

**AGH**AGH UNIVERSITY OF SCIENCE
AND TECHNOLOGY

Nazwa modułu zajęć:	Technologie innowacji				
Rok akademicki:	2019/2020	Kod:	HSOC-2-106-II-s	Punkty ECTS:	1
Wydział:	Humanistyczny				
Kierunek:	Socjologia	Specjalność:	Innowacje i interwencje społeczne		
Poziom studiów:	Studia II stopnia	Forma studiów:	Stacjonarne		
Język wykładowy:	Polski	Profil:	Ogólnoakademicki (A)	Semestr:	1
Strona www:	—				
Prowadzący moduł:	dr Rudnicki Seweryn (sew.rudnicki@gmail.com)				

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć

Celem przedmiotu jest uzyskanie wiedzy o normach konstytuujących i regulujących struktury i instytucje społeczne, potrafi zinterpretować ich źródła i wpływ na ludzkie zachowania w odniesieniu do projektowania i wdrażania innowacji społecznych.

Opis efektów uczenia się dla modułu zajęć

Kod MEU	Student, który zaliczył moduł zajęć zna i rozumie/potrafi/jest gotów do	Powiązania z KEU	Sposób weryfikacji i oceny efektów uczenia się osiągniętych przez studenta w ramach poszczególnych form zajęć i dla całego modułu zajęć
Wiedza: zna i rozumie			
M_W001	Ma poszerzoną wiedzę o normach konstytuujących i regulujących struktury i instytucje społeczne, potrafi zinterpretować ich źródła i wpływ na ludzkie zachowania w odniesieniu do projektowania i wdrażania innowacji społecznych.	SOC2A_W05	Prezentacja, Projekt
M_W002	Ma poszerzoną wiedzę o rodzajach więzi społecznej i prawidłowościach, którym podlegają oraz o zjawiskach i procesach charakterystycznych dla grup społecznych w kontekście przygotowywania i wdrażania innowacji społecznych.	SOC2A_W06	Prezentacja, Projekt
Umiejętności: potrafi			

M_U001	Potrafi właściwie dobrać i zastosować teorie, koncepcje i pojęcia do analizy rzeczywistości społecznej oraz umie krytycznie ocenić ich przydatność w procesie analizy zjawisk społecznych. w oparciu o nie potrafi samodzielnie przygotować i przeprowadzić projekt badawczy.	SOC2A_U03, SOC2A_U08, SOC2A_U06	Prezentacja, Projekt
M_U002	Potrafi interpretować zjawiska charakterystyczne dla świata wielokulturowego zwłaszcza przy wykorzystaniu przekazu medialnego w zakresie wpływu innowacji społecznych na zmianę i ma umiejętność ich prezentacji.	SOC2A_U05, SOC2A_U09	Prezentacja, Projekt
Kompetencje społeczne: jest gotów do			
M_K001	Jest przygotowany do otwartego uczestnictwa w dyskusji, wyrażania i przyjmowania uwag krytycznych i ma świadomość znaczenia innowacji społecznych dla rozwoju społecznego i ich wpływu na zmianę społeczną.	SOC2A_K03, SOC2A_K04	Prezentacja, Projekt
M_K002	Docenia wartość własnej kultury i wagę innych kultur w procesie projektowania i wdrażania innowacji.	SOC2A_K06	Prezentacja, Projekt

Liczba godzin zajęć w ramach poszczególnych form zajęć

Suma	Forma zajęć dydaktycznych										
	Wykład	Ćwiczenia audytoryjne	Ćwiczenia laboratoryjne	Ćwiczenia projektowe	Konwersatorium	Zajęcia seminaryjne	Zajęcia praktyczne	Zajęcia terenowe	Zajęcia warsztatowe	Prace kontrolne i przejściowe	Lektorat
15	0	0	0	15	0	0	0	0	0	0	0

Matryca kierunkowych efektów uczenia się w odniesieniu do form zajęć i sposobu zaliczenia, które pozwalają na ich uzyskanie

Kod MEU	Student, który zaliczył moduł zajęć zna i rozumie/potrafi/jest gotów do	Forma zajęć dydaktycznych										
		Wykład	Ćwiczenia audytoryjne	Ćwiczenia laboratoryjne	Ćwiczenia projektowe	Konwersatorium	Zajęcia seminaryjne	Zajęcia praktyczne	Zajęcia terenowe	Zajęcia warsztatowe	Prace kontrolne i przejściowe	Lektorat
Wiedza: zna i rozumie												

