



UNIwersYTET
IM. ADAMA MICKIEWICZA
W POZNANIU

Design thinking

Sylabus zajęć

Informacje podstawowe

Kierunek studiów Media interaktywne i widowiska		Cykl dydaktyczny 2023/24	
Specjalność -		Kod zajęć 20MIWS.24K.07252.23	
Jednostka organizacyjna Wydział Antropologii i Kulturoznawstwa		Języki wykładowe polski	
Poziom studiów studia drugiego stopnia		Obligatoryjność Obowiązkowy	
Forma studiów studia stacjonarne		Blok zajęciowy Przedmioty kierunkowe	
Profil studiów profil ogólnoakademicki			
Koordynator zajęć	Jakub Alejski		
Prowadzący zajęcia	Jakub Alejski, Michał Krawczak		
Okres Semestr 3	Forma zajęć / liczba godzin / forma zaliczenia • Laboratorium: 30, Zaliczenie z oceną		Liczba punktów ECTS 4

Cele kształcenia dla zajęć

Kod	Cel
C1	Kształcenie umiejętności rozwiązywania problemów naukowych poprzez pracę projektową z wykorzystaniem metody Design Thinking
C2	Rozwój umiejętności współpracy w wielokompetencyjnym zespole
C3	Kształcenie kompetencji komunikacji ze specjalistami i nie-specjalistami różnych dziedzin
C4	Rozwój umiejętności prowadzenia długoterminowego projektu
C5	Zapoznanie z zasadami stosowania prototypowania i wdrażania innowacji w projektach naukowych i kulturalnych

Wymagania wstępne

brak

Efekty uczenia się dla zajęć

Kod	Efekty uczenia się dla zajęć w zakresie	Efekty uczenia się dla kierunku	Metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się dla zajęć
Wiedzy - Student/ka:			
W1	Zna stosować zasady projektowania zespołowego metodą Design Thinking	MIW_K2_W08, MIW_K2_W09, MIW_K2_W11	Projekt, Prezentacja multimedialna
W2	Ma wiedzę na temat najnowszych trendów i narzędzi cyfrowych pozwalających poprowadzić proces projektowy i przygotować nowoczesną, przejrzystą prezentację przeznaczoną dla specjalistów i nie-specjalistów	MIW_K2_W07, MIW_K2_W08, MIW_K2_W09	Projekt, Prezentacja multimedialna
Umiejętności - Student/ka:			
U1	Potrafi przygotować dokumentację projektu badawczego (artystycznego, kulturalnego, naukowego)	MIW_K2_U01, MIW_K2_U02, MIW_K2_U13	Projekt, Prezentacja multimedialna
U2	Potrafi rozwiązywać problemy naukowe i zawodowe poprzez pracę projektową pełniąc określoną rolę w zespole	MIW_K2_U10, MIW_K2_U11, MIW_K2_U14, MIW_K2_U15	Projekt, Prezentacja multimedialna
U3	Potrafi planować proces projektowy i przygotować wdrożenie innowacji	MIW_K2_U14, MIW_K2_U15	Projekt, Prezentacja multimedialna
U4	Potrafi samodzielnie planować rozwój własnej kariery zawodowej	MIW_K2_U04, MIW_K2_U15	Projekt, Prezentacja multimedialna
Kompetencji społecznych - Student/ka:			
K1	Jest gotowy/wa do podejmowania społecznych i kulturowych projektów opartych o zasady design thinking	MIW_K2_K02, MIW_K2_K03, MIW_K2_K04, MIW_K2_K07, MIW_K2_K08	Projekt, Prezentacja multimedialna

Kod	Efekty uczenia się dla zajęć w zakresie	Efekty uczenia się dla kierunku	Metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się dla zajęć
K2	Jest gotowy/a do podjęcia debaty społeczno-kulturowej	MIW_K2_K01, MIW_K2_K07	Projekt, Prezentacja multimedialna

