

Karta opisu zajęć - Sylabus

Państwowa Akademia Nauk Stosowanych im. ks. Bronisława Markiewicza w Jarosławiu

I. INFORMACJE PODSTAWOWE

Nazwa zajęć: Kreatywność i twórcze rozwiązywanie problemów	Cykl kształcenia: 2021/2022	Data aktualizacji sylabusa: 12.02. 2024
Nazwa kierunku studiów, poziom i profil kształcenia: Zarządzanie, I stopień, profil praktyczny		
Język wykładowy: polski	Rodzaj zajęć: ćwiczenia, zajęcia praktyczne	
Rok studiów: III	Semestr: VI	
Liczba punktów ECTS przypisana zajęciom: 3	Koordynator zajęć Imię, nazwisko, tytuł/stopień naukowy, adres e-mail: Piotr Maziarz, dr inż., piotr.maziarz@pwste.edu.pl	
Jednostka organizacyjna: Wydział Ekonomii i Zarządzania	Prowadzący zajęcia Imię, nazwisko, tytuł/stopień naukowy, adres e-mail: Piotr Maziarz, dr inż., piotr.maziarz@pwste.edu.pl	

FORMA PROWADZENIA ZAJĘĆ I LICZBA GODZIN

Ogólna liczba godzin zajęć dydaktycznych na studiach stacjonarnych i niestacjonarnych z podziałem na formy:

Studia stacjonarne		Studia niestacjonarne	
Wykład:		Wykład:	
Ćwiczenia:	15	Ćwiczenia:	
Laboratorium:		Laboratorium:	
Lektorat:		Lektorat:	
Projekt:		Projekt:	
Zajęcia praktyczne:		Zajęcia praktyczne:	
Seminarium:		Seminarium:	
Zajęcia terenowe:	15	Zajęcia terenowe:	
Praktyki:		Praktyki:	
Inna forma (jaka):		Inna forma (jaka):	
RAZEM:	30	RAZEM:	

II. INFORMACJE SZCZEGÓŁOWE

Wymagania wstępne i dodatkowe:

W zakresie wiedzy – student posiada podstawową wiedzę z zakresu psychologii, socjologii, technik negocjacyjnych, komunikacyjnych.

W zakresie umiejętności – student posiada umiejętność prezentowania własnego stanowiska, popierając je argumentacją opartą na wybranych teoriach.

W zakresie kompetencji społecznych – student ma świadomość poszerzania nabytej wiedzy i umiejętności a także powinien być gotowy ponosić konsekwencje swojego oraz zespołowego działania.

Cel (cele) kształcenia dla zajęć:				
W zakresie wiedzy – przygotowanie i nabycie wiedzy w kwestii twórczego rozwiązywania problemów.				
W zakresie umiejętności - jest wykształcenie u studentów umiejętności prezentowania własnej osoby oraz umiejętność radzenia z sytuacjami wymagającymi kreatywnego myślenia.				
W zakresie kompetencji społecznych - celem zajęć jest uświadomienie studentowi konieczności uzupełniania i doskonalenia nabytej wiedzy i umiejętności, a także technicznych elementów procesu komunikacji.				
Efekty uczenia się określone dla zajęć				
Efekty uczenia się określone dla zajęć w kategorii wiedza, umiejętności oraz kompetencje społeczne oraz metody weryfikacji efektów uczenia się				
UWAGA:				
Dzielimy efekty uczenia się określone dla zajęć na kategorie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych. Określone dla zajęć efekty uczenia się nie muszą obejmować wszystkich trzech kategorii i zależą od formy zajęć.				
Symbol efektów uczenia się określonego dla zajęć*	Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się, student w kategorii:			
Wiedzy - zna i rozumie				
KiTRP_W_01	znaczenie podstawowej terminologii związanej z kreatywnością i twórczym rozwiązywaniem problemów, zna podstawowe techniki kreatywnego myślenia i twórczego rozwiązywania problemów.			
Umiejętności - potrafi				
KiTRP_U_02	stosować podstawowe techniki kreatywnego myślenia i twórczego rozwiązywania problemów, potrafi gromadzić materiały, prezentować wyniki swoich prac.			
Kompetencji społecznych - jest gotów do				
KiTRP_K_03	przygotowania projektów z zakresu kreatywnego myślenia, wykazuje inicjatywę i prezentuje własne pomysły z odpowiednią argumentacją, umie wchodzić w polemikę, przyjmować krytykę i konstruktywnie na nią reagować.			
UWAGA!				
Zaleca się, aby w zależności od liczby godzin zajęć, liczba efektów uczenia się zawierała się w przedziale: 3-7, ale są to wartości umowne.				
TREŚCI PROGRAMOWE I ICH ODNIESIENIE DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ OKREŚLONYCH DLA ZAJĘĆ				
Treści programowe (uszczegółowione, zaprezentowane z podziałem na poszczególne formy zajęć, tj. wykład, ćwiczenia, laboratoria, projekty, seminaria i inne):				
Symbol treści programowych	Opis treści programowych	Forma zajęć	Liczba godzin	Odniesienie do efektów uczenia się określonych dla zajęć (symbol efektów uczenia się)
ćwiczenia				
TP-01	Praca z definicjami terminów: kreatywność, innowacyjność, twórcze myślenie, twórcze rozwiązywanie problemów.		4	KiTRP_W_01
TP-02	Czynniki wpływające na proces kreowania pomysłów i nowych idei (zarówno te stymulujące, jak i utrudniające).		4	KiTRP_U_02

