

Zajęcia fakultatywne: 3 ECTS, Kreatywność /konwersatorium, 30 h, 2023/2024

1	Nazwa zajęć po polsku i angielsku	Myślenie kreatywne Design Thinking
2	Imię i nazwisko wykładowcy, tytuł/stopień naukowy	Marzena Sylwia Kruk, dr
3	Język wykładowy	polski angielski
4	Strona WWW	
5	Semestr	letni
6	Godzinowe ekwiwalenty punktów ECTS	Godziny kontaktowe (z udziałem nauczyciela akademickiego) Konwersatorium 30 h, 1 ECTS Konsultacje i zaliczenie 5 Łączna liczba godzin z udziałem nauczyciela akademickiego 32 Liczba punktów ECTS z udziałem nauczyciela akademickiego 1 Godziny niekontaktowe (praca własna studenta) Studiowanie literatury 5 Przygotowanie się do zaliczenia 15 Łączna liczba godzin niekontaktowych 10 Liczba punktów ECTS za godziny niekontaktowe 1 Sumaryczna liczba punktów ECTS 2
7	Wymagania wstępne	Podstawy wiedzy o społeczeństwie
8	Opis zajęć	Zajęcia mają na celu przybliżenie problematyki zagadnień związanych z metodami kreatywnego myślenia. Zajęcia mają charakter teoretyczny i praktyczny. Innowacyjne i twórcze myślenie w tworzeniu i rozwiązywania już istniejących artefaktów za pomocą narzędzi i metod dostarczanych przez design thinking. Zajęcia mają za zadanie zapoznanie studentów z pracą metodami DT, zarówno na poziomie indywidualnym i w zespole.
9	Zakres tematów	Obszary tematyczne 1. Geneza metody, definiowanie pojęć 1. Etapy pracy metodą Design thinking 2. Metody i narzędzia pracy Design Thinking 3. Praca indywidualna i praca w zespole 5. Design thinking w praktyce - analiza zastosowań case study w Polsce i w świecie w różnych branżach i sektorach gospodarki 6. Trening implementacji metody
10	Literatura (z podziałem na obowiązkową i uzupełniającą)	Lit.obowiązkowa Adams J. L.: Conceptual Blockbusting – A guide to better ideas. Perseus Publishing, Massachusetts 2001. Brown T.: Zmiana przez design: jak design thinking zmienia organizacje i pobudza innowacyjność. Libron, Wrocław 2013. Cempel Cz.: Nowoczesne Zagadnienia Metodologii i Filozofii Badań. WSiMR Politechniki Warszawskiej i Instytut Technologii Eksploatacji w Radomiu, Poznań 2005. Fox M. L.: Da Vinci and the 40 Answers. A Playbook for Creativity and Fresh Ideas. Wizard Academy Press, Austin 2008.

		Góralski A.: BYĆ NOWATOREM poradnik twórczego myślenia. PWN, Warszawa 1990. Kaufmann A., Fustier M., Drevet A.: INWENTYKA metody poszukiwania twórczych rozwiązań. WNT 1975. Nęcka E.: Twórcze rozwiązywanie problemów. Wydawnictwo Impuls, Karków, 1994. Plattner H.: Bootcamp bootleg. Institute of Design at Stanford, Stanford 2010. Lit. uzupełniająca Transfer wyników badań naukowych do gospodarki. Praca zb. pod red. J. Kocha. WATT, Wrocław 2012. Zadanie metoda rozwiązanie. Techniki twórczego myślenia zbiór 2. Praca zb. pod red. A. Góralskiego. WNT, Warszawa 1978.	
11	Efekty uczenia się z przyporządkowaniem do efektów uczenia się kierunkowych (w przypadku zajęć dedykowanych kreatywności społecznej efekty zajęć należy przyporządkować do efektów kierunkowych kreatywności; w przypadku zajęć niededykowanych, efekty zajęć powinny być przyporządkowane do efektów kierunkowych również innych kierunków)	Wiedza: Kreatywność społeczna: K_W06 Filozofia I st,: K_W07 Kreatywność społeczna: K_W06 Filozofia I st,: K_W09 Kreatywność społeczna:K_W07, K_W09 Filozofia I st,: K_W11,K_W14 Umiejętności Kreatywność społeczna:K_U02 Filozofia I st,: K_U13 Kreatywność społeczna: K_U04, K_U08 Filozofia I st,: K_U12, K_U13 Kompetencje społeczne: Kreatywność społeczna:K_K01, Filozofia I st,: K_K01 Kreatywność społeczna: K_K04, K_K05, Filozofia I st,: K_K06	
12	Sposób weryfikacji efektów uczenia się (oddzielnie dla każdego efektu)	W1, test pisemny U1, udział w dyskusji K2, udział w dyskusji	
13	Metody dydaktyczne	wykład konwersatoryjny wykład problemowy analiza case study dyskusja prezentacja	
14	(1) Metody oceniania (2) Kryteria oceniania	1) Test pisemny 2) Według skali liczby punktów uzyskanych w teście	