M_W001	Ma poszerzoną wiedzę o normach konstytuujących i regulujących strukturę i instytucje społeczne, potrafi zinterpretować ich źródła i wpływ na ludzkie zachowania w odniesieniu do projektowania i wdrażania innowacji społecznych.	-	-	-	+	-	-	-	-	-	-	-
M_W002	Ma poszerzoną wiedzę o rodzajach więzi społecznej i prawidłowościach, którym podlegają oraz o zjawiskach i procesach charakterystycznych dla grup społecznych w kontekście przygotowywania i wdrażania innowacji społecznych.	-	-	-	+	-	-	-	-	-	-	-
Umiejętności: potrafi												
M_U001	Potrafi właściwie dobrać i zastosować teorie, koncepcje i pojęcia do analizy rzeczywistości społecznej oraz umie krytycznie ocenić ich przydatność w procesie analizy zjawisk społecznych. w oparciu o nie potrafi samodzielnie przygotować i przeprowadzić projekt badawczy.	-	-	-	+	-	-	-	-	-	-	-
M_U002	Potrafi interpretować zjawiska charakterystyczne dla świata wielokulturowego zwłaszcza przy wykorzystaniu przekazu medialnego w zakresie wpływu innowacji społecznych na zmianę i ma umiejętność ich prezentacji.	-	-	-	+	-	-	-	-	-	-	-
Kompetencje społeczne: jest gotów do												
M_K001	Jest przygotowany do otwartego uczestnictwa w dyskusji, wyrażania i przyjmowania uwag krytycznych i ma świadomość znaczenia innowacji społecznych dla rozwoju społecznego i ich wpływu na zmianę społeczną.	-	-	-	+	-	-	-	-	-	-	-
M_K002	Docenia wartość własnej kultury i wagę innych kultur w procesie projektowania i wdrażania innowacji.	-	-	-	+	-	-	-	-	-	-	-

Nakład pracy studenta (bilans punktów ECTS)

Forma aktywności studenta	Obciążenie studenta
Udział w zajęciach dydaktycznych/praktyka	15 godz
Przygotowanie do zajęć	5 godz
przygotowanie projektu, prezentacji, pracy pisemnej, sprawozdania	5 godz
Samodzielne studiowanie tematyki zajęć	4 godz
Dodatkowe godziny kontaktowe	1 godz
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	30 godz
Punkty ECTS za moduł	1 ECTS

Pozostałe informacje

Szczegółowe treści kształcenia w ramach poszczególnych form zajęć (szczegółowy program wykładów i pozostałych zajęć)

Ćwiczenia projektowe

Inteligentne szczerki, łyżki i lodówka na arbuzy

Wstęp do zajęć:

- zarysowanie programu,
- określenie zasad zaliczenia,
- przedstawienie uczestników oraz prowadzącego,
- wstęp teoretyczny,
- dyskusja.

(Czas trwania: 1,5 godziny)

Innowacje, czyli co?

Na zajęciach porozmawiamy o innowacyjności – czym jest, jak można ją definiować. Czy innowacja może się skończyć, a jeśli tak, to jak ją wtedy nazwać? Spróbujemy wspólnie zarysować trendy jakie znaleźć można w świecie nowych technologii oraz ocenić ich przydatność.

Na koniec porozmawiamy o tym, czy Polska jest krajem sprzyjającym innowacjom.

(Czas trwania: 3 godziny)

Jak tworzyć innowacyjne produkty?

Na zajęciach porozmawiamy o procesie projektowym. Spróbujemy zastanowić się w jaki sposób powstają nowe rozwiązania i produkty. Będziemy też mówili o sposobach zarządzania projektami, a w związku z tym nie zabraknie kilku obciążających terminów.

(Czas trwania: 3 godziny)

Innowacja, to rozwiązanie problemu.

Ostatnie zajęcia to prezentacja projektów zaliczeniowych, wcześniej jednak

porozmawiamy o problemach, na które możemy znaleźć rozwiązanie dzięki technologii.

(Czas trwania: 3 godziny)

Metody i techniki kształcenia:

Ćwiczenia projektowe: Studenci wykonują zadany projekt samodzielnie, bez większej ingerencji prowadzącego. Ma to wykształcić poczucie odpowiedzialności za pracę w grupie oraz odpowiedzialności za podejmowane decyzje.

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

Warunkiem dopuszczenia do zaliczenia przedmiotu jest obecność na zajęciach i aktywny udział w proponowanych ćwiczeniach. Zaliczenie końcowe w I, II i III terminie jest przyznawane na podstawie oceny projektu zaliczeniowego.

