

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>socjologia</b>
2.	Wydział	Wydział Nauk Społecznych
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	niestacjonarna

**Moduł kształcenia:** Warsztat Design Thinking

**Kod modułu:** W3-SOSB-S2-WDT

**1. Liczba punktów ECTS:** 3

<b>2. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>opis</b>	<b>efekty uczenia się kierunku</b>	<b>stopień realizacji (skala 1-5)</b>
S2_WDT_1	Student zna założenia i cele metody design thinking, posiada wiedzę na temat etapów procesu design thinking	S2_W05 S2_W18 S2_W20	2 3 4
S2_WDT_2	Student jest wyposażony w narzędzia intelektualne służące do pogłębionej analizy, interpretacji i dogłębnego rozumienia procesów dokonujących się we współczesnym społeczeństwie, w szczególności tych, które pojawiają się w praktyce biznesowej	S2_U01 S2_U02 S2_U04 S2_U07 S2_U09 S2_U10	3 4 5 2 2 4
S2_WDT_3	Student potrafi zastosować metodę myślenia projektowego do rozwiązywania problemów, kreowania innowacji i rozwiązań wybranych problemów	S2_U01 S2_U02 S2_U03 S2_U10 S2_U11	2 4 3 2 4
S2_WDT_4	Student posiada rozwinięte umiejętności w zakresie komunikacji interpersonalnej, które umożliwiają mu pracę w zespole; potrafi prezentować rezultaty swojej pracy i argumentować na rzecz przyjętych rozwiązań	S2_U04 S2_U09 S2_U13	3 2 4
S2_WDT_5	Student przyjmuje postawę analityczną względem obserwowanych procesów i zjawisk mających miejsce we współczesnym	S2_K01	5

	społeczeństwie, podejmuje wysiłek związany z dociekaniami przyczyn i konsekwencji tych procesów i zjawisk	S2_K02 S2_K04	3 4
S2_WDT_6	Student wykazuje aktywność ukierunkowaną na rozwiązywanie problemów pojawiających się w życiu społecznym	S2_K02 S2_K03 S2_K09	2 3 3

### 3. Opis modułu

<b>Opis</b>	Zajęcia prowadzone w ramach warsztatu Design Thinking mają na celu zapoznanie studentów z metodą stymulującą twórcze rozwiązywanie problemów, opartą na myśleniu projektowym. Studenci zyskują umiejętność stosowania tej metody - wyzwianie i stymulowanie kreatywności w zespole umożliwi stworzenie i wprowadzenie pożądanej w danym środowisku innowacji, rozwiązanie problemów pojawiających się w praktyce biznesowej czy budowanie otwartej i kreatywnej kultury organizacji.
<b>Wymagania wstępne</b>	

### 4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
S2_WDT_w_1	praca projektowa	-weryfikacja wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych na podstawie treści programowych modułu, literatury zamieszczonej w sylabusie oraz pracy własnej studenta; - projekt przygotowany z wykorzystaniem metody design thinking przez zespoły studentów; - (opcjonalnie) dodatkowa forma weryfikacji wybierana przez osobę prowadzącą np.: kolokwium ustne/pisemne, test otwarty / wyboru, sprawdzian*.	S2_WDT_1, S2_WDT_2, S2_WDT_3, S2_WDT_4, S2_WDT_5, S2_WDT_6
S2_WDT_w_2	aktywność własna studenta	Działania mające na celu wykorzystanie wiedzy, umiejętności, kompetencji społecznych uzyskanych w oparciu o przekazywane treści programowe modułu, wskazaną w sylabusie literaturę oraz pracę własną, w tym przygotowanie projektu zaliczeniowego	S2_WDT_1, S2_WDT_2, S2_WDT_3, S2_WDT_4, S2_WDT_5, S2_WDT_6

### 5. Rodzaje prowadzonych zajęć

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
S2_WDT_fs_1	warsztat	Zajęcia praktyczne prezentujące przebieg procesu Design Thinking wraz z zastosowaniem wybranych technik i narzędzi wspierających	14	Lektura wybranych tekstów poszerzających wiedzę oraz przygotowanie elementów projektowych	76	S2_WDT_w_1, S2_WDT_w_2