Treści programowe dla zajęć

Lp.	Treści programowe dla zajęć	Efekty uczenia się dla zajęć	Formy zajęć
1.	Wyjaśnienie zasad, omówienie przykładów i korzyści pracy projektowej metodą Design Thinking	W1, U2, U3, U4, K1	Laboratorium
2.	Kształtowanie umiejętności tworzenia prezentacji multimedialnych dla różnych grup odbiorców	W2, U1, U3, K2	Laboratorium
3.	Zapoznanie z mechanizmami prototypowania (dywergencja, konwergencja, inspiracja, ideacja, implementacja)	W1, W2, U2, U3, K1	Laboratorium
4.	Kształtowanie umiejętności pracy w zespole z położeniem nacisku na metody aktywizujące i umiejętność radzenia sobie w potencjalnych sytuacjach kryzysowych	W1, W2, U2, U3, U4, K1, K2	Laboratorium
5.	Wyjaśnienie mechanizmów opracowywania i wdrażania innowacji	W1, W2, U2, U3, U4, K1	Laboratorium

Informacje dodatkowe

Forma zajęć	Metody i formy prowadzenia zajęć
Laboratorium	Dyskusja, Uczenie problemowe (Problem-based learning), Rozwiązywanie zadań (np.: obliczeniowych, artystycznych, praktycznych), Metoda laboratoryjna, Metoda projektu, Praca w grupach

Forma zajęć	Warunki zaliczenia zajęć
Laboratorium	aktywność na zajęciach przygotowanie zespołowego projektu wraz z multimedialną prezentacją skala ocen: bardzo dobry (bdb; 5,0): Wzorowa prezentacja projektu zgodnie z zaleceniami, regularne zdawanie relacji z postępów doskonale opanowanie części teoretycznej przez wszystkich członków zespołu. dobry plus (+db; 4,5): Interesująca prezentacja projektu zgodnie z zaleceniami, oparta na prawidłowym zrozumieniu części teoretycznej. dobry (db; 4,0): Poprawna prezentacja projektu, opanowanie części teoretycznej na poziomie zadowalającym przez większość członków zespołu. dostateczny plus (+dst; 3,5): Niekompletna lub nieuporządkowana prezentacja projektu, brak regularnego zdawania relacji z postępów w pracy przez członków zespołu, opanowanie części materiału teoretycznego. dostateczny (dst; 3,0): Nieuporządkowana prezentacja projektu, wykonana niezgodnie z zaleceniami, brak regularnego zdawania relacji z postępów pracy zespołu, połowicznie opanowany materiał teoretyczny; niedostateczny (ndst; 2,0): Brak wykonania zadania.

Literatura

Obowiązkowa

1. Joseph Pine, James Gilmore, Experience economy, Cambridge 2011
2. Tim Brown, Zmiana przez design. Jak design thinking zmienia organizacje i pobudza innowacyjność, Libron 2016.
3. Patricia Leavy, Metoda spotyka sztukę. Praktyki badawcze oparte na sztuce, Narodowe Centrum Kultury, Warszawa 2018.
4. Scott Doorley, Scott Witthoft, Make Space. How to Set Space for Creative Collaboration, Willey 2012.

Dodatkowa

1. Thomas Bartscherer, Roderick Coover, Switching Codes: Thinking Through New Technology in the Humanities and the Arts, Chicago 2011.

Nakład pracy studenta i punkty ECTS

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć
Laboratorium	30
Przygotowanie prezentacji multimedialnej	20
Przygotowanie projektu	50
Czytanie wskazanej literatury	20
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 120
Liczba punktów ECTS	ECTS 4

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Efekty uczenia się dla kierunku

