



Projektowanie i rozwijanie innowacji Karta opisu przedmiotu

Informacje podstawowe

Kierunek studiów Socjologia	Cykl dydaktyczny 2026/2027	
Specjalność Innowacje i modelowanie zmian społecznych	Kod przedmiotu HSOCIIS.III.18015.26	
Jednostka organizacyjna Wydział Humanistyczny	Języki wykładowe polski	
Poziom kształcenia Studia magisterskie II stopnia	Obligatoryjność Obowiązkowy	
Forma studiów Stacjonarne	Blok zajęciowy Przedmioty specjalnościowe	
Profil studiów Ogólnoakademicki	Przedmiot powiązany z badaniami naukowymi Tak	
Koordinator przedmiotu	Seweryn Rudnicki, Katarzyna Cieślak	
Prowadzący zajęcia	Seweryn Rudnicki, Katarzyna Cieślak	
Okres Semestr 1	Forma zaliczenia Zaliczenie	Liczba punktów ECTS 5
	Forma prowadzenia i godziny zajęć Zajęcia warsztatowe: 60	

Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	Celem przedmiotu jest rozwój kompetencji związanych z inkubacją i akceleracją innowacyjnych produktów i usług, w tym innowacji społecznych.
----	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy - Student zna i rozumie:			
W1	rodzaje innowacji oraz złożoną rolę innowacji w życiu społeczno-gospodarczym	SOC2A_W04	Projekt
Umiejętności - Student potrafi:			
U1	przewodzić badania społeczne przydatne w procesach inkubacji i akceleracji różnych rodzajów innowacji, a także analizować i prezentować wyniki takich analiz oraz przekładać je na rekomendacje produktowe	SOC2A_U08, SOC2A_U09, SOC2A_U12	Projekt
Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:			
K1	efektywnej pracy w zespole zajmujących się rozwojem innowacyjnych produktów i usług	SOC2A_K02, SOC2A_K03, SOC2A_K04	Projekt

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć

Przedmiot jest pomyślny jako warsztat, w trakcie którego osoby studiujące w kilkusobowym zespole podejmują prace stworzenia i inkubacji nowej lub rozwoju (akceleracji) istniejącej innowacji o charakterze biznesowym lub społecznym. Przedmiot integruje i rozwija zarówno umiejętności badawczo-analityczne, jak i kreatywne i komunikacyjne w jednym złożonym procesie projektowym symulującym realne warunki pracy nad innowacjami.

Nakład pracy studenta

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane aktywności
Zajęcia warsztatowe	60
Przygotowanie do zajęć	50
Przygotowanie projektu, prezentacji, pracy pisemnej, sprawozdania	20
Dodatkowe godziny kontaktowe	5
Egzamin lub kolokwium zaliczeniowe	2
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 137
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 60

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu	Formy prowadzenia zajęć
1.	Badania społeczne (badania użytkowników, badania discovery, testy hipotez produktowych) oraz analiza danych zastanych w procesie rozwoju innowacji.	W1, U1	Zajęcia warsztatowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu	Formy prowadzenia zajęć
2.	Procesy kreatywne - powstawanie, rozwijanie i wdrażanie pomysłów w procesach rozwoju innowacji.	U1, K1	Zajęcia warsztatowe
3.	Zarządzanie produktem i zespołem w procesach rozwoju innowacji.	W1, K1	Zajęcia warsztatowe

Informacje rozszerzone

Metody i techniki kształcenia :

Dyskusja, Praca grupowa, Design thinking, Kształcenie zdalne, Metoda problemowa (ang. Problem Based Learning), Metoda projektowa (ang. Project Based Learning), Studium przypadku (ang. case study), Metoda warsztatowa (ang. workshop), Demonstracja, instruktaż, Mini wykład

Rodzaj zajęć	Metody zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
Zajęcia warsztatowe	Projekt	inkubacja i akceleracja wybranej innowacji (projekt zespołowy) połączona z prezentacją raportu

Dodatkowy opis

-

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

Nieuzyskanie zaliczenia w pierwszym terminie wymaga wykonania pracy zaliczeniowej w terminie poprawkowym.

Sposób obliczania oceny końcowej

Ocena końcowa jest wystawiana według następujących, równoważnych kryteriów:

1) Poprawność merytoryczna procesu projektowego, adekwatność zastosowanych technik i narzędzi pracy do etapu rozwoju innowacji. 2) Rozwój biznesowy i użytecznościowy wybranej innowacji. 3) Nakład pracy zespołu.