TP-03	Analiza sześć etapów kreatywnego myślenia (poszukiwanie celu – ustalenie faktów – znalezienie problemu – ustalenie koncepcji – znalezienie rozwiązania – znalezienie akceptacji).		4	KiTRP_U_02 KiTRP_K_03
TP-04	Wdrożenie zmian z wykorzystaniem wszystkich powyższych czynników. Dbłość o trwałość efektów.		3	KiTRP_U_02 KiTRP_K_03
		zajęcia praktyczne		
TP-05	Proces design thinking (empatia - definiowanie - generowane pomysłów - prototypowanie - testowanie).		5	KiTRP_W_01 KiTRP_U_02
TP-06	Stosowanie technik stosowane na poszczególnych etapach kreatywnego myślenia (heurystyczne i analityczne).		10	KiTRP_W_01 KiTRP_U_02 KiTRP_K_03

ZALECANA LITERATURA (w tym pozycje w języku obcym)

Literatura podstawowa (powinna być dostępna dla studenta w uczelnianej bibliotece):

1. Obora H., Metody zarządzania przez rozwiązywanie problemów, Wyd. UE Kraków, 2021
2. Kowalczewski W., Matwiejczuk W., Zarządzanie organizacjami, diagnoza i sposoby rozwiązywania problemów. Wyd. Difin, Warszawa 2008

Literatura uzupełniająca:

1. Antoszkiewicz J., Rozwiązywanie problemów firmy, praktyka zamian. Wyd. Poltext, Warszawa 1998.

III. INFORMACJE DODATKOWE

Odniesienie efektów uczenia się określonych dla zajęć i treści programowych do form zajęć i metod oceniania

Symbol efektu uczenia się określonego dla zajęć	Symbol treści programowych realizowanych w trakcie zajęć	Formy zajęć i metody dydaktyczne prowadzenia zajęć umożliwiające osiągnięcie założonych efektów uczenia się *	Metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się przypisanych do zajęć #
	Wiedza	ćwiczenia, laboratorium, projekt, zajęcia praktyczne	
KiTRP_W_01	TP-01, TP-02, TP-03, TP-04	ćwiczenia oparte na wykorzystaniu różnych źródeł wiedzy, rozmowa, dyskusja, opinie	kolokwium pisemne
	Umiejętności	ćwiczenia, laboratorium, projekt, zajęcia praktyczne	
KiTRP_U_01	TP-01, TP-02, TP-03, TP-04, TP-05, TP-06	ćwiczenia oparte na wykorzystaniu różnych źródeł wiedzy, rozmowa, dyskusja, opinie	projekt, prezentacja wybranego tematu
	Kompetencje społeczne	ćwiczenia, laboratorium, projekt, zajęcia praktyczne	

