

Karta przedmiotu - Kreatywność i myślenie twórcze w rozwoju produktu

Kierunek: Inżynieria jakości produktu

Wymagania wstępne

1. Otwartość i chęć rozwoju swoich kompetencji zawodowych.
2. Świadomość konieczności ciągłego rozwoju i pobudzania kreatywności.
3. Świadomość konieczności śledzenia zmian w zakresie trendów rynkowych i preferencji konsumenckich.

Nazwa przedmiotu	Kreatywność i myślenie twórcze w rozwoju produktu	
Język prowadzenia przedmiotu	polski	
Kod/Specjalność	ZJ-IJ-XX-X1-24/25Z-KREIWO Brak	
Kategoria przedmiotu	kierunkowe lub ogólne	
Profil studiów	Ogólnoakademicki	
Poziom PRK	Poziom 6 - 1. stopień (studia inżynierskie)	
Rok studiów/semestr	1/1	
Forma zajęć/liczba godzin	stacjonarne:	Konwersatorium: 15
	niestacjonarne:	Konwersatorium: 9

Dyscypliny/punkty ECTS	Nauki o zarządzaniu i jakości:		2
	Technologia żywności i żywienia:		0
	Nauki prawne:		0
	Nauki o sztuce:		0
	Inżynieria mechaniczna:		0
	Nauki biologiczne:		0
	Matematyka:		0
	Nauki fizyczne:		0
	Informatyka:		0
	Ekonomia i finanse:		0
	Nauki chemiczne:		0
	Językoznawstwo:		0
	Inżynieria materiałowa:		0
	Inne dyscypliny:		0
	Nauki o kulturze i religii:		0
	Historia:		0
	Filozofia:		0
	Razem		2
Wykładowca odpowiedzialny za przedmiot	Miśniakiewicz Małgorzata, dr inż. (Katedra Jakości Produktów Żywnościowych)		
Cele przedmiotu	Kod	Opis	
	C1	Przedmiot ma na celu odpowiedzieć na pytanie czym jest kreatywność oraz myślenie lateralne (równoległe) i dlaczego tak bardzo są potrzebne we współczesnym biznesie.	
	C2	Rozwój umiejętności kreatywnego myślenia, identyfikacja osobistych blokad twórczych studentów.	
	C3	Rozwój zdolności analizy problemów i przyjmowania postaw twórczych	

Realizowane efekty uczenia się	Kod	Kat.	Opis	Kierunkowe efekty uczenia się	
	E1	W	Student ma wiedzę na temat istotności kompetencji miękkich we współczesnym świecie i życiu zawodowym oraz świadomość konieczności ich rozwoju.	ZJ-ST1-IJ-W02-24/25Z ZJ-ST1-IJ-W04-24/25Z	
	E2	U	Student potrafi podejmować aktywności zmierzające do rozwoju kreatywności i myślenia twórczego, w tym w rozwoju nowych produktów	ZJ-ST1-IJ-U07-24/25Z ZJ-ST1-IJ-U08-24/25Z	
	E3	U	Student potrafi kreatywnie podejmować zagadnienia kreowania potrzeb i zaspokajania oczekiwań współczesnych konsumentów	ZJ-ST1-IJ-U04-24/25Z ZJ-ST1-IJ-U07-24/25Z	
	E5	K	Student jest gotów do stałego doskonalenia i uzupełniania posiadanej wiedzy i umiejętności.	ZJ-ST1-IJ-K01-24/25Z ZJ-ST1-IJ-K03-24/25Z ZJ-ST1-IJ-K06-24/25Z ZJ-ST1-IJ-K07-24/25Z	
	E6	K	Student jest gotów wykorzystywać i rozwijać kreatywność swoją i innych, jest tolerancyjny, potrafi dostrzegać inność bez wartościowania.	ZJ-ST1-IJ-K01-24/25Z ZJ-ST1-IJ-K06-24/25Z ZJ-ST1-IJ-K08-24/25Z	
Sposoby weryfikacji efektów uczenia się	Aktywność na zajęciach, Ćwiczenie praktyczne, Prezentacja, Projekt zespołowy.				
Treści przedmiotu	Konwersatorium				
	Kod	Opis		S (15)	N (9)
	K1	Kreatywność – o co chodzi? Czym jest kreatywność, jak określić jej poziom, co decyduje o naszej kreatywności		2	1
	K2	Bariery i wyzwacze kreatywności osobistej		2	1
	K3	Trening kreatywności - Podstawowe metody i techniki rozwijające kreatywność na co dzień.		4	2
	K4	Myślenie lateralne i jego znaczenie dla rozwoju produktów. Nowoczesne badania i wnioski dotyczące twórczego myślenia i działania człowieka. Skala postaw twórczych		2	2
	K5	Jak podejmować lepsze decyzje i osiągać lepsze rezultaty w biznesie – ćwiczenia praktyczne na przykładzie aktualnych problemów identyfikowanych przez studentów. Rozwijanie otwartości i akceptacji dla rozwiązań stosowanych przez innych.		4	2
	K6	Kreatwnyność w rozwoju nowych produktów - szanse i zagrożenia		1	1
Metody i formy prowadzenia zajęć	Analiza przypadku, Dyskusja, E-learning, Konwersatorium, Nauczanie problemowe, Praca w grupach, Prezentacja.				

