

Nazwa przedmiotu		Techniki kreatywnego myślenia					Kod ECTS	14.3.E.SL.2222				
							Pkt.ECTS	2				
Jednostka prowadząca przedmiot		KMakr	Nazwa kierunku		MSG		Nazwa specjalności		MEM;			
Nazwisko prowadzącego		dr Andrzej Poszewiecki										
Forma zajęć/Liczba godzin												
Wykład	15	Ćwiczenia	0	Konwersatoria	0	Laboratoria komputerowe	0	Seminaria	0	Lektoraty	0	
Forma aktywności						Rok i rodzaj studiów:		2 SS1,				
Godziny z udziałem nauczyciela akademickiego (w tym konsultacje, egzaminy i inne):					24	Semestr:		4,				
Godziny bez udziału nauczyciela akademickiego (samodzielna praca studenta):					26	Status przedmiotu:		Obligatoryjny				
Sumaryczna liczba godzin:					50	Język wykładowy:		polski				
Sposób realizacji zajęć		Zajęcia w sali dydaktycznej.										
Metody dydaktyczne		Wykłady z prezentacjami multimedialnymi, Ćwiczenia z wykorzystaniem metod aktywizujących, Gry dydaktyczne, Zagadki logiczne										
Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymogami wstępnymi												
Wymagania formalne		Podstawy zarządzania. Marketing międzynarodowy.										
Wymagania wstępne		Umiejętności komunikacyjne.										
Sposób i forma zaliczenia oraz kryteria oceny												
Sposób zaliczenia		Zaliczenie na ocenę										
Kryteria oceny		Projekt (60% oceny) + Prezentacja (40% oceny) W przypadku oceny projektu (jego tematyka dotyczyć będzie wykorzystania technik kreatywnych w działalności biznesowej) pod uwagę będą brane: - innowacyjność pomysłu, - zastosowana argumentacja, - jakość przygotowanej prezentacji, - jakość i zrozumiałość samej prezentacji. Skala ocen zgodnie z Regulaminem studiów.										
Cele przedmiotu												
Zapoznanie studentów z metodami kreowania nowych pomysłów i próba ich zastosowania w praktyce												
Efekty uczenia się												
Wiedza		MSG1_W14	Zrozumienie znaczenia kreatywności w biznesie									
		MSG1_W01	Zdobycie wiedzy jakie techniki kreatywne można zastosować w działalności biznesowej									
		MSG1_W07	Zdobycie podstawowej i uporządkowanej wiedzy z zakresu podstawowych obszarów funkcjonowania współczesnego przedsiębiorstwa (w tym źródeł innowacji w skali międzynarodowej)									
Weryfikacja efektów uczenia się - Wiedza												
Efekty		egzamin pisemny	egzamin ustny	kolokwium	esej/referat /portfolio	zadania / prace domowe	prezentacja indywidualna	prezentacja grupowa	aktywność na zajęciach	udział w dyskusji	projekt indywidualny	projekt grupowy
MSG1_W01							X				X	
MSG1_W07							X				X	
MSG1_W14							X				X	
Umiejętności		MSG1_U08	Umiejętność wykorzystania narzędzi informatycznych i techniki pozyskiwania danych do podejmowania innowacyjnych decyzji ekonomicznych.									
		MSG1_U01	Umiejętność tworzenia nowych koncepcji biznesowych przy wykorzystaniu poznanych technik									

	MSG1_U05	Umiejętność rozwiązywania sytuacji problemowych przy wykorzystaniu poznanych technik
	MSG1_U06	Umiejętność dokonania oceny nowych pomysłów pod kątem ich szans na sukces rynkowy
	MSG1_U06	Umiejętność wykorzystania wiedzy do podejmowania nowych wyzwań zawodowych, rozstrzygania dylematów pojawiających się w pracy zawodowej

Weryfikacja efektów uczenia się - Umiejętności

Efekty	egzamin pisemny	egzamin ustny	kolokwium	esej/referat /portfolio	zadania / prace domowe	prezentacja indywidualna	prezentacja grupowa	aktywność na zajęciach	udział w dyskusji	projekt indywidualny	projekt grupowy
MSG1_U01										X	
MSG1_U05										X	
MSG1_U06										X	
MSG1_U08										X	

Kompetencje	MSG1_K01	Kierowanie pracą innych - wykazywanie odpowiedzialności za pracę własną i innych
	MSG1_K03	Kreatywność w pracy zespołowej
	MSG1_K06	Myślenie w sposób przedsiębiorczy
	MSG1_K03	Sprawna komunikacja z otoczeniem i praca w grupie
	MSG1_K04	Określenie priorytetów służących realizacji zadania
	MSG1_K01	Ponoszenie odpowiedzialności za podejmowane działania

Weryfikacja efektów uczenia się - Kompetencje

Efekty	egzamin pisemny	egzamin ustny	kolokwium	esej/referat /portfolio	zadania / prace domowe	prezentacja indywidualna	prezentacja grupowa	aktywność na zajęciach	udział w dyskusji	projekt indywidualny	projekt grupowy
MSG1_K01											X
MSG1_K03											X
MSG1_K04											X
MSG1_K06											X

Treści programowe

1. Kreatywność w biznesie
2. Postępowanie w twórczym rozwiązywaniu problemów
3. Bariery kreatywności
4. Techniki kreatywne:
 - diagram ryby,
 - sześć myślowych kapeluszy de Bono,
 - techniki heurystyczne (burza mózgów, metoda 635, 666),
 - analiza morfologiczna.

Wykaz literatury podstawowej i uzupełniającej
Literatura podstawowa:

- 1) E. Nęcka, J. Orzechowski, A. Słabosz, B. Szymura, Trening twórczości, Wyd. GWP, Gdańsk 2008
- 2) E. Nęcka, Psychologia twórczości, Wyd. GWP, Gdańsk 2003

Literatura uzupełniająca:

- 1) J. D. Antoszkiewicz, Metody heurystyczne. Twórcze rozwiązywanie problemów, PWE, Warszawa 1990
- 2) Z. Mikołajczyk, Techniki organizatorskie w rozwiązywaniu procesów zarządzania, PWN, Warszawa 1999
- 3) T. Proctor, Twórcze rozwiązywanie problemów, Wyd. GWP, Gdańsk 2002
- 4) K. Szmidt, Trening kreatywności, Wyd. Helion, Gliwice 2008
- 5) A. Poszewiecki, Feniks z popiołów, w: Przedsiębiorczość intelektualna i technologiczna XXI wieku, red. M. Bąk, P. Kulawczuk, KIG, Warszawa 2009



Kontakt

andrzej.poszowiecki@ug.edu.pl