

brief kreatywny

design thinking & cyber art

**jak ma wyglądać edukacja w 2050 roku?**

2013/2014

Przestrzenią, w której będziemy się obracać jest problem funkcjonowania społeczeństwa w 2050 roku. Chodzi o edukację oraz połączenie tej przestrzeni z aspektem technologicznym (np. rozszerzonej lub wirtualnej rzeczywistości ang. augmented/virtual reality). Funkcje i zachowania społeczne nie są generowane bezpośrednio przez rozwój technologii. Technologia niektóre rzeczy ułatwia, jak np. Internet ułatwił proces komunikowania się, ale również utrudnia, bo ten sam Internet utrudnia i komplikuje proces komunikacji w sensie konstruowania znaczeń. W takim rozumieniu chodzi o przemyślenie dotychczasowych rozwiązań w zakresie szeroko rozumianej edukacji w perspektywie globalnej oraz o próbę zaprojektowania nowego podejścia do procesu edukacji z uwzględnieniem dowolnej technologii (także tej, która na razie jest tylko w Państwa głowach).

Pytania projektowe, które od razu się nasuwają to przede wszystkim:

jak obecnie wygląda system edukacji na świecie?

jakie powoduje problemy i jakimi problemami jest powodowany?

jak owe problemy próbować rozwiązywać w myśl idei globalnej wioski?

czym będzie edukacja w najbliższej przyszłości i w jaki sposób myśleć o społecznym rozwoju?

Pytań jest rzecz jasna cała masa. Pytaniem projektowym, z którym będziemy starali się sobie poradzić w tym semestrze, będzie:

## Jak ma wyglądać edukacja w 2050 roku?

Państwa zadaniem jest próba określenia tego, w jaki sposób społeczeństwo będzie funkcjonowało w 2050 roku z perspektywy zachowań społecznych, postaw społecznych, nawyków i komunikacji. Projekt jest mocno abstrakcyjny, przez co wymaga abstrakcyjnego myślenia, do czego Państwa zachęcamy.

Nasze pierwsze spotkanie to workshop, na którym chcemy Państwa zachęcić do pracy koncepcyjnej i organizacji procesu projektowego. Chwilę przedstawimy dotychczasowe założenia związane z koncepcjami edukacji, procesami nauczania oraz już zastosowanymi rozwiązaniami technologicznymi. Od tego momentu piłka będzie po Państwa stronie. Rezultat pracy projektowej jest nikomu nie znany, a z całą pewnością nie jest znany prowadzącym.

## Założenia logistyczne:

- projekt jest realizowany w ramach warsztatu design thinking oraz przedmiotu cyber art i nowe technologie
- rezultat pracy projektowej:
  - prezentacja multimedialna dla klienta - prezentacja image'owa
  - poster formatu B1 / orientacja pionowa

## Workshop design thinking (workshop 1/2 - początek semestru):

- miejsce i czas: Łokietka 5
- wprowadzenie do zagadnień technologii (augmented / virtual reality, problem projektowy, współczesne rozumienie procesu edukacji)
- wprowadzenie do teorii design thinking i metod pracy kreatywnej i konceptualnej
- organizacja zespołów projektowych / kick-off meeting
- ustalenie celów ogólnych projektów / celów operacyjnych / celów pobocznych

## Workshop design thinking (workshop 2/2 - koniec semestru)

- miejsce i czas: do ustalenia
- całonocne spotkanie ewaluacyjne (5h)
- prezentacje projektów
- dyskusja wieńcząca

## Zajęcia cyber art i nowe technologie (środek semestru):

- praca koncepcyjna i kreatywna (sala 124)
- praca wdrożeniowa i produkcyjna (sala 38)
- realizacja założeń pracowni otwartej