

„Chciałbym przekazać moje najwyższe wyrazy uznania dla działalności Uniwersytetu Otwartego Akademii Górniczo-Hutniczej w Krakowie. Uniwersytet Otwarty stanowi godny naśladowania przykład inkluzyjnej popularyzacji nauki poza murami uczelni, wyjścia z wiedzą do społeczeństwa. Tego właśnie potrzeba szkolnictwu wyższemu”.

Z uwagi na miejsce spotkania wyjątkowy charakter miał wykład inauguracyjny wygłoszony przez prof. Ryszarda Tadeusiewicza – byłego Rektora AGH na... deskach Teatru STU. Inauguracja roku akademickiego na Uniwersytecie Otwartym łączyła więc elementy nauki i sztuki. Spoiwem była sceneria teatralna, a na scenie słuchacze mogli podziwiać popisy aktorskie Jerzego Trela i Aleksandra Fabisiaka, wybitnych aktorów polskich, w spektaklu Wielki John Barrymore. A wcześniej, przed spektaklem można było podziwiać wybitnego przedstawiciela rodzimej nauki prof. R. Tadeusiewicza, który wygłosił inauguracyjny wykład: Znana rzeczywistość materialna a kreowane rzeczywistości: rozszerzona i wirtualna – jako narzędzia teatralizacji życia. Szeroki zakres działań nauczyciela akademickiego wymaga wielu umiejętności. Jego praca to również występy przed specyficzną publicznością; wymaga ona stosowania narzędzi aktorskich, a wykładowca doświadcza podobnych emocji co aktor. Nabycie umiejętności aktorskich wzmacnia efekt dydaktyczny. Czy nauki techniczne mogą dostarczać narzędzi przydatnych w pracy aktora? Profesor R. Tadeusiewicz, który znany jest z umiejętności budowania zaskakujących połączeń narzędzi informatycznych z różnymi zagadnieniami, w ramach swojego wykładu inauguracyjnego pokazał, że mogą. Wirtualna rzeczywistość znajduje zastosowanie we współczesnym teatrze: tworzy nowy rodzaj aktora i nowy rodzaj przestrzeni teatralnej. Eksperymenty z VR podejmuje właśnie Brytyjski Teatr Narodowy, a prace nad spektaklem z zastosowaniem nierealnej rzeczywistości zapowiedział obecny na inauguracji Krzysztof Jasiński, który już dawno zapisał się w historii teatru m.in. właśnie dzięki nowatorskim poszukiwaniom i eksperymentom. Zarówno wykład prof. R. Tadeusiewicza jak i spotkanie z Krzysztofem Jasińskim oraz aktorami Teatru STU było dużym przeżyciem dla słuchaczy Uniwersytetu Otwartego. Nauka i sztuka są ludzkimi wytworami, stanowiącymi różne formy przejawów ludzkiej aktywności, kreatywności i realizacji wewnętrznej potrzeby twór-

czego reagowania na otaczającą rzeczywistość. Różnice pomiędzy nimi prowadzą się głównie do odmiennych metod działania i stosowanych środków wyrazu, które jednak, jak to zostało przedstawione, mogą być wspólne.

