

AKADEMIA WSB WZCIESZYN				
Kierunek studiów: ZARZĄDZANIE				
Przedmiot: Design Thinking – trening kreatywności				
Profil kształcenia: PRAKTYCZNY				
Poziom kształcenia: studia II stopnia				
Liczba godzin w semestrze	1		2	
	I	II	III	IV
Studia stacjonarne (w/ćw/lab/pr/e)		16ćw		
Studia niestacjonarne (w/ćw/lab/pr/e)		12ćw		
WYKŁADOWCA				
FORMA ZAJĘĆ	Ćwiczenia			
CELE PRZEDMIOTU	Celem ćwiczeń jest zaznajomienie studentów z podejściem Design Thinking. Studenci dowiedzą się skąd wywodzi się ta metoda, z jakich etapów się składa oraz w jakich zastosowaniach sprawdza się najlepiej. Studenci poznają także metody pobudzania własnej kreatywności, tak aby generować innowacyjne rozwiązania oraz dowiedzą się w jaki sposób zweryfikować rzeczywistą użyteczność rynkową wygenerowanych rozwiązań. Studenci zapoznają się z metodą Design Thinking, będą wiedzieli jak zdiagnozować rzeczywiste potrzeby użytkowników/klientów, jak wzbudzić swoją kreatywność by generować innowacyjne rozwiązania oraz jak je zweryfikować dzięki prototypowaniu a także jak efektywnie zorganizować pracę grupy.			
Odniesienie do efektów uczenia się		Opis efektów uczenia się		Sposób weryfikacji efektu uczenia się
Efekt kierunkowy	PRK			
WIEDZA				
Z2_W06	P7S_WG	Zna definicję Design Thinking (DT). Zna etapy procesu DT		Test wiedzy
Z2_W07	P7S_WK	Zna podstawowe pojęcia związane z DT: osoby, insight, empatia		Test wiedzy
Z2_W09	P7S_WG	zna i rozumie skuteczność metody Design Thinking w procesie podejmowania decyzji w warunkach ryzyka i niepewności,		Test wiedzy
UMIEJĘTNOŚCI				
Z2_U02	P7S_UW	potrafi zastosować praktycznie narzędzia design thinking		Ćwiczenia praktyczne w ramach realizowania poszczególnych etapów metody
Z2_U07	P7S_UW	ma umiejętność doboru i zarządzania zasobami ludzkimi, materialnymi, finansowymi i informacyjnymi w celu skutecznego i efektywnego wykonania zadań w zakresie projektowania produktów i usług metodą Design Thinking		Ćwiczenia praktyczne w ramach realizowania poszczególnych etapów metody
Z2_U08	P7S_UW	potrafi integrować wiedzę z różnych dziedzin w celu tworzenia innowacyjnych rozwiązań problemów z wykorzystaniem metody Design Thinking		Ćwiczenia praktyczne w ramach realizowania poszczególnych etapów metody
KOMPETENCJE SPOŁECZNE				
Z2_K01	P7S_KK	ma świadomość potrzeby ciągłego rozwoju. Jest otwarty na wykorzystywanie DT jako sposobu generowania innowacji		ćwiczenia grupowe, dyskusja w trakcie zajęć

Z2_K03	P7S_KR	jest gotów do przestrzegania i propagowania etycznej postawy i wrażliwości społecznej w ramach wyznaczonych ról organizacyjnych i społecznych wykorzystując metody Design Thinking	ćwiczenia grupowe, dyskusja w trakcie zajęć
Nakład pracy studenta (w godzinach dydaktycznych 1h dyd.=45 minut)** 50			
Stacjonarne udział w wykładach = udział w ćwiczeniach = 16 przygotowanie do ćwiczeń = 3 przygotowanie do wykładu = przygotowanie do zaliczenia/egzaminu = 4 realizacja zadań projektowych = e-learning = zaliczenie/egzamin = 2 inne (konsultacje) = 2 RAZEM: 27 Liczba punktów ECTS: 1 w tym w ramach zajęć kształujących umiejętności praktyczne: 1		Niestacjonarne udział w wykładach = udział w ćwiczeniach = 12 przygotowanie do ćwiczeń = 3 przygotowanie do wykładu = przygotowanie do zaliczenia/egzaminu = 4 realizacja zadań projektowych = e-learning = zaliczenie/egzamin = 2 inne (konsultacje) = 6 RAZEM: 27 Liczba punktów ECTS: 1 w tym w ramach zajęć kształujących umiejętności praktyczne: 1	
WARUNKI WSTĘPNE	Brak		
TREŚCI PRZEDMIOTU	Treści realizowane w formie bezpośredniej: <ul style="list-style-type: none"> • Wprowadzenie do Design Thinking • Zmieniające się wymagania rynku • Tworzenie zespołu Design Thinking • Proces Design Thinking • Empatia - ukryte i intuicyjne motywacje klientów/użytkowników • Definiowanie właściwego problemu • Jak wyzwolić potencjał innowacji? • Generowanie pomysłów • Prototypowanie – szybkie porażki • Testowanie hipotez • Wdrażanie Design Thinking w organizacji Treści realizowane w formie e-learning: nie dotyczy		
LITERATURA OBOWIĄZKOWA	<ul style="list-style-type: none"> • Brodnicki K., Zastosowanie koncepcji Design Thinking w funkcjonowaniu przedsiębiorstw, „Quarterly Journal” 2015, 4 (15). • Lewrick M., Link P., Leifer L., Design Thinking Toolbox, Wiley & Sons 2020. • Michalska-Dominiak B., Grocholiński P., Poradnik design thinking, czyli jak wykorzystać myślenie projektowe w biznesie, Onepress 2019. 		
LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA	<ul style="list-style-type: none"> • Cempel Cz., Inżynieria kreatywności w projektowaniu innowacji. Politechnika Poznańska i Instytut Technologii Eksploatacji, Radom, Poznań 2013. • Mróz A., Fiszki : kak tworzyć produkty i usługi Design Thinking w praktyce, Cztery Głowy 2019. • Doorley S., Withtoft S.: Make space. How to set the stage for creative collaboration. John Wiley&Sons Inc., Hoboken 2012. • Owen C.: Design Thinking: Notes on its Nature and Use, Design Research Quarterly 2007, Vol. 2, nr 1. 		

METODY NAUCZANIA	<p>W formie bezpośredniej:</p> <ul style="list-style-type: none"> • mini wykład • case study • praca w grupach i indywidualna • symulacje • prezentacja multimedialna • metodyka Design Thinking <p>W formie e-learning: nie dotyczy</p>
POMOCE NAUKOWE	<p>Plansze, mazaki, flipchart, opisy person, szablony do uzupełniania, spinacze, postity, pudełka kartonowe, folia aluminiowa, butelki, zakrętki, materiały tzw. „zestaw kreatywny”</p>
PROJEKT (o ile jest realizowany w ramach modułu zajęć)	<p>Temat projektu: Innowacje a design thinking Forma projektu: opisowo-modelowa</p>
FORMA I WARUNKI ZALICZENIA	<ul style="list-style-type: none"> • Aktywność podczas zajęć, • Ocena ćwiczeń praktycznych realizowanych podczas zajęć w ramach poszczególnych etapów metody