

Karta przedmiotu - Rozwijanie kreatywności i twórcze rozwiązywanie problemów

Kierunek: Inżynieria jakości produktu

Wymagania wstępne

I. Brak wymagań wstępnych

Nazwa przedmiotu	Rozwijanie kreatywności i twórcze rozwiązywanie problemów	
Grupa przedmiotów	Przedmioty do wyboru sem. VII I	
Język prowadzenia przedmiotu	polski	
Kod/Specjalność	ZJ-IJ-XX-X1-24/25Z-ROZKRE Brak	
Kategoria przedmiotu	do wyboru	
Profil studiów	Ogólnoakademicki	
Poziom PRK	Poziom 6 - I. stopień (studia inżynierskie)	
Rok studiów/semestr	4/7	
Forma zajęć/liczba godzin	stacjonarne:	Wykład: 15
	niestacjonarne:	Wykład: 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	Dziadkowiec Joanna, prof. dr hab. (Katedra Zarządzania Jakością)		
Cele przedmiotu	Kod	Opis	
	C1	Nabycie wiedzy dotyczącej rozwijania kreatywności i technik kreatywnego myślenia, poszerzenie wiedzy na temat słownictwa dotyczącego kreatywności w języku angielskim.	
	C2	Pobudzenie chęci prezentacji własnych poglądów, otwartości na pomysły innych oraz kreatywnego podejścia do problemów	
	C3	Nabycie umiejętności kreatywnego rozwiązywania problemów, podejmowania decyzji, formułowania argumentów oraz pobudzenia kreatywnego myślenia	

Realizowane efekty uczenia się	Kod	Kat.	Opis	Kierunkowe efekty uczenia się	
	E1	W	Student ma wiedzę niezbędną do zrozumienia indywidualnych, społecznych i innych pozatechnicznych uwarunkowań działalności człowieka. Zna podstawowe słownictwo tematyczne w języku angielskim.	ZJ-ST1-IJ-W02-24/25Z	
	E2	U	Student potrafi interpretować podstawowe zjawiska społeczne, umie dokonać analizy proponowanego rozwiązania konkretnych problemów.	ZJ-ST1-IJ-U01-24/25Z	
	E3	K	Student jest gotów do myślenia i działania w sposób kreatywny	ZJ-ST1-IJ-K03-24/25Z	
Sposoby weryfikacji efektów uczenia się	Aktywność na zajęciach, Prezentacja, Projekt zespołowy.				
Treści przedmiotu	Wykład				
	Kod	Opis		S (15)	N (9)
	W1	Kreatywność - uwarunkowania i determinanty, myślenie zbieżne i rozbieżne, modele kreatywności. Słownictwo tematyczne w języku angielskim		3	2
	W2	Poziom kreatywności, techniki kreatywnego podejścia do typowych zadań w życiu codziennym		1	0
	W3	Metody i techniki twórczego rozwijania problemów - Mind Map		2	0
	W4	Metody i techniki twórczego rozwijania problemów - SCAMPER		2	2
	W5	Metody i techniki twórczego rozwijania problemów - 5xWhy		2	2
	W6	Metody i techniki twórczego rozwijania problemów - Brain Storm		3	3
	W7	Metody rozwijania kreatywności - storytelling		2	0
Metody i formy prowadzenia zajęć	Dyskusja, Praca w grupach, Prezentacja, Wykład audytoryjny.				

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				0	0
	Udział w kolokwiah/egzaminie				0	0
	Praca własna studenta				35	41
	E-learning				0	0
	Inne (kontaktowe)				0	0
	Inne (bezkontaktowe)				0	0
	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	C1	W6 W5 W4 W3 W2 W1 W7	N1 N3 N4 N5	F4 F5 F8
	E2	ZJ-ST1-IJ-U01-24/25Z	C3 C1 C2	W6 W5 W4 W3 W2 W7	N1 N3 N4 N5	F4 F5 F8
	E3	ZJ-ST1-IJ-K03-24/25Z	C3 C1 C2	W6 W5 W4 W3 W2 W7	N1 N3 N4 N5	F4 F5 F8

Literatura podstawowa	Lp.	Opis pozycji
	1	Biela A., Trening kreatywności. Jak pobudzić twórcze myślenie, wyd. Samo Sedno, 2015
	2	Proctor, T. Twórcze rozwiązywanie problemów. Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, Gdańsk 2013
	3	Siekierko W., Rozsądna kreatywność, Warszawa, Szósty Wymiar, 2018

Literatura uzupełniająca	Lp.	Opis pozycji
	1	Dziadkowiec J.M. Metoda 5xWHY w: Wyzwania zarządzania jakością pod red. M. Giemza, 2024
	2	Harrington H.J., Creativity, innovation, and entrepreneurship: the only way to renew your organization, London - New York, Taylor & Francis Group, 2019
Forma i warunki zaliczenia przedmiotu	Sposób obliczania średniej z ocen bieżących (zgodnie z §28 pkt. 4 Regulaminu studiów)	
	Średnia arytmetyczna ze wszystkich ocen bieżących	
	Sposób obliczania oceny końcowej (zgodnie z §28 pkt. 5 Regulaminu studiów)	
	70% ocen bieżących + 30% test końcowy	
	Dodatkowe informacje o sposobie obliczania oceny końcowej lub egzaminie	
	brak	
Osoby prowadzące przedmiot	Lp.	Nauczyciel
	1	Dziadkowiec Joanna, prof. dr hab. (Katedra Zarządzania Jakością)
	2	Balon Urszula, dr inż. (Katedra Zarządzania Jakością)
Informacje dodatkowe		

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

	Forma aktywności studenta	Liczba godzin	
		stacjonarne	niestacjonarne
Nakład pracy studenta	Zajęcia z planu studiów	15	9
	Analiza źródeł (literatury, badań, sprawozdań, aktów normatywnych, orzecznictwa, dokumentów programowych itp.)	14	20
	Analiza problemu, wymagań, przesłanek itp.	5	5
	Rozwiązywanie zadań (kazusów, testów, itp.)	9	9
	Przygotowanie do zajęć (w tym z wykorzystaniem platformy Moodle)	5	5
	Przygotowanie do egzaminu / zaliczenia	2	2
	Suma godzin	50	50
	Liczba punktów ECTS	2	2