UNIWERSYTET IM. ADAMA MICKIEWICZA W POZNANIU

Badanie dla projektowania

Sylabus zajęć

Informacje podstawowe

Kierunek studiów Socjologia **Specjalność** - **Jednostka organizacyjna** Wydział Socjologii **Poziom studiów** studia drugiego stopnia **Forma studiów** studia stacjonarne **Profil studiów** profil ogólnoakademicki	**Cykl dydaktyczny** 2026/27 **Kod zajęć** 24SOCS.22.13086.26 **Języki wykładowe** polski **Obligatoryjność** Fakultatywny **Blok zajęciowy** Przedmioty podstawowe

Koordynator zajęć	Marta Skowrońska, Bogumiła Mateja-Jaworska
Prowadzący zajęcia	Marta Skowrońska, Bogumiła Mateja-Jaworska

Okres	**Forma zajęć / liczba godzin / forma zaliczenia**	**Liczba punktów ECTS**
Semestr 2	• Konwersatorium: 20, Zaliczenie z oceną	4

Cele kształcenia dla zajęć

Kod	Cel
C1	Nabycie umiejętności konstruowania i realizacji projektu badawczego nakierowanego na projektowanie nowych rozwiązań i współpracę z użytkownikiem.
C2	Nabycie wiedzy dotyczącej metod badawczych wspierających proces projektowy oraz umiejętności ich wyboru i zastosowania.
C3	Nabycie wiedzy dotyczącej przebiegu procesu badawczo-projektowego oraz roli socjologa w tym procesie.
C4	Doskonalenie umiejętności efektywnej współpracy w zespole.
C5	Generowanie nowych rozwiązań uwzględniających perspektywę użytkownika oraz problem zgłaszany przez zewnętrzny podmiot.

Wymagania wstępne

Przedmiot przeznaczony dla osób, które posiadają podstawową wiedzę i umiejętności z zakresu prowadzenia badań społecznych.

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 główne zasady metodologii Design Thinking, podstawowe pojęcia z zakresu projektowania doświadczeń użytkownika (UX) oraz założenia podejścia UCD	SOC_K2_W04	Projekt, Prezentacja multimedialna
Umiejętności – Student/ka:			
U1	potrafi krytycznie ocenić, selekcjonować i stosować narzędzia badawcze w procesie projektowym	SOC_K2_U01, SOC_K2_U03, SOC_K2_U05	Projekt
U2	potrafi zaplanować i przeprowadzić kolejne czynności w procesie projektowym	SOC_K2_U03, SOC_K2_U05	Projekt, Prezentacja multimedialna
Kompetencji społecznych – Student/ka:			
K1	współpracuje w grupie przy przygotowaniu i prezentacji kolejnych części projektu	SOC_K2_K02	Projekt, Prezentacja multimedialna
K2	generuje innowacyjne pomysły na rozwiązanie problemu, uwzględniając potrzeby i interesy innych podmiotów	SOC_K2_K02, SOC_K2_K03	Projekt, Prezentacja multimedialna

Treści programowe dla zajęć

Lp.	Treści programowe dla zajęć	Efekty uczenia się dla zajęć	Formy zajęć

Lp.	Treści programowe dla zajęć	Efekty uczenia się dla zajęć	Formy zajęć
1.	Przedstawienie podstaw metodologii Design Thinking, głównych pojęć z zakresu projektowania zorientowanego na użytkownika (UCD) oraz doświadczeń użytkownika (UX).	W1	Konwersatorium
2.	UX, Design Thinking i metodyki zwinne. Przedstawienie typowego procesu projektowania. Znaczenie i klasyfikacja badań w procesie projektowania. Zdefiniowanie grup docelowych dla badań i problemów badawczych: mapa interesariuszy, definiowanie „ekstremalnych użytkowników”.	W1, U2	Konwersatorium
3.	Techniki badawcze, cz. 1. Mapa podróży użytkownika, mapa emocji.	U1, K1	Konwersatorium
4.	Techniki badawcze, cz.2. Różne oblicza wywiadu: shadowing, wywiady wspomagane technikami wizualnymi, „wycieczka z przewodnikiem”, mapowanie, kolaże, sortowanie kart.	U1, U2, K1	Konwersatorium
5.	Podsumowywanie danych (tworzenie opowieści, znajdowanie głównych wątków). Persona na podstawie danych z badań. Inne narzędzia pracy z danymi.	U1, U2, K1	Konwersatorium
6.	Wyciąganie wniosków: „how might we” i „insight statements”.	U1, U2, K1, K2	Konwersatorium
7.	Techniki kreatywne – generowanie pomysłów i wybór najlepszych pomysłów.	U2, K1, K2	Konwersatorium
8.	Prototypowanie: narzędzia i techniki (w tym makietowanie/ wireframing)	U2, K1, K2	Konwersatorium
9.	Ewaluacja projektu i testowanie prototypu: narzędzia i techniki. Specyfika testowania użyteczności i doskonalenia rozwiązań interaktywnych.	U1, U2, K1, K2	Konwersatorium
10.	Prezentacja wyników projektu.	U2, K1	Konwersatorium

