

Prototypowanie - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Prototypowanie
Kod przedmiotu	14.2-WP-SOCD-PRO
Wydział	Wydział Nauk Społecznych
Kierunek	Socjologia
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	drugiego stopnia z tyt. magistra
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2021/2022

Informacje o przedmiocie	
Semestr	3
Liczba punktów ECTS do zdobycia	2
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	• mgr Marcin Woźny

Formy zajęć					
Forma zajęć	Liczba godzin w semestrze (stacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (stacjonarne)	Liczba godzin w semestrze (niestacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (niestacjonarne)	Forma zaliczenia
Ćwiczenia	15	1	-	-	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

Celem przedmiotu jest zaznajomienie studentów z pracą projektanta UX. Umożliwi to badaczom zrozumienie celu ich pracy, oraz nauczy dostosowywania badań i sposobu prezentacji wyników do realnych potrzeb projektantów. Świadomość ograniczeń projektowych i znajomość podstawowych technik pracy projektowej nauczy przygotowywania bardziej użytecznych rekomendacji, oraz szybkiego empirycznego weryfikowania projektów.

Wymagania wstępne

Zakres tematyczny

- Wykorzystanie bada w procesie projektowym
- Typy makiet i prototypów (makiety niskiej i wysokiej szczegółowości, statyczne makiety i interaktywne prototypy, itp.)
- Rola makiet i prototypów w pracy projektowej
- Kontekst i ograniczenia w procesie projektowym (ograniczenia technologiczne, potrzeby interesariuszy, itp.)
- Praca z prototypami papierowymi
- Przegląd narzędzi do prototypowania

Metody kształcenia

Praca warsztatowa, praca w grupie, dyskusje, prezentacje

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Student potrafi na podstawie posiadanej wiedzy oraz umiejętności analitycznych stworzyć prototyp rozwiązań w celu rozwiązania konkretnych problemów	• K_U06	• projekt	• Ćwiczenia
Student potrafi inicjować, planować, organizować i zarządzać pracą małego zespołu zadaniowego w celu tworzenia prototypu	• K_U07	• projekt	• Ćwiczenia
Student jest przygotowany, aby inicjować i czynnie uczestniczyć w realizacji projektów społecznych wynikających z potrzeby rozwiązania problemów społecznych, a w razie trudności zaczerpnąć pomocy ekspertów przy tworzeniu prototypów rozwiązań	• K_K03	• projekt	• Ćwiczenia

Warunki zaliczenia

Projekt badawczy – zbudowanie i zweryfikowanie prototypu produktu cyfrowego w oparciu o wskazane narzędzia.

Literatura podstawowa

Pozycje online

1. Helman J., Rosienkiewicz M. (2015), [Etap Design Thinking](#), "Design thinking jako koncepcja pobudzania innowacji", nr 2
2. Rudkin B. I., (2014), Design Thinking dla przedsiębiorców i małych firm, Wydawnictwo HELLION
3. Ryno D. (2017), [Design thinking jako narzędzie kreatywanego myślenia](#), "Niestandardowe rozwiązania: zastosowanie design thinking w programowaniu strategicznym rozwoju społeczno-gospodarczego miasta", nr 467
4. Sobota D., Szewczykowski P. (2014), [Design Thinking - historia, teoria, praktyka](#) "Design thinking jako metoda twórczości", nr 27
5. Wszolek M., (2013), Zmiana Przez Design: jak design thinking zmienia organizacje i pobudza innowacyjność, Wydawnictwo Libron

Literatura uzupełniająca

Uwagi

Zmodyfikowane przez dr Tomasz Kołodziej (ostatnia modyfikacja: 09-04-2021 12:07)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