Zajęcia fakultatywne: 3 ECTS, konwersatorium, 30 h, 2022/2023

1	Nazwa zajęć po polsku i angielsku	**Innowacje społeczne** **Social innovation**
2	Imię i nazwisko wykładowcy, tytuł/stopień naukowy	Marzena Sylwia Kruk, dr
3	Język wykładowy	**angielski**
4	Strona WWW	
5	Semestr	Letni
6	Godzinowe ekwiwalenty punktów ECTS	Godziny kontaktowe (z udziałem nauczyciela akademickiego) Konwersatorium 30 h, 1 ECTS Konsultacje i zaliczenie 5 Łączna liczba godzin z udziałem nauczyciela akademickiego 35 Liczba punktów ECTS z udziałem nauczyciela akademickiego 1 Godziny niekontaktowe (praca własna studenta) Studiowanie literatury 5 Przygotowanie się do zaliczenia 5 Łączna liczba godzin niekontaktowych 10 Liczba punktów ECTS za godziny niekontaktowe 1 **Sumaryczna liczba punktów ECTS 3**
7	Wymagania wstępne	Język angielski poziom B2
8	Opis zajęć	Społeczeństwo oparte na wiedzy szczególną uwagę skupia na innowacyjności. Według definicji Komisji Europejskiej jest ona komercyjnym wydobyciem nowych technologii, idei lub metod, poprzez które wprowadza si nowe produkty lub procesy, lub udoskonala już istniejące. Innowacyjność może zostać zinterpretowana również w kategoriach socjologicznych i wówczas analizy koncentrują swoją uwagę na uwarunkowaniach wprowadzania innowacji (kontekst społeczno-kulturowy, w którym zachodzą te procesy), jak również społecznych konsekwencjach, które dotyczą pojawienia się nowych struktur społecznych. Zajęcia mają na celu zapoznanie studentów ze znaczeniem innowacji we współczesnym świecie, metodami tworzenia i procesami ich wdrażania.
9	Zakres tematów	1. Istota innowacji we współczesnym świecie 2. Socjologiczne ujęcie innowacji- zmiany w sferach gospodarczych 3. Jak powstaje innowacja? Innowacja czy stagnacja? 4. Innowacje w zakresie organizacji 5. Innowacje w zakresie procesów 6. Innowacje w zakresie usług 7. Metoda racjonalno- analityczna a metoda myślenia projektowego w tworzeniu innowacji 8. Metody projektowania innowacyjnego w oparciu o Deign Thinking 9. Metody projektowania w oparciu o User Experience 10. Metody wdrażania innowacji
10	Literatura (z podziałem na obowiązkową i uzupełniającą)	Literatura obowiązkowa

		European Commission, The Smart Guide to Service Innovation, 2012Miller R, Wedell-Wedellsborg T., Architekci innowacyjności, Wydawnictwo Studio EMKA, Warszawa 2014. Osterwalder A., Pigneur Y., Business Model Generation: A Handbook For Visionaries, Gamę Changers, And Challengers, Wiley, Eloboken, New Jersey 2010Derlukiewicz D., S. Koziołek, T. Marcinów, E. Mazurek A. Merta-Staszczak, M. Ptak, T. Wiśniewski, A. Żołędziowsk. F. Sägebrecht P. Schmiedgen, (red). Projektowanie innowacyjne. Podręcznik. Wrocław 2018. Wiak S., Projektowanie innowacyjnych usług-skuteczne metody wykorzystywane przez organizacje, Wydawnictwo SGH 2019. Reformat B., Modele procesów innowacyjnych a stadia rozwoju współczesnej gospodarki, „Zeszyty Naukowe Politechniki Śląskiej", 2018 (130), s. 427-483. Sobalak D., Projektowanie i wdrażanie rozwiązań innowacyjnych, „Zeszyty Naukowe Politechniki Śląskiej", 2017 (114), s. 156-165.
11	Efekty uczenia się **z przyporządkowaniem do efektów uczenia się kierunkowych** (w przypadku zajęć dedykowanych kreatywności społecznej efekty zajęć należy przyporządkować do efektów kierunkowych kreatywności; w przypadku zajęć niededykowanych, efekty zajęć powinny być przyporządkowane do efektów kierunkowych również innych kierunków)	Wiedza: W1, W8, Umiejętności: U1, U4 Kompetencje społeczne: K3, K4, Kreatywność społeczna: K_W09 K_W04 K_U01 K_U09 K_K01 K_K05
12	Sposób weryfikacji efektów uczenia się (oddzielnie dla każdego efektu)	W1, suma punktów z testu W8, suma punktów z testu U1, przygotowanie prezentacji U4, przygotowanie prezentacji K3, plusy za aktywność K4, plusy za aktywność Kreatywność społeczna: K_W09 suma punktów z testu K-W04 suma punktów z testu

		K_U01 przygotowanie prezentacji K_U09 przygotowanie prezentacji K_K01 plusy za aktywność K_K05 plusy za aktywność
13	Metody dydaktyczne	Wykład Case study Studium przypadku Dyskusja, prezentacja
14	(1) Metody oceniania (2) Kryteria oceniania	(1) 1. Test końcowy 2. Prezentacja wykonanana samodzielnie 3. Udział w dyskusji (2) 1. Suma punktów z testu : Ndst- 0-50% Dst- 51%-60% Dst plus -61%-70% Db- 71%-80% Db plus 81%-90% Bdb 91%-100% 2. Min 3 aktywności w trakcie całego kursu 3. Prezentacja min 40 slajdów