



## Projektowanie produktów i usług Karta opisu przedmiotu

### Informacje podstawowe

<b>Kierunek studiów</b> Socjologia	<b>Cykl dydaktyczny</b> 2022/2023	
<b>Specjalność</b> -	<b>Kod przedmiotu</b> HSOCS.I8K.1583846445.22	
<b>Jednostka organizacyjna</b> Wydział Humanistyczny	<b>Języki wykładowe</b> polski	
<b>Poziom kształcenia</b> Studia licencjackie I stopnia	<b>Obligatoryjność</b> Do wyboru	
<b>Forma studiów</b> Stacjonarne	<b>Blok zajęciowy</b> Przedmioty kierunkowe	
<b>Profil studiów</b> Ogólnoakademicki	<b>Przedmiot powiązany z badaniami naukowymi</b> Tak	
<b>Koordynator przedmiotu</b>	Seweryn Rudnicki	
<b>Prowadzący zajęcia</b>	Seweryn Rudnicki	
<b>Okres</b> Semestr 4	<b>Forma zaliczenia</b> Zaliczenie	<b>Liczba punktów ECTS</b> 2
	<b>Forma prowadzenia i godziny zajęć</b> Zajęcia praktyczne: 30	

### Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	Celem kursu jest zapoznanie uczestników z zagadnieniami projektowania produktów i usług.
----	------------------------------------------------------------------------------------------

### Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
<b>Wiedzy - Student zna i rozumie:</b>			
W1	Student zna podstawy nowoczesnych metodyk tworzenia produktów i usług	SOC1A_W14, SOC1A_W17	Projekt, Prezentacja
W2	Student rozumie rolę badania potrzeb i zachowań użytkowników w procesie tworzenia produktów i usług.	SOC1A_W11, SOC1A_W12, SOC1A_W14	Projekt, Prezentacja
<b>Umiejętności - Student potrafi:</b>			
U1	Student potrafi zastosować zasady oraz wybrane metody podejścia user-centered design w procesie tworzenia produktów i usług.	SOC1A_U11, SOC1A_U12, SOC1A_U13, SOC1A_U18	Projekt, Zaangażowanie w pracę zespołu, Prezentacja
<b>Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:</b>			
K1	Student jest gotów do kreatywnej i analitycznej współpracy w grupie.	SOC1A_K02, SOC1A_K03, SOC1A_K05	Projekt, Zaangażowanie w pracę zespołu, Prezentacja

## Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć

Kurs formę konwersatorium z elementami wykładu i dyskusji, ale nastawionego przede wszystkim na pracę studentów, której efektem ma być opracowanie koncepcji nowego produktu lub usługi zgodnie z podejściem user-centered design. W trakcie semestru studenci przejdą przez wszystkie etapy procesu projektowego (od empatii do testowania prototypów i tworzenia modelu biznesowego) poznając jego zasady, metody pracy i wykorzystując je od razu w praktyce.

## Nakład pracy studenta

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane aktywności
Zajęcia praktyczne	30
Przygotowanie do zajęć	18
Przygotowanie projektu, prezentacji, pracy pisemnej, sprawozdania	10
Dodatkowe godziny kontaktowe	2
<b>Łączny nakład pracy studenta</b>	<b>Liczba godzin</b> 60
<b>Liczba godzin kontaktowych</b>	<b>Liczba godzin</b> 30

\* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

## Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu	Formy prowadzenia zajęć
-----	-------------------	-----------------------------------	-------------------------

1.	Istota i znaczenia podejścia user-centered design. Przegląd metodyk: design thinking, service design, lean startup, business model generation.	W1, U1	Zajęcia praktyczne
2.	Wybór definicja problemu/wyzwania po stronie użytkowników końcowych jako podstawa tworzenia produktu/usługi.	W1, U1, K1	Zajęcia praktyczne
3.	Poznanie i rozumienie potrzeb i zachowań użytkowników końcowych w procesie user-centered design.	W1, W2, U1, K1	Zajęcia praktyczne
4.	Generowanie pomysłów: zasady i techniki pracy kreatywnej w procesie tworzenia produktów i usług.	W1, U1, K1	Zajęcia praktyczne
5.	Tworzenie i testowanie prototypów: zasady, techniki, analiza i wykorzystanie wyników testowania do rozwoju produktów.	W1, U1, K1	Zajęcia praktyczne
6.	Tworzenie i pivotowanie modelu biznesowego dla produktu/usługi.	W1, U1, K1	Zajęcia praktyczne

## Informacje rozszerzone

### Metody i techniki kształcenia:

Mini wykład, Dyskusja, Design thinking

Rodzaj zajęć	Metody zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
Zajęcia praktyczne	Projekt, Zaangażowanie w pracę zespołu, Prezentacja	Warunkiem zaliczenia jest przygotowanie w małych grupach projektowych koncepcji produktu lub usługi zgodnie z metodyką user-centered design i zaprezentowanie wyników pracy w trakcie zajęć podsumowujących.

### Warunki i sposób zaliczenia poszczególnych form zajęć, w tym zasady zaliczeń poprawkowych, a także warunki dopuszczenia do egzaminu

Zaprezentowanie wyników pracy w formie prezentacji na zajęciach podsumowujących oraz wysłanie projektu w formie raportu z procesu projektowego. Forma zaliczenia jest taka sama we wszystkich terminach zaliczenia.

