



### KARTA PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	studia stacjonarne:	<b>Z-IZPP2-U-302</b>
	studia niestacjonarne:	<b>Z-IZPPN2-U-302</b>
Nazwa przedmiotu	<b>Kreatywność i przedsiębiorczość w biznesie</b>	
Nazwa przedmiotu w języku angielskim	<b>Creativity and Entrepreneurship in Business</b>	
Obowiązuje od roku akademickiego	<b>2025/2026</b>	

### USYTUOWANIE PRZEDMIOTU W SYSTEMIE STUDIÓW

Kierunek studiów	<b>Inżynieria Zarządzania Procesami Produkcyjnymi</b>
Poziom kształcenia	<b>II stopień</b>
Profil studiów	<b>Ogólnoakademicki</b>
Forma i tryb prowadzenia studiów	<b>Studia stacjonarne i niestacjonarne</b>
Zakres	<b>Wszystkie zakresy</b>
Jednostka prowadząca przedmiot	<b>Katedra Zarządzania Jakością i Własnością Intelektualną</b>
Koordinator przedmiotu	<b>dr inż. Aleksandra Kumor-Sulerz</b>
Zatwierdził	<b>dr hab. inż. Dariusz Bojczuk, prof. PŚk</b>

### OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

Przynależność do grupy/bloku przedmiotów	<b>Przedmiot kształcenia ogólnego</b>	
Status przedmiotu	<b>Obowiązkowy</b>	
Język prowadzenia zajęć	<b>Polski</b>	
Usytuowanie w planie studiów - semestr	studia stacjonarne	<b>Semestr III</b>
	studia niestacjonarne	<b>Semestr III</b>
Wymagania wstępne	<b>Brak</b>	
Egzamin (TAK/NIE)	<b>Nie</b>	
Liczba punktów ECTS	<b>1</b>	

Forma prowadzenia zajęć		wykład	ćwiczenia	laboratorium	projekt	inne
Liczba godzin w semestrze	studia stacjonarne:	<b>15</b>	<b>10</b>			
	studia niestacjonarne:	<b>9</b>	<b>6</b>			

## EFEKTY UCZENIA SIĘ

Kategoria	Symbol efektu	Efekty kształcenia	Odniesienie do efektów kierunkowych
Wiedza	W01	Student ma pogłębioną wiedzę na temat istoty i znaczenia kreatywności i przedsiębiorczości w biznesie.	IZPP2_W01 IZPP2_W05
	W02	Student ma pogłębioną wiedzę na temat wykorzystania metod i technik kreatywnego myślenia do tworzenia nowatorskich rozwiązań.	IZPP2_W03
Umiejętności	U01	Student potrafi zastosować metody i techniki twórczego myślenia oraz wdrażania innowacji do projektowania innowacyjnego biznesu.	IZPP2_U02 IZPP2_U03
	U02	Student potrafi pracować indywidualnie oraz współpracować z innymi osobami w ramach pracy zespołowej.	IZPP2_U07
Kompetencje społeczne	K01	Student docenia wagę komunikacji interpersonalnej podczas pracy twórczej i wykazuje gotowość do myślenia kreatywnego i innowacyjnego, zarówno samodzielnie, jak i w ramach grupy.	IZPP2_K01 IZPP2_K02
	K02	Student jest gotów do myślenia i działania w sposób kreatywny i przedsiębiorczy z wykorzystaniem wiedzy, w tym o nowych technologiach.	IZPP2_K02

## TREŚCI PROGRAMOWE

Forma zajęć	Treści programowe
wykład	Istota kreatywności i przedsiębiorczości w biznesie. Kreatywne myślenie, rola innowacji w przedsiębiorczości. Zarządzanie kreatywnością w przedsiębiorstwie. Proces kreatywności i jego modelowanie. Metody wdrażania innowacji we współczesnym biznesie. Metody i techniki stymulujące kreatywność. Problemy i etapy kreatywnego rozwiązywania problemów. Wykorzystanie wybranych metod twórczego myślenia w tworzeniu innowacyjnego biznesu – metody heurystyczne oraz metody analityczno-heurystyczne. Własny biznes jako opcja kariery zawodowej – czy każdy może zostać przedsiębiorcą?
ćwiczenia	Kreowanie pomysłu na innowacje różnymi metodami poszukiwania rozwiązań: ćwiczenia z zastosowaniem wybranych metod heurystycznych oraz metod analityczno-heurystycznych.

## METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Symbol efektu	Metody sprawdzania efektów kształcenia					
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawozdanie	Inne (prezentacja, aktywność, zadania