania projektu zespołowego 			
Ps_W15	P7S_WG	Student/ka: Zna i rozumie w pogłębionym stopniu możliwości i ograniczenia praktycznego wykorzystania wiedzy psychologicznej 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					<ul style="list-style-type: none"> • Pytania kontrolne w trakcie zajęć • Projekt zespołowy 			
UMIĘJĘTNOŚCI										
Ps_U02	P7S_UW	Student ma umiejętności:					<ul style="list-style-type: none"> • Aktywność studentów 			

Ps_U05 Ps_U11		przeprowadzenia wywiadów z interesariuszami, w ich trakcie wykorzystuje techniki aktywnego słuchania, zadawania pytań otwartych, potrafi dokonać analizy potrzeb osoby, potrafi wykorzystać i integrować wiedzę z zakresu psychologii oraz powiązanych z nią dyscyplin w celu wykorzystania jej w procesie Design Thinking.	w trakcie ćwiczeń praktycznych – przeprowadzenie wywiadu z osobą, tworzenie Mapy empatii <ul style="list-style-type: none"> • Obserwacja studenta w trakcie wykonywania zadań praktycznych i efektów prac (burza mózgów, stworzenie prototypu w dowolnej formie (2D, 3D, prezentacja PP) • Przygotowanie zespołowego projektu
Ps_U14	P7S_UW	Student ma umiejętności: wykorzystywania procesu Design Thinking do rozwiązywania różnego rodzaju problemów tzw. „wicked problems”, np. organizacji	• Aktywność studentów w trakcie ćwiczeń praktycznych –
Ps_U14	P7S_UW	Student/ka Poprawnie dobiera metody i narzędzia do badania potrzeb interesariuszy w fazie empatyzacji. Potrafi wskazać zalety i ograniczenia poszczególnych metod	<ul style="list-style-type: none"> • Przygotowanie zespołowego projektu • Udział w symulowanych wywiadach • Ćwiczenie dobór narzędzi empatyzacji
Ps_U01	P7S_UW	Student/ka Potrafi zebrane w fazie empatyzacji zinterpretować wyniki w ich oparciu stworzyć wyzwanie projektowe, które jest punktem wyjścia do kolejnych etapów DT	<ul style="list-style-type: none"> • Przygotowanie zespołowego projektu • Tworzenie wyzwania projektowego w trakcie zajęć
Ps_U15	P7S_UO	Student/ka Współdziała zespołowo, rozumie znaczenie zespołowego wymiaru procesu Design Thinking	• Przygotowanie zespołowego projektu
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
Ps_K05	P7S_KO	Student/ka jest gotów /gotowa do rozwijania dorobku zawodowego środowiska psychologów poprzez wykorzystuje 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 = 24h przygotowanie do ćwiczeń = 10h przygotowanie do wykładu = przygotowanie do egzaminu =12h		Niestacjonarne udział w wykładach = udział w ćwiczeniach = 16h przygotowanie do ćwiczeń = 14h przygotowanie do wykładu = przygotowanie do egzaminu = 16h	

<p>realizacja zadań projektowych = 25h e-learning = zaliczenie/egzamin =2h inne (określ jakie) =2h (konsultacje) RAZEM: 75 Liczba punktów ECTS: 3 w tym w ramach zajęć praktycznych: 3</p>	<p>realizacja zadań projektowych = 25h e-learning = zaliczenie/egzamin = 2h inne (określ jakie) = 2h (konsultacje) RAZEM: 75 Liczba punktów ECTS: 3 w tym w ramach zajęć praktycznych: 3</p>
WARUNKI WSTĘPNE	
<p>TREŚCI PRZEDMIOTU (z podziałem na zajęcia w formie bezpośredniej i e-learning)</p>	<p>Treści realizowane w formie bezpośredniej:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pojęcie Design Thinkg, jego geneza, związek Design Thinking z Service Design 2. Prezentacja kolejnych etapów Design Thinking 3. Empatyżacja: <ol style="list-style-type: none"> a. prezentacja narzędzi i metod do prowadzenia badań: wywiady indywidualne, obserwacje, badania etnograficzne, badania dziennikowe b. zasady przeprowadzania wywiadów, c. tworzenie person, d. jak pracować z narzędziem Mapa empatii 4. Definiowanie potrzeb osoby <ol style="list-style-type: none"> a. poszukiwanie świadomych i nieświadomych potrzeb osoby b. definiowanie wyzwania projektowego 5. Generowanie pomysłów – burza mózgów, metody selekcji pomysłów, matryca NOW, HOW, WOW) 6. Prototypowanie – typy prototypów (2 D, 3 D, scenki) 7. Testowanie – zasady udzielania feedbacku 8. Design Thinking Jam: przejście przez wszystkie etapy procesu DT i wykonanie zespołowego projektu
LITERATURA OBOWIĄZKOWA	<ul style="list-style-type: none"> • 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/
<p>LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA (w tym min. 2 pozycje w języku angielskim; publikacje książkowe lub artykuły)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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
<p>PUBLIKACJE NAUKOWE OSÓB PROWADZĄCYCH ZAJĘCIA ZWIĄZANE Z TEMATYKĄ MODUŁU</p>	<p>Brak Doświadczenie praktyczne: Certyfikat Moderators Design Thinking, Certyfikat User-Experience PM – level 1 oraz level 2.</p>
<p>METODY NAUCZANIA (z podziałem na zajęcia w formie bezpośredniej i e-learning)</p>	<p>W formie bezpośredniej: warsztat, Design Thinking Jam, prototypowanie, aktywne ćwiczenia indywidualne jak i grupowe, burza mózgów</p> <p>W formie e-learning: nie dotyczy</p>
POMOCE NAUKOWE	<p>Materiały do prototypowania np.: papier, kartony, flamastry, bibuła, sznurki, karteczki</p>

	<p>samoprzylepne, masa mocująca, różnego rodzaju papier kolorowy o różnej fakturze, pinezki, magnesy, pudełka, spinacze i in.</p>
<p>PROJEKT (o ile jest realizowany w ramach modułu zajęć)</p>	<p>Cel projektu: praktyczne przejście studentów przez proces projektowania zgodnie z metodyką DT, wypracowanie innowacyjnego rozwiązania zgodnie z procesem DT.</p> <p>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 składa się z następujących etapów:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Empatyzacja: każda z grup przeprowadza wywiad z personą, przygotowuje Mapę Empatii dla danej osoby, 2. Definiowanie potrzeb – zespół dla swojej osoby definiuje potrzeby i formułuje wyzwanie projektowe, 3. W ramach burzy mózgów wypracowuje rozwiązanie problemu, które jest odpowiedzią na potrzeby osoby 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 użytkowników^a. (min. 2). 6. Przygotowuje prezentację i kartę projektu, prezentuje cały proces DT na ostatnich zajęciach projektowych. <p>Jeśli dawcą problemu był interesariusz zewnętrzny jest on obecny na zajęciach i daje informacje zwrotną każdemu zespołowi.</p> <p>Forma projektu: wykonanie prototypu 2D, 3 D, materiał video, scenak wraz z kartą projektu i prezentacją</p>
<p>FORMA I WARUNKI ZALICZENIA (z podziałem na zajęcia w formie bezpośredniej i e-learning)</p>	<p>Warunkiem koniecznym by uzyskać zaliczenie jest obecność na zajęciach i udział w ćwiczeniach indywidualnych i zespołowych.</p> <p>Podstawą zaliczenia jest przygotowanie zespołowego (ok 4 os.) projektu przygotowanego zgodnie z zasadami opisanymi powyżej.</p>

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