### Sposób obliczania oceny końcowej

Średnia arytmetyczna grupowej oceny za projekt i prezentację

### Sposób i tryb wyrównywania zaległości powstałych wskutek nieobecności studenta na zajęciach

W zależności od liczby nieobecności oraz tematyki opuszczonych zajęć - do ustalenia w indywidualnej konsultacji z prowadzącym.

### Zasady udziału w poszczególnych zajęciach, ze wskazaniem, czy obecność studenta na zajęciach jest obowiązkowa

Dopuszczalne są 2 nieusprawiedliwione nieobecności w trakcie semestru

## Literatura

### Obowiązkowa

1. IDEO. (bd). Human Centered Design Toolkit. 2nd Edition. <http://www.designkit.org/resources/1>
2. Osterwalder A., Pigneur Y. (2009). Business Model Generation. Amsterdam: OSF.
3. Reis, E. (2011). The lean startup. New York: Crown Business.

### Dodatkowa

1. Brown, T., & Katz, B. (2011). Change by design. Journal of product innovation management, 28(3), 381-383.
2. Shove, E., & Pantzar, M. (2005). Consumers, producers and practices: Understanding the invention and reinvention of Nordic walking. Journal of consumer culture, 5 (1), 43-64.

## Badania i publikacje

### Badania

1. Grant NCN (OPUS): Badania użytkownika jako praktyka społeczna. Podejście teorii praktyk społecznych do problemu używania wiedzy socjologicznej poza nauką

### Publikacje

1. Rudnicki S. 2018. Empathy and Complexity: The System Theory Perspective on Design Thinking as a Knowledge Management Process. In: H. van der Meer, G. Enthoven, G. Schiuma, Societal Impact of Knowledge and Design. Proceedings IFKAD 2018, pp. 1804-1814.
2. Rudnicki S. 2021. Not a mirror but a tool: User experience research and the production of useful social knowledge. Current Sociology, <https://doi.org/10.1177/00113921211039269>
3. Rudnicki S. 2021. What are ideas made of? On the socio-materiality of creative processes. Creativity Studies, 14(1), 187-196.
4. Seweryn Rudnicki - naukowiec, design researcher i facylitator procesów kreatywnych. Stały pracownik Katedry Studiów nad Społeczeństwem i Technologią WH AGH. Realizuje też projekty międzynarodowe współpracując m.in. z University of Gothenburg (Szwecja) i Technological University Delft (Holandia). Interesuje się wykorzystaniem wiedzy z nauk społecznych w obszarach pozanaukowych, studiami nad projektowaniem (design studies), kreatywnością i innowacyjnością. Jest współzałożycielem agencji Hearts & Heads, która pomaga wdrażać podejście user-centered design i techniki kreatywności do biznesu. Jako facylitator procesów kreatywnych i projektowych pracował m.in. dla Motorola Solutions, Hitachi, HSBC, Alior Bank, SAS, Brainly, K2, Admind, Krakowskiego Parku Technologicznego i wielu innych.

## Kierunkowe efekty uczenia się

Kod	Treść
SOC1A_K02	Samodzielnie podejmuje poszukiwania w zakresie rozwiązywania postawionych zadań praktycznych i teoretycznych, a w razie trudności zasięga opinii ekspertów w celu rozwiązania problemów.
SOC1A_K03	W razie trudności przy realizowaniu zadań i projektów zasięga konsultuje się z opiekunem naukowym lub szuka opinii ekspertów w celu rozwiązania problemów.
SOC1A_K05	Ma świadomość znaczenia analizy socjologicznej i opinii ekspertów dla rozumienia i rozwiązywania współczesnych procesów społecznych, politycznych, gospodarczych i kulturowych
SOC1A_U11	Potrafi skonstruować i przeprowadzić podstawowy projekt badawczy z zakresu socjologii.
SOC1A_U12	Potrafi skonstruować narzędzia badawcze do analizy jakościowej i ilościowej w socjologii.
SOC1A_U13	Potrafi dokonać analizy zgromadzonego materiału badawczego z wykorzystaniem odpowiadających im technik analitycznych i wspomagających programów komputerowych.
SOC1A_U18	Potrafi współdziałać i pracować w grupie (również o interdyscyplinarnym charakterze), przyjmując w niej różne role; umie planować pracę indywidualną i w zespole.
SOC1A_W11	Zna podstawową terminologię z zakresu metodologii badań socjologicznych oraz zasady projektowania i stosowania narzędzi analizy zarówno ilościowej jak jakościowej.
SOC1A_W12	Zna techniki pozyskiwania danych właściwe dla socjologii oraz odpowiadające im sposoby analizy materiału badawczego.
SOC1A_W14	Rozumie istotę społeczeństwa informacyjnego i jego kulturowych, ekonomicznych, technologicznych i społecznych uwarunkowań oraz zależności między technologią i zmianą społeczną.
SOC1A_W17	Zna przemiany zachodzące we współczesnej świecie w wymiarach społecznym, politycznym, kulturowym i ekonomicznym oraz wie jakie są zasady tworzenia i rozwoju różnych form przedsiębiorczości.