



KARTA PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	studia stacjonarne:	Z-ZB-504b
	studia niestacjonarne:	Z-ZBN-504b
Nazwa przedmiotu	Kreatywność w biznesie	
Nazwa przedmiotu w języku angielskim	Business Creativity	
Obowiązuje od roku akademickiego	2023/2024	

USYTUOWANIE PRZEDMIOTU W SYSTEMIE STUDIÓW

Kierunek studiów	ZARZĄDZANIE BIZNESOWE
Poziom kształcenia	I stopień
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Forma i tryb prowadzenia studiów	Studia stacjonarne i niestacjonarne
Zakres	Wszystkie zakresy
Jednostka prowadząca przedmiot	Katedra Zarządzania i Organizacji
Koordinator przedmiotu	dr Danuta Witczak-Roszkowska
Zatwierdził	dr hab. inż. Dariusz Bojczuk, prof. uczelni

OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

Przynależność do grupy/bloku przedmiotów	Przedmiot kierunkowy	
Status przedmiotu	Wybieralny	
Język prowadzenia zajęć	Polski	
Usytuowanie w planie studiów - semestr	studia stacjonarne	Semestr V
	studia niestacjonarne	Semestr V
Wymagania wstępne	Psychologia i socjologia w biznesie, zarządzanie zasobami ludzkimi	
Egzamin (TAK/NIE)	Nie	
Liczba punktów ECTS	2	

Forma prowadzenia zajęć		wykład	ćwiczenia	laboratorium	projekt	inne
Liczba godzin w semestrze	studia stacjonarne:					30
	studia niestacjonarne:					18

EFEKTY UCZENIA SIĘ

Kategoria	Symbol efektu	Efekty kształcenia	Odniesienie do efektów kierunkowych
Wiedza	W01	Student ma elementarną wiedzę o uwarunkowaniach i przebiegu procesu twórczego oraz dylematach związanych z pomiarem kreatywności.	ZB1_W05 ZB1_W07
	W02	Student ma podstawową wiedzę nt. roli kreatywności w zarządzaniu przedsiębiorstwem, wspierania zdolności twórczych menadżerów.	ZB1_W05
	W03	Student zna podstawowe techniki heurystyczne. Ma wiedzę na temat roli kreatywności w procesach innowacyjnych. Rozumie rosnącą rangę kreatywności w gospodarce.	ZB1_W07
Umiejętności	U01	Student dokonuje obserwacji procesów społecznych i gospodarczych oraz wykorzystuje zdobytą wiedzę na temat technik heurystycznych do rozstrzygnięcia dylematów zarządzania i marketingu.	ZB1_U01 ZB1_U11
	U02	Student potrafi wykorzystać zdobytą wiedzę w zakresie tworzenia propozycji innowacji organizacyjnych, produktowych, procesowych.	ZB1_U01 ZB1_U11 ZB1_U14
Kompetencje społeczne	K01	Student jest gotów do współdziałania w grupie oraz skutecznego komunikowania się przy tworzeniu innowacyjnych rozwiązań.	ZB1_K03
	K02	Student jest gotów do zgodnego z prawem eksploataowania utworów chronionych w zakresie działalności menadżerskiej.	ZB1_K06

TREŚCI PROGRAMOWE

Forma zajęć	Treści programowe
inne Warsztaty	Poziomy twórczości. Inteligencja a kreatywność. Otoczenie a kreatywność. Społeczne i jednostkowe aspekty kreatywności. Rola myślenia krytycznego i twórczego w rozwijaniu kreatywności. Problemy i etapy kreatywnego rozwiązywania problemów. Efekt kreacji. Rodzaje kreatywności w zależności od poziomu zarządzania organizacją. Kształtowanie się kreatywności koncepcyjnej i operacyjnej w cyklu innowacyjnym. Techniki kreatywnego myślenia. Zasady wykorzystania technik heurystycznych. Techniki heurystyczne bazujące na swobodnych skojarzeniach - burza mózgów, Phillips 66, synektyka, odwracanie problemu. Techniki analityczno-heurystyczne. Techniki: morfologiczna, ukierunkowanych poszukiwań, porównań, diagnostyczna, prognozytyczna. Wykorzystanie wybranych technik twórczego myślenia w tworzeniu logo firmy, sloganów reklamowych, koncepcji innowacji produktowych, organizacyjnych, Rozwiązywanie problemów z zakresu zarządzania przedsiębiorstwem z wykorzystaniem technik heurystycznych.

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Symbol efektu	Metody sprawdzania efektów kształcenia (zaznaczyć X)					
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawozdanie	Inne
W01				X		
W02				X		
W03				X		
U01						X
U02						X

K01						X
K02						X

FORMA I WARUNKI ZALICZENIA

Forma zajęć	Forma zaliczenia	Warunki zaliczenia
inne (warsztaty)	zaliczenie z oceną	Obserwacja studentów w trakcie prac tzw. małych grup oraz prezentacji przygotowanych projektów. Aktywność na zajęciach.

NAKŁAD PRACY STUDENTA

Bilans punktów ECTS													
Lp.	Rodzaj aktywności	Obciążenie studenta										Jednostka	
		studia stacjonarne					studia niestacjonarne						
		W	C	L	P	I	W	C	L	P	I		
1.	Udział w zajęciach zgodnie z planem studiów					30						18	h
2.	Inne (konsultacje, egzamin)					2						2	h
3.	Razem przy bezpośrednim udziale nauczyciela akademickiego	32					20					h	
4.	Liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje przy bezpośrednim udziale nauczyciela akademickiego	1,3					0,8					ECTS	
5.	Liczba godzin samodzielnej pracy studenta	18					30					h	
6.	Liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje w ramach samodzielnej pracy	0,7					1,2					ECTS	
7.	Nakład pracy związany z zajęciami o charakterze praktycznym	50					50					h	
8.	Liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje w ramach zajęć o charakterze praktycznym	2,0					2,0					ECTS	
9.	Sumaryczne obciążenie pracą studenta	50					50					h	
10.	Punkty ECTS za moduł <i>1 punkt ECTS=25 godzin obciążenia studenta</i>	2										ECTS	

LITERATURA

1. *Twórczość. Kreatywność. Innowacyjność*, (2015) Kuśpit M., Tychmanowicz A., Zdybel J. (red.), Wyd. UMCS, Toruń.
2. *Kreatywność i innowacyjność w erze cyfrowej. Twórcza destrukcja 2*, (2014) Zorska A., Mołęda-Zdziech M., Jng B., SGH, Warszawa.
3. Królik G., Gruszczyńska-Malec G., H. Bieniok H., (2013), *Techniki kreatywnego myślenia*, Uniwersytet Ekonomiczny w Katowicach, Katowice.
4. Ujwary-Gil A., (2004), *Inwetyka czyli kreatywność w biznesie*. Wybrane zagadnienia, WASB NLU.