Nakład pracy studenta (liczba godzin kontaktowych, pracy on-line i pracy samodzielnej) UWAGA: Dokładne rozpisanie pracy własnej studenta znajduje się na końcu karty	Rodzaj aktywności				Liczba godzin	
					stacjonarne	niestacjonarne
	Udział w zajęciach dydaktycznych				15	9
	Udział w konsultacjach				4	4
	Udział w kolokwiah/egzaminie				2	2
	Praca własna studenta				18	31
	E-learning				6	4
	Inne (kontaktowe)				5	0
	Inne (bezkontaktowe)					
	Suma godzin				50	50
Liczba punktów ECTS				2	2	
Macierz realizacji przedmiotu	Efekt uczenia się	Odniesienie do efektów kierunkowych	Cele przedmiotu	Treści przedmiotu	Metody/narzędzia dydaktyczne	Sposoby weryfikacji efektu
	E1	ZJ-ST1-IJ-W02-24/25Z ZJ-ST1-IJ-W04-24/25Z	C1	K2	N2 N3 N4 N5 N11 N17	F8 F9
	E2	ZJ-ST1-IJ-U07-24/25Z ZJ-ST1-IJ-U08-24/25Z	C3 C2	K1 K4 K5 K6	N2 N3 N4 N5 N7 N11 N17	F4 F5 F8 F9
	E3	ZJ-ST1-IJ-U04-24/25Z ZJ-ST1-IJ-U07-24/25Z	C3 C1	K5 K6	N2 N4 N5 N7 N11	F4 F5 F8 F9
	E5	ZJ-ST1-IJ-K01-24/25Z ZJ-ST1-IJ-K03-24/25Z ZJ-ST1-IJ-K06-24/25Z ZJ-ST1-IJ-K07-24/25Z	C3 C2	K4	N2 N3 N4 N5 N7 N11	F8 F9
	E6	ZJ-ST1-IJ-K01-24/25Z ZJ-ST1-IJ-K06-24/25Z ZJ-ST1-IJ-K08-24/25Z	C1 C2	K1 K2 K5	N2 N3 N4 N5 N11 N17	F5 F8 F9

Literatura podstawowa	Lp.	Opis pozycji
	1	Catmull E. E., Wallace A., 2019, Kreatywność SA. Droga do prawdziwej inspiracji, MT Biznes.
	2	Pastuszek M., 2015, Zrozumieć kreatywność, Warszawa, Wydawnictwo Polsko-Japońskiej Akademii Technik Komputerowych.
Literatura uzupełniająca	Lp.	Opis pozycji
	1	de Bono E., 2011, Umysł kreatywny. 62 ćwiczenia rozwijające intelekt. Studio Emka.
	2	Jaśkiewicz K., 2010, Kreatywność, rozwój inteligencji emocjonalnej, Materiały szkoleniowe przygotowane w ramach projektu: NAUKA – Nowoczesna Administracja Uczelni oraz Kadra, Competence - Training & Coaching Institute.
	3	Madoff B. J., 2020, Creative Careers: Making a Living with Your Ideas, Hachette UK.
	4	Siekierko W., 2018, Rozsądna kreatywność, Warszawa, Szósty Wymiar.
Forma i warunki zaliczenia przedmiotu	Sposób obliczania średniej z ocen bieżących (zgodnie z §28 pkt. 4 Regulaminu studiów)	
	Za poszczególne zadania i aktywności przyznawane są punkty. Możliwość uzyskania w sumie 100 pkt w semestrze	
	Sposób obliczania oceny końcowej (zgodnie z §28 pkt. 5 Regulaminu studiów)	
	Średnia ważona z zadań i aktywności realizowanych w trakcie zajęć, w tym asynchronicznych on line. Zaliczenie od 51 pkt.	
	Dodatkowe informacje o sposobie obliczania oceny końcowej lub egzaminie	
	Przedmiot realizowany przy wsparciu platformy Moodle w oparciu o certyfikowany kurs. Szczegółowy wykaz aktywności i punktacji zostanie podany na pierwszych zajęciach w semestrze.	
Osoby prowadzące przedmiot	Lp.	Nauczyciel
	1	Miśniakiewicz Małgorzata, dr inż. (Katedra Jakości Produktów Żywnościowych)
Informacje dodatkowe		

Status karty: **ZAAKCEPTOWANY** przez: Miśniakiewicz Małgorzata, dr inż.

Nakład pracy studenta	Forma aktywności studenta	Liczba godzin	
		stacjonarne	niestacjonarne
	Zajęcia z planu studiów	15	9
	Analiza źródeł (literatury, badań, sprawozdań, aktów normatywnych, orzecznictwa, dokumentów programowych itp.)	6	10
	Analiza problemu, wymagań, przesłanek itp.	10	10
	Rozwiązywanie zadań (kazusów, testów, itp.)	10	10
	Przygotowanie prezentacji	5	5
	Przygotowanie do zajęć (w tym z wykorzystaniem platformy Moodle)	4	6
	Suma godzin	50	50
	Liczba punktów ECTS	2	2