Ciąg dalszy nastąpi

A właściwie wciąż następuje. Na stronach internetowych www.tuo.agh.edu.pl można śledzić wydarzenia, które miały miejsce ostatnio na Uniwersytecie Otwartym oraz te, które będą w dalszej części semestru. Pierwsze wykłady w nowym roku akademickim przyciągnęły również młodzież ze szkół średnich. Pojawiające się sugestie słuchaczy o potrzebie szerszego „otwarcia się” Uniwersytetu Otwartego stanowią co prawda wyzwanie organizacyjne, lecz głosy te współbrzmiały z deklaracjami premiera J. Gowina, który w liście do słuchaczy napisał: „Jako Minister Nauki i Szkolnictwa Wyższego chcę właśnie dążyć do tego, by nauka w Polsce była otwarta, by można było w sposób praktyczny czerpać z jej osiągnięć...”. W tym przypadku otwarcie nie oznacza tylko upowszechnianie nauki oraz badań naukowych, ale również pobudzanie aktywności edukacyjnej i kulturalnej wśród osób, które z uwagi na sytuację życiową nie mogą podjąć studiów. Spodziewanym efektem dalszego otwarcia natomiast byłaby integracja lokalnej społeczności wokół Uniwersytetu Otwartego, rozwijanie solidarności międzypokoleniowej i uatrakcyjnienie studiów, szczególnie technicznych. Najwyraźniej postulaty i sugestie dotyczące społecznego znaczenia działalności Uniwersytetu Otwartego, opisane w kwietniowym numerze Biuletynu, a wcześniej w piśmie do J. Gowina znalazły zrozumienie w ministerstwie, o czym świadczą nie tylko cytowane wcześniej słowa, ale również program finansowego wsparcia Uniwersytetów Trzeciego Wieku. Niewykluczone, że w obliczu spadku zainteresowania studiami w Polsce pojawi się konieczność tworzenia analogicznych programów wsparcia dla promowania studiów wśród młodzieży, co wspomniano wcześniej w artykule. Planowane spotkania w ramach Uniwersytetu Otwartego adresowane do przyszłych studentów Akademii Górniczo-Hutniczej będą właśnie taką formą promocji.

Zbigniew Szczerbowski

Warsztaty z kreatywności i przedsiębiorczości

Wydział Zarządzania AGH w międzynarodowym projekcie GameHub

W dniach 17–20 października 2016 roku pracownicy Wydziału Zarządzania przeprowadzili warsztaty z zakresu kreatywności, innowacyjności i przedsiębiorczości w Narodowym Uniwersytecie Technicznym w Chersoniu w Ukrainie. Beneficjentami szkolenia było 22 pracowników naukowych reprezentujących trzy ukraińskie ośrodki akademickie: Narodowy Uniwersytet Techniczny w Chersoniu, Narodowy

Techniczny Uniwersytet Politechniczny w Charkowie oraz Odeski Narodowy Politechniczny Uniwersytet. Uczestnicy warsztatów reprezentowali bardzo różne profile naukowe, obejmujące zarówno nauki ścisłe przyrodnicze, matematyczne, humanistyczne, jak i społeczne. Dobór słuchaczy warsztatów nie był przypadkowy, gdyż właśnie w takich interdyscyplinarnych zespołach, gotowych do podejmowania oraz rozwią-

zywania w sposób twórczy i nowatorski nowych problemów, powstają innowacje oraz niestandardowe przedsięwzięcia biznesowe (start-upy).

Przeprowadzone na Ukrainie warsztaty „Creative thinking and digital business making” zostały przygotowane i zrealizowane przez Katarzynę Gdowską, Katarzynę Klimkiewicz, Bartłomieja Gawła, Wojciecha Kowalika oraz Dominika Kowala

– pracowników naukowych Wydziału Zarządzania AGH. W ramach realizowanych zajęć trenerzy, reprezentujący bardzo różne profile kompetencyjne, zainteresowania naukowe i doświadczenia praktyczne z zakresu przedsiębiorczości, dziellili się swoją wiedzą jak skutecznie kształcić i orientować ludzi na sukces rynkowy. Tematyka przeprowadzonych warsztatów obejmowała następujące zagadnienia: aktywne techniki nauczania, techniki kreatywnego myślenia, budowanie zespołu projektowego, generowanie i rozwijanie pomysłów, metod pozwalających na zrozumienie klienta, narzędzi pozwalających na gromadzenie danych i wiedzy o rynku, klientach, konkurencji oraz tworzeniu modeli biznesowych. Ważnym elementem warsztatów była wspólna dyskusja, zmierzająca do identyfikacji różnic i barier w tworzeniu innowacyjnych rozwiązań biznesowych charakterystycznych dla Unii Europejskiej i Ukrainy. Zasadniczym celem szkolenia było ukierunkowanie ukraińskich naukowców na dalsze samodzielne pogłębianie kompetencji i aktualizowanie wiedzy z zakresu przedsiębiorczości.