KiTRP_K_01	TP-01, TP-02, TP-03, TP-04, TP-05, TP- 06	ćwiczenia oparte na wykorzystaniu różnych źródeł wiedzy	projekt, prezentacja wybranego tematu
<p>Metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się określonych dla zajęć, powinny być zróżnicowane w zależności od kategorii, tj. inne dla kategorii wiedza i inne dla kategorii umiejętności i kompetencje społeczne.</p> <p>Dla wykładu: * np. wykład podający, wykład problemowy, ćwiczenia oparte na wykorzystaniu różnych źródeł wiedzy # np. egzamin ustny, test, prezentacja, projekt</p> <p>Zaleca się podanie przykładowych zadań (pytań) służących weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się określonych dla zajęć.</p>			
BILANS PUNKTÓW ECTS			
OBCIĄŻENIE PRACĄ STUDENTA (godziny)			
Forma aktywności		Liczba godzin *	
Godziny zajęć (według harmonogramu) z nauczycielem akademickim lub inną osobą prowadzącą zajęcia		30	
Praca własna studenta		45	
SUMA GODZIN:		75	
OBCIĄŻENIE PRACĄ STUDENTA (punkty ECTS)			
		Liczba punktów ECTS	
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS PRZYPIŚNANYCH DO ZAJĘĆ	Praca studenta wymagająca bezpośredniego kontaktu z nauczycielem akademickim lub inną osobą prowadzącą zajęcia	Ogółem: 3	1,2
	Praca własna studenta		1,8
* godziny lekcyjne, czyli 1 godz. oznacza 45 min;			
OPIS PRACY WŁASNJE STUDENTA:			
<p>Praca własna studenta musi być precyzyjnie opisana, uwzględniając charakter praktyczny zajęć. Należy podać symbol efektu uczenia się, którego praca własna dotyczy oraz metody weryfikacji efektów uczenia się stosowane w ramach pracy własnej.</p> <p>Przykładowe formy aktywności: (1) przygotowanie do zajęć, (2) opracowanie wyników, (3) czytanie wskazanej literatury, (4) napisanie raportu z zajęć, (5) przygotowanie do egzaminu, opracowanie projektu.</p>			
<p>KiTRP_W_01 - czytanie wskazanej literatury, przygotowanie się do kolokwium KiTRP_U_02 - czytanie wskazanej literatury, opracowanie prezentacji, przygotowanie się do kolokwium, aktywność na zajęciach KiTRP_K_03 - aktywność na zajęciach, czytanie wskazanej literatury</p>			
KRYTERIA OCENIANIA			
<p>Ocena kształtująca:</p> <p>Ocena oparta na analizie wiedzy nabytej w czasie realizacji zajęć po przez zaliczenie kolokwium pisemnego i zaprezentowanie własnej osoby podczas prezentacji projektu oraz aktywność na zajęciach, kreatywność, pomysłowość, otwartość w określonym obszarze tematycznym.</p>			

Ocena podsumowująca:

Na ocenę bardzo dobry student zna wszystkie terminy z zakresu przedmiotu, świadomie kształtuje własny wizerunek. Objaśnia wszystkie pojęcia związane z kreatywnością, proponuje rozwiązania problemowe wynikające w danej sytuacji. Jest gotów do określenia cech i postaw międzyludzkich. Rozwija w szerokim zakresie świadomość odpowiedzialności za wspólnie realizowane zadania, związane z pracą zespołową. Prezentacja projektu z wystąpieniem oceniona na bardzo dobry.

Na ocenę dobry student zna większość terminów z zakresu przedmiotu, świadomie kształtuje własny wizerunek. Objaśnia podstawowe pojęcia związane z kreatywnością, proponuje wybrane rozwiązania problemowe wynikające w danej sytuacji. Jest gotów do określenia cech i postaw międzyludzkich. Rozwija w wybranym zakresie świadomość odpowiedzialności za wspólnie realizowane zadania, związane z pracą zespołową. Prezentacja projektu z wystąpieniem oceniona na dobry.

Na ocenę dostateczny student zna zaledwie kilka terminów z zakresu przedmiotu. Rozwija w niewielkim zakresie świadomość odpowiedzialności za wspólnie realizowane zadania, związane z pracą zespołową. Prezentacja projektu z wystąpieniem oceniona na dostateczny.

INFORMACJA O PRZEWIDYWANEJ MOŻLIWOŚCI WYKORZYSTANIA B-LEARNINGU

Istnieje możliwość wykorzystania B-learningu, polegającego na prowadzeniu wykładów z wykorzystaniem platformy TEAMS, natomiast ćwiczeń i zajęć praktycznych, w bezpośrednim kontakcie ze studentami.

INFORMACJA O PRZEWIDYWANEJ MOŻLIWOŚCI WYKORZYSTANIA E-LEARNINGU

Istnieje możliwość wykorzystania E-learningu, polegającego na prowadzeniu wykładów, ćwiczeń i zajęć praktycznych z wykorzystaniem platformy TEAMS.

Piotr Maziarz

(data, podpis Koordynatora
odpowiedzialnego za zajęcia)

.....

(data, podpis Dziekana Wydziału/
Kierownika Jednostki Międzywydziałowej)

.....

(data, podpis Kierownika Zakładu)

Uwaga:

Karta opisu zajęć (sylabus) musi być dostępna dla studenta.