Sposób i tryb wyrównywania zaległości powstałych wskutek nieobecności studenta na zajęciach

Wykonanie dodatkowych prac merytorycznych uzgodnionych z osobą prowadzącą.

Wymagania wstępne i dodatkowe

brak

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

Udział w zajęciach jest obowiązkowy. Osoby studiujące są zobowiązane do aktywności na zajęciach, w tym wykonywania w zespole ćwiczeń i zadań adekwatnych do etapu rozwoju innowacji.

Literatura

Obowiązkowa

1. Alexander Osterwalder, Yves Pigneur; Tworzenie modeli biznesowych. Podręcznik wizjonera; OnePress; 2012.
2. Torres, T. (2021). Continuous Discovery Habits: Discover Products that Create Customer Value and Business Value. Product Talk LLC.
3. Gothelf, J., Seiden, J. (2016). Lean UX: Designing Great Products with Agile Teams. O'Reilly Media, Inc.

Dodatkowa

1. Shove, E., Pantzar, M. (2005). Consumers, producers and practices: Understanding the invention and reinvention of Nordic walking. *Journal of Consumer Culture*, 5(1): 43-64.
2. Sharon, T. (2016). Validating product ideas: Through lean user research. Rosenfeld Media.
3. Hall, E. (2013). Just Enough Research. New York: A Book Apart.

Badania i publikacje

Badania

1. Narodowe Centrum Nauki, Konkurs OPUS 15: Badania użytkownika jako praktyka społeczna. Podejście teorii praktyk społecznych do problemu używania wiedzy socjologicznej poza nauką (2018/29/B/HS6/02145);
2. Narodowe Centrum Nauki, Konkurs Miniatura 2: Wykorzystanie metod badań socjologicznych w badaniach użytkownika - badanie wstępne zastosowania teorii praktyk społecznych do problemu używania wiedzy socjologicznej poza nauką (2018/02/X/HS6/01535);

Publikacje

1. Rudnicki, S. (2023). Wystarczająco dobra wiedza. Badania user experience a wytwarzanie praktycznie użytecznej wiedzy o świecie społecznym. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe SCHOLAR.
2. Rudnicki, S. (2023). Not a mirror but a tool: User experience research and the production of useful social knowledge. *Current Sociology*, 71 (3): 337-355. DOI: <https://doi.org/10.1177/001139212111039269>
3. Afeltowicz, Ł., Rudnicki, S. (2024). Poza model DRE, czyli czego socjologia może się nauczyć od podejścia projektanckiego. *Przegląd Socjologiczny*, 73 (1): 53-74. DOI: <https://doi.org/10.26485/PS/2024/73.1/3>
4. Rudnicki, S. (2023). Kształt powietrza: Badania user experience a wytwarzanie praktycznie użytecznej wiedzy o świecie społecznym. *Studia Socjologiczne*; 248(1): 145-174. DOI: <https://doi.org/10.24425/sts.2023.144837>
5. Rudnicki, S. (2021). What are ideas made of? On the socio-materiality of creative processes. *Creativity Studies*, 14 (1), 187-196. DOI: <https://doi.org/10.3846/cs.2021.13259>
6. Bukowski, A., Rudnicki, S. (2019). Not Only Individualism: The Effects of Long-Term Orientation and Other Cultural Variables on National Innovation Success. *Cross-Cultural Research*, 53 (2): 119-162. DOI: <https://doi.org/10.1177/1069397118785546>

Kierunkowe efekty uczenia się

Kod	Treść
SOC2A_K02	Samodzielnie stawia problemy praktyczne i teoretyczne oraz podejmuje poszukiwania w zakresie ich rozwiązywania.
SOC2A_K03	Jest przygotowany do otwartego uczestnictwa w dyskusji, wyrażania i przyjmowania uwag krytycznych.
SOC2A_K04	Ma świadomość znaczenia analizy socjologicznej oraz wiedzy eksperckiej dla rozumienia i znajdowania rozwiązań złożonych współczesnych procesów społecznych, politycznych, gospodarczych i kulturowych.
SOC2A_U08	Potrafi skonstruować i prowadzić różne projekty badawcze z zakresu socjologii z wykorzystaniem zaawansowanych metod i narzędzi badawczych.
SOC2A_U09	Potrafi tworzyć narzędzia wykorzystujące specyfikę technologii informacyjnych i komunikacyjnych.
SOC2A_U12	Potrafi w sposób zaawansowany wyszukiwać, analizować i oceniać informacje z źródeł pisanych i elektronicznych.
SOC2A_W04	Zna złożone sposoby wyjaśniania współczesnych zjawisk i procesów społecznych.