Kod	Treść
MIW_K2_K01	Absolwent/ka jest gotów/gotowa do krytycznej oceny posiadanej wiedzy oraz uczenia się przez całe życie, inicjowania i organizowania procesu uczenia się innych osób
MIW_K2_K02	Absolwent/ka jest gotów/gotowa do odpowiedniego określania priorytetów służących realizacji określonego zadania
MIW_K2_K03	Absolwent/ka jest gotów/gotowa do prawidłowego identyfikowania i rozstrzygania dylematów związanych z działaniem w obszarze kultury
MIW_K2_K04	Absolwent/ka jest gotów/gotowa do kierowania się w swojej aktywności zawodowo-społecznej kreatywnością, otwartością na odmienność kulturową, umiejętnością określania własnych zainteresowań, umiejętnością samooceny, krytycznego myślenia, rozwiązywania problemów
MIW_K2_K07	Absolwent/ka jest gotów/gotowa do aktywnego i odpowiedzialnego uczestniczenia w życiu kulturalnym i korzystania z różnych jego form
MIW_K2_K08	Absolwent/ka jest gotów/gotowa do rozwijania własnego zawodu w odniesieniu do aktualnych wydarzeń kulturalnych, nowatorskich i technologicznych form wyrazu artystycznego, nowych zjawisk w sztuce, kulturze i nauce przy przestrzeganiu i rozwijaniu zasad etyki zawodowej
MIW_K2_U01	Absolwent/ka potrafi sprawnie i samodzielnie wyszukiwać, analizować, oceniać selekcjonować i łączyć informacje z wykorzystaniem różnych źródeł tradycyjnych oraz współczesnych, w tym zasobów cyfrowych i internetowych baz danych
MIW_K2_U02	Absolwent/ka potrafi na podstawie źródeł formułować krytyczne sądy i konstruować innowacyjne projekty badawcze z zakresu mediów interaktywnych, widowisk, teatru i kultury cyfrowej
MIW_K2_U04	Absolwent/ka potrafi samodzielnie zdobywać wiedzę i poszerzać umiejętności badawcze oraz podejmować autonomiczne działania zmierzające do rozwijania własnych zdolności i kierowania karierą zawodową, a także ukierunkować innych w tym zakresie
MIW_K2_U10	Absolwent/ka potrafi porozumiewać się ze specjalistami w dziedzinie nauk humanistycznych, jak też niespecjalistami, a także popularyzować wiedzę o sztuce współczesnej, różnych formach teatru, widowiskach i mediach interaktywnych oraz wytworach kultury i jej instytucjach
MIW_K2_U11	Absolwent/ka potrafi zaplanować, zorganizować i poprowadzić społeczną debatę na temat ważnych zjawisk dotyczących współczesnej kultury
MIW_K2_U13	Absolwent/ka potrafi selekcjonować i przygotowywać materiały do wystąpień (ustnych i medialnych) na temat sztuki i kultury współczesnej
MIW_K2_U14	Absolwent/ka potrafi inicjować zdarzenia naukowo-artystyczne w ramach różnorodnych form współczesnej kultury
MIW_K2_U15	Absolwent/ka potrafi wypełniać zobowiązania społeczne, współdziałać i efektywnie pracować w grupie na różnych stanowiskach i z pełnieniem różnych ról zespołowych
MIW_K2_W07	Absolwent/ka zna i rozumie w sposób pogłębiony sposoby wartościowania i problematyzowania wytworów kultury tradycyjnej i współczesnej
MIW_K2_W08	Absolwent/ka zna i rozumie w sposób pogłębiony zaawansowane metody analizy, interpretacji, wartościowania i problematyzowania tradycyjnych i nowoczesnych form sztuk i zjawisk kulturowych w odniesieniu do fundamentalnych dylematów współczesnej cywilizacji, warunków ekonomicznych, zasad ochrony własności intelektualnej i rozwoju form przedsiębiorczości
MIW_K2_W09	Absolwent/ka zna i rozumie podstawowe pojęcia i zasady prawa autorskiego w tym zagadnienia związane z obrotem własnością intelektualną w mediach cyfrowych
MIW_K2_W11	Absolwent/ka zna i rozumie w sposób pogłębiony mechanizmy funkcjonowania instytucji i rynku kultury