Informacje dodatkowe

Forma zajęć	Metody i formy prowadzenia zajęć
Konwersatorium	Wykład z prezentacją multimedialną wybranych zagadnień, Dyskusja, Metoda analizy przypadków, Metoda warsztatowa, Metoda projektu, Demonstracje dźwiękowe i/lub video, Metoda aktywizująca - "burza mózgów", Praca w grupach

Forma zajęć	Warunki zaliczenia zajęć
Konwersatorium	1. Warunkiem zaliczenia jest obecność na zajęciach. 2. Ocena jest efektem pracy grupowej. Oceniane jest pięć elementów wypracowanych przez grupę w ramach pracy projektowej, związanych z zastosowaniem narzędzi typowych dla badań dla projektowania np. mapa podróży użytkownika. Wybór narzędzi może być każdego roku inny, co zależy od charakterystyki procesu projektowego. Każdy z elementów punktowany jest od 0-10 punktów. Łącznie można uzyskać 50 punktów. W każdym elemencie oceniane są następujące aspekty: - jakość analizy, syntezy i wnioskowania - oparcie się na wiedzy z zajęć i literaturze przedmiotu - staranność wykonania i poprawna forma językowa - precyzyjna odpowiedź na postawiony problem. Skala ocen: •>44 punktów – bardzo dobry •40-43 punktów – dobry+ •40-43 punktów – dobry+ •31-35 punktów – dostateczny+ •26-30 punktów – dostateczny •<26 punktów – niedostateczny

Literatura

Obowiązkowa

1. Iga Mościchowska, Barbara Rogoś-Turek, Badania jako podstawa projektowania User Experience, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 202 (wybrane fragmenty)..
2. Bruce Hanington, Bella Martin: Universal Methods of Design: 100 Ways to Research Complex Problems, Develop Innovative Ideas, and Design Effective Solutions, Rockport Publishers, Beverly 2012 (wybrane fragmenty).
3. Tim Brown, Zmiana przez design: jak Design Thinking zmienia organizacje i pobudza innowacyjność, LIBRON, Kraków 2013 (wybrane fragmenty).
4. Brad Nunnally, David Farkas, Badanie UX. Praktyczne techniki projektowania bezkonkurencyjnych produktów, Helion, Gliwice 2016 (wybrane fragmenty).

Dodatkowa

1. Steve Krug, Nie każ mi myśleć! O życiowym podejściu do funkcjonalności stron internetowych, Wydanie III, Helion, Gliwice 2014.
2. Jeanne Liedtka et. al, Design Thinking for the Greater Good: Innovation in the Social Sector, Columbia Business School, Nowy Jork 2017.
3. Susan M. Weinschenk, 100 rzeczy, które każdy projektant powinien wiedzieć o potencjalnych klientach, Helion, Gliwice 2021.
4. Ewa Zielińska, Design thinking. Model pracy badawczej w obliczu dzikich problemów nauk społecznych, „Stan Rzeczy", 1/2013.
5. Donald Norman, Dizajn na co dzień, Karakter, Kraków 2018.

Nakład pracy studenta i punkty ECTS

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć
Konwersatorium	20
Czytanie wskazanej literatury	20
Przygotowanie projektu	40
Przygotowanie prezentacji multimedialnej	20

Łączny nakład pracy studenta	**Liczba godzin** 100
Liczba punktów ECTS	**ECTS** 4

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Efekty uczenia się dla kierunku

Kod	Treść
SOC_K2_K02	Absolwent/ka jest gotów/gotowa do odpowiedzialnej i zgodnej z zasadami etyki współpracy w zespołach i organizacjach
SOC_K2_K03	Absolwent/ka jest gotów/gotowa do rozpoznawania oczekiwań różnorodnych interesariuszy, podejmowania działań we współpracy i na rzecz otoczenia społeczno-gospodarczego
SOC_K2_U01	Absolwent/ka potrafi refleksyjnie i krytyczne dokonywać wyboru perspektywy teoretycznej, źródeł danych, metod i technik ich gromadzenia oraz analizy w celu rozwiązania złożonych problemów badawczych i społecznych, także w nowych i nieprzewidywalnych warunkach
SOC_K2_U03	Absolwent/ka potrafi samodzielnie zaplanować i zrealizować poszukiwanie rozwiązań wykorzystujących wiedzę akademicką w praktyce społecznej
SOC_K2_U05	Absolwent/ka potrafi przyjmować różnorodne role w zespołach (w tym – zespołach badawczych)
SOC_K2_W04	Absolwent/ka zna i rozumie w pogłębiony sposób wybrane metody i techniki badań społecznych (gromadzenia danych i ich analizy), ich specyfikę, ograniczenia i obszary zastosowania