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

Ćwiczenia projektowe:

- Obecność obowiązkowa: Tak
- Zasady udziału w zajęciach: Studenci wykonują prace praktyczne mające na celu uzyskanie kompetencji zakładanych przez sylabus. Ocenie podlega sposób wykonania projektu oraz efekt końcowy.

Sposób obliczania oceny końcowej

Ocenie podlega:

- Udział w ćwiczeniach projektowych (30%)
- Aktywność podczas zajęć (30%)
- Projekt zaliczeniowy (40%)

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

Do ustalenia indywidualnie z prowadzącym (w zależności od liczby opuszczonych zajęć).

Wymagania wstępne i dodatkowe, z uwzględnieniem sekwencyjności modułów

brak

Zalecana literatura i pomoce naukowe

Zalecana literatura:

1. Afeltowicz, Ł., Pietrowicz, K. (2013). Maszyny społeczne: wszystko ujdzie, o ile działa. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
2. Blank Steve, 2013, Podręcznik startupu: budowa wielkiej firmy krok po kroku, Gliwice: Wydawnictwo Helion.
3. Business Model Canvas Explained. Dostęp: <https://youtu.be/QoAOzMTLP5s>
4. Cook Liz, Project Management Phases and Processes. Źródło: https://www.mindtools.com/pages/article/newPPM_63.htm
5. Floridi Luciano, The Information Society and Its Philosophy: Introduction to the Special Issue on "The Philosophy of Information, its Nature and Future Developments". Dostęp: <http://www.philosophyofinformation.net/publications/pdf/tisip.pdf>
6. Lombardo Todd, Fundamentals of Experience Design. Dostęp: <https://www.youtube.com/watch?v=1y5uPRfXdKY>
7. Norman Don, The three ways that good design makes you happy. Dostęp:

<https://www.youtube.com/watch?v=RIQEoJaLQRA>

8. Rudnicki, S. (red.) (2011). Nowe perspektywy: nauki społeczne dla gospodarki. Kraków: Wyższa Szkoła Europejska im. ks. Józefa Tischnera.

Europejska im. ks. Józefa Tischnera.

9. Rudnicki, S. (red.) (2013). Nauki społeczne a komercjalizacja wiedzy. Jak humaniści tworzą innowacje dla

gospodarki i społeczeństwa. Kraków: Wyższa Szkoła Europejska im. ks. Józefa Tischnera.

10. Wicha Marcin. Design, czyli co? "To straszne, że słowo design zostało zawłaszczone przez drogie szrotki i krzesła". Dostęp:

http://weekend.gazeta.pl/weekend/1,138262,17693850,Design_czyli_co___To_straszne_ze_slowo_design_zostalo.html

Źródła internetowe:

11. <https://www.globalinnovationindex.org/gii-2016-report>

12. <https://hbr.org/topic/innovation>

13. <https://innovation.mit.edu>

Wszystkie źródła internetowe dostępne były 9 września 2016 roku.

Publikacje naukowe osób prowadzących zajęcia związane z tematyką modułu

Michał Madura - PR Manager Studia EDISONDA - zawodowo zajmuje się robieniem dobrego wrażenia. Człowiek orkiestra - kręci, pisze i rozmawia z ludźmi. Z wykształcenia socjolog, absolwent Wydziału Humanistycznego AGH. Współpracował z agencjami reklamowymi, portalami internetowymi i tradycyjnymi mediami. Jest współtwórcą wielu akcji i wydarzeń związanych z muzyką, nowymi technologiami oraz użytecznością. Prywatnie miłośnik kryminałów, dobrej muzyki i miejskich spacerów.

Informacje dodatkowe

MODUŁ INNOWACJE SPOŁECZNE

Celem modułu jest wyposażenie studentów w kompetencje związane z projektowaniem i wdrażaniem innowacji, ze szczególnym uwzględnieniem tych rozwiązań, które mają na celu osiągnięcie pożądanych skutków społecznych.

We współczesnych społeczeństwach społeczny wymiar innowacji (tj. ich społeczne uwarunkowania i konsekwencje) ma szczególnie istotne znaczenie, także w przypadku innowacji technologicznych lub biznesowych. Dlatego właśnie uczestnicy i uczestniczki zajęć nie tylko zdobędą wiedzę na temat procesu powstawania i rozwoju różnego rodzaju innowacji, ale poznają także rolę społecznych czynników na różnych etapach tego procesu. Studenci i Studentki otrzymają również aktualną wiedzę na temat złożonych relacji między społeczeństwem i technologią, a także nauczą się wykorzystywać wiedzę z zakresu nauk społecznych do projektowania nowych i praktycznych rozwiązań (biznesowych i społecznych).