

Nazwa zajęć:	Myślenie projektowe	ECTS	2
Nazwa zajęć w j. angielskim:	Design thinking		
Zajęcia dla kierunku studiów:	Technologia biomedyczna		

Język wykładowy:	polski	Poziom studiów: I	
Forma studiów:	<input checked="" type="checkbox"/> stacjonarne <input type="checkbox"/> niestacjonarne	Status zajęć:	<input type="checkbox"/> podstawowe <input type="checkbox"/> obowiązkowe <input type="checkbox"/> kierunkowe <input checked="" type="checkbox"/> do wyboru
		Numer semestru:	<input type="checkbox"/> semestr zimowy <input checked="" type="checkbox"/> semestr letni
Rok akademicki, od którego obowiązuje opis (rocznik):		2021/2022	Numer katalogowy:

Koordynator zajęć:	Dr hab. Marta Grodzik, prof. SGGW			
Prowadzący zajęcia:	Dr hab. Marta Grodzik, prof. SGGW, dr Marlena Zielińska - Górka			
Założenia, cele i opis zajęć:	<p>Zapoznanie studentów z nowym podejściem do planowania i realizacji projektów oraz rozwiązywania problemów złożonych z wykorzystaniem metody design thinking.</p> <p>Rozwinięcie umiejętności pracy zespołowej i projektowej, praktyczne korzystanie z prototypowania i osiągnięć nauk kognitywnych w rozwiązywaniu problemów technicznych i złożonych. Burza mózgów, metoda 6 kapeluszy, body storming. Empatia, definiowanie problemu, generowanie pomysłów, prototypowanie, testowanie rozwiązań. Praktyczne zastosowanie poznanych reguł w trakcie rozwiązywania postawionych problemów. Planowanie ścieżki rozwoju, planowanie kariery.</p>			
Formy dydaktyczne, liczba godzin:	a) Wykład 15h b) Ćwiczenia 15h			
Metody dydaktyczne:	wykład, dyskusja, warsztaty, konsultacje			
Wymagania formalne i założenia wstępne:	-			
Efekty uczenia się:	treść efektu przypisanego do zajęć:	Odniesienie do efektu kierunkowego	Siła dla ef. kier*	
Wiedza: (absolwent zna i rozumie)	W1	Rozwiązywania problemów złożonych	K_W08, K_W09	2,2
Umiejętności: (absolwent potrafi)	U1	Student potrafi przeprowadzić proces rozwiązywania problemów złożonych	K_U011	2
Kompetencje: (absolwent jest gotów do)	K1	Student potrafi pracować w zespole zarówno jako jego lider lub członek	K_K01, K_K05, K_K03, K_K04	2,2,2,2
Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się:	Charakterystyka design thinking. Praktyczne korzystanie z prototypowania i osiągnięć nauk kognitywnych w rozwiązywaniu problemów technicznych i złożonych. Burza mózgów, metoda 6 kapeluszy, body storming. Empatia, definiowanie problemu, generowanie pomysłów, prototypowanie, testowanie rozwiązań. Praktyczne zastosowanie poznanych reguł w trakcie rozwiązywania postawionych problemów. Planowanie ścieżki rozwoju, planowanie kariery.			
Sposób weryfikacji efektów uczenia się:	W1, U1, K1 - projekt			
Szczegóły dotyczące sposobów weryfikacji i form dokumentacji osiągniętych efektów uczenia się :	Nośnik danych			
Elementy i wagi mające wpływ na ocenę końcową:	projekt – 100%			
Miejsce realizacji zajęć:	Sala dydaktyczna, zajęcia online (MS Teams)			
Literatura podstawowa i uzupełniająca:	1. Michalska-Dominiak, Beata, and Piotr Grocholiński. Poradnik design thinking, czyli jak wykorzystać myślenie projektowe w biznesie. Onepress, 2019.			
UWAGI				

--

*) 3 – zaawansowany i szczegółowy, 2 – znaczący, 1 – podstawowy,

Wskaźniki ilościowe charakteryzujące moduł/przedmiot:

Szacunkowa sumaryczna liczba godzin pracy studenta (kontaktowych i pracy własnej) niezbędna dla osiągnięcia zakładanych dla zajęć efektów uczenia się - na tej podstawie należy wypełnić pole ECTS:	60 h
Łączna liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia:	1,2 ECTS