Opisane powyżej warsztaty zostaną przeprowadzone po raz drugi w Iwano-Frankowsku, tym razem w zachodniej Ukrainie, w dniach 28 listopada – 1 grudnia 2016. Beneficjentami tego szkolenia będą przedstawiciele trzech innych ukraińskich uniwersytetów (Doniecki Narodowy Uniwersytet Techniczny w Krasnoarmiejsku, Podkarpacki Uniwersytet Narodowy im. Wasyla Stefanyka w Iwano-Frankowsku oraz Kijowski Narodowy Uniwersytet Budownictwa i Architektury).

Aktywne włączenie się pracowników Wydziału Zarządzania w kształcenie przedsiębiorczości ukraińskich naukowców jest konsekwencją realizowanego od 2015 roku projektu „GameHub – University-enterprises cooperation in game industry in Ukraine”. Obecnie realizowany jest już trzeci etap projektu (jeden z wcześniejszych etapów projektu realizowanych przez AGH został szeroko opisany w „Biuletynie AGH” w nr 102).

Przypomnijmy, że Akademia Górniczo-Hutnicza jest jednym z członków między-



foto: Wojciech Kowalik

narodowego konsorcjum realizującego wspomniany projekt w ramach programu Erasmus+ KA2 „Współpraca na rzecz innowacji i wymiany dobrych praktyk. Budowanie potencjału w dziedzinie szkolnictwa wyższego”. Wśród konsorcjantów są uniwersytety i instytucje eksperckie z Polski, Hiszpanii, Austrii i Ukrainy. W ramach projektu AGH współpracuje z Uniwersytetem Deusto w Bilbao, FH Joanneum Uniwersytet w Grazu, Donieckim Narodowym Uniwersytetem Technicznym w Krasnoarmiejsku, Podkarpackim Uniwersytetem Narodowym im. Wasyla Stefanyka w Iwano-Frankowsku, Narodowym Uniwersytetem Technicznym w Chersoniu, Kijowskim Narodowym Uniwersytetem Budownictwa i Architektury, Narodowym Technicznym Uniwersytetem Politechnika Charkowska w Charkowie oraz Odeskim Narodowym Politechnicznym Uniwersytetem. Ponadto w projekcie są również instytucje wspierające, takie jak: Fundacja Deusto w Bilbao, Fundacja Virtualware Lab w Bilbao, Quality Austria w Wiedniu, Ukraińskie Stowarzyszenie Zawodowe Branży IT (Ukrainian Association of Information Technology Professionals) w Kijowie.

Celem projektu GameHub jest zbudowanie przy ukraińskich uniwersytetach sieci specjalistycznych centrów Game Hub, gdzie osoby zainteresowane pracą w sektorze gier będą mogły nabywać wiedzę

oraz doskonalić umiejętności niezbędne do pracy w tej branży. Uniwersyteckie centra Game Hub mają oferować rozwój umiejętności w zakresie programowania i projektowania interfejsów i gier oraz kompetencji z obszaru przedsiębiorczości. Centra korzystają z przygotowanego repozytorium kursów, zawierającego multimedialne podręczniki dla nauczycieli dotyczące poszczególnych modułów. Każde Centrum zakupiło już niezbędny sprzęt komputerowy dedykowany do testowania i produkcji gier.

W ramach aktualnie realizowanych działań pracownicy uniwersytetów z Unii Europejskiej (Akademii Górniczo-Hutniczej z Krakowa, Uniwersytetu Deusto z Bilbao i FH Joanneum Uniwersytetu Nauk Stosowanych z Grazu) zobowiązani są do przeprowadzenia szkoleń typu „train the trainers”, które umożliwią mają nauczycielom akademickim z partnerskich uniwersytetów na Ukrainie zdobycie wiedzy i umiejętności niezbędnych do prowadzenia zajęć w ramach planowanych centrów Game Hub. Każda z wymienionych uczelni odpowiada za inny obszar tematyczny. Jak już wspomniano, Wydział Zarządzania AGH odpowiedzialny jest za realizację szkoleń z zakresu przedsiębiorczości.

Katarzyna Gdowska, Dominik Kowal, Bartłomiej Gawel

Wydział Zarządzania AGH



foto: Wojciech Kowalik