

Disainisprotsess IT-ettevõttes

Valikaine ainekava

35 tundi

Õppeesmärgid

See kursus on ideaalne neile, kes tunnevad huvi IT-maailma vastu, kuid pole programmeerimises eriti innukad. Edukas digitaalsete toodete valdkonnas tegutsemine ei piirdu ainult programmeerimisega; see seisneb õige probleemi lahendamises optimaalse disainiga. Oled sa kunagi mõelnud, kuidas ära tunda digitaalse probleemi? Või kas sinu disain seda lahendab? Kas oled uudishimulik, kuidas panna oma prototüüp proovile? Need on küsimused, mida IT-ettevõtted lahendavad enne programmeerimisse sukeldumist. Liitu selle kursusega, et õppida, mis toimub digitaalse toote elus "avastamise" faasis.

Õppetulemused

Kursuse lõpus saavad õpilased luua digitaalseid prototüüpe, mis lahendavad konkreetse probleemi. Nad saavad testida oma prototüüpe ja leida õiged sihtkasutajad. Samuti on neil kogemusi oma ideede esitlemisel ja tutvustamisel laiale publikule. Järgmiste sammudena õpingutes saavad õpilased spetsialiseeruda graafilisele disainile, programmeerimisele või digitaalsele juhtimisele.

Õppesisu

Mis on disain IT ettevõttes? Milliseid teisi rolle on olemas IT ettevõttes?

Kuidas on disain korraldatud?Eelseisvate rühmatööde ja faaside kirjeldus

Disainiprotsessi faasidega tutvumine. Kuidas määratleda probleemi?

Kuidas teostada kasutajauuringut? Kuidas luua oma disainist prototüüp?

Kuidas esitleda oma disaini hackathoni stiilis pitch'ina?

Praktika kirjeldus ja planeerimine. Küsimused projektide kohta. Mis edasi saab?

Hindamine

Kursuse läbimiseks tuleb õpilastel teha disainiprotsessi faaside test ja esitada rühmatöö – digitaalne prototüüp, mis lahendab konkreetse probleemi. Õpilased peavad esitlema oma prototüüpe „pitch“ formaadis (TED või hackatoni stiilis).