

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 rozpoczynający się w roku akademickim 2023/2024	
Nazwa kierunku studiów, poziom i profil kształcenia: Zarządzanie, I stopień, profil praktyczny			
Język wykładowy: polski		Rodzaj zajęć: specjalistyczne	
Rok studiów: III		Semestr: VI	
Liczba punktów ECTS przypisana zajęciom: 3		Koordynator zajęć Imię, nazwisko, tytuł/stopień naukowy, adres e-mail: Andrzej Olak, dr Andrzej.olak@pansjar.edu.pl	
Jednostka organizacyjna: Wydział Ekonomii i Zarządzania			
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:	15	Zajęcia praktyczne:	
Seminarium:		Seminarium:	
Zajęcia terenowe:		Zajęcia terenowe:	
Praktyki zawodowe:		Praktyki zawodowe:	
Inna forma (jaka): zajęcia projektowe		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 I ICH ODNIESIENIE DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ OKREŚLONYCH DLA KIERUNKU STUDIÓW				
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 one od formy zajęć.				
Symbol efektów uczenia się określonego dla zajęć*	Treść efektu uczenia się. Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się, student w kategorii:			Odniesienie do efektów uczenia się określonych dla kierunku studiów (symbol efektów uczenia się)
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.			K_W05
Umiejętności - potrafi				
KiTRP_U_02	stosować podstawowe techniki kreatywnego myślenia i twórczego rozwiązywania problemów, potrafi gromadzić materiały, prezentować wyniki swoich prac.			K_U06
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.			K_K07, K_K09
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 FORM ZAJĘĆ I METOD OCENIANIA				
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	Metody dydaktyczne prowadzenia zajęć umożliwiające osiągnięcie założonych efektów uczenia się *	Metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się przypisanych do zajęć #
		ćwiczenia		
TP-01	Praca z definicjami terminów: kreatywność, innowacyjność, twórcze myślenie, twórcze rozwiązywanie problemów.		Ćwiczenia praktyczne	Zaliczenie pisemne

TP-02	Czynniki wpływające na proces kreowania pomysłów i nowych idei (zarówno te stymulujące, jak i utrudniające).		Ćwiczenia praktyczne	Zaliczenie pisemne
TP-03	Analiza sześć etapów kreatywnego myślenia (poszukiwanie celu – ustalenie faktów – znalezienie problemu – ustalenie koncepcji – znalezienie rozwiązania – znalezienie akceptacji).		Ćwiczenia praktyczne	Zaliczenie pisemne
TP-04	Wdrożenie zmian z wykorzystaniem wszystkich powyższych czynników. Dbłość o trwałość efektów.		Ćwiczenia praktyczne	Zaliczenie pisemne
		Zajęcia praktyczne		
TP-05	Proces design thinking (empatia - definiowanie - generowanie pomysłów - prototypowanie - testowanie).		Studium przypadku	Rozwiązywanie zadań problemowych
TP-06	Stosowanie technik stosowane na poszczególnych etapach kreatywnego myślenia (heurystyczne i analityczne).		Studium przypadku	Rozwiązywanie zadań problemowych
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.				
ZALECANA LITERATURA (w tym pozycje w języku obcym)				

Literatura podstawowa (powinna być dostępna dla studenta w uczelnianej bibliotece): - Obora H., Metody zarządzania przez rozwiązywanie problemów, Wydawnictwo UE Kraków, 2021. - Kowalczewski W., Matwiejczuk W., Zarządzanie organizacjami, diagnoza i sposoby rozwiązywania problemów. Wyd. Difin, Warszawa 2008.			
Literatura uzupełniająca: - Antoszkiewicz J., Rozwiązywanie problemów firmy, praktyka zamian. Wyd. Poltext, Warszawa 1998. - Jerzyk E., Leszczyński G., Mruk H. Kreatywność w biznesie. Wyd. AE Poznań, 2006.			
III. INFORMACJE DODATKOWE			
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		40	
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 WŁASNEJ 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. Objasnia 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 zadań z wystąpieniem oceniona na bardzo dobry.

Na ocenę dobry student zna większość terminów z zakresu przedmiotu, świadomie kształtuje własny wizerunek. Objasnia 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 zadań 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 zadań z wystąpieniem oceniona na dostateczny.

**INFORMACJA O PRZEWIDYWANEJ MOŻLIWOŚCI WYKORZYSTANIA KSZTAŁCENIA NA
ODLEGŁOŚĆ**

Zajęcia przygotowywane są w formie e-learningu z wykorzystaniem platformy TEAMS.

dr Andrzej Olak
(data, podpis Koordynatora
odpowiedzialnego za zajęcia)

.....
(data, podpis Kierownika Zakładu/
Kierownika Jednostki Międzyinstytutowej)

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