

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: 2022/2023	Data aktualizacji sylabusu: 12.02. 2025
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 - generowanie 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
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.			
Dla wykładu: * np. wykład podający, wykład problemowy, ćwiczenia oparte na wykorzystaniu różnych źródeł wiedzy # np. egzamin ustny, test, prezentacja, projekt Zaleca się podanie przykładowych zadań (pytań) służących weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się określonych dla zajęć.			
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 PRZYPISANYCH 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:			
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. 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.			
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			
KRYTERIA OCENIANIA			
Ocena kształtująca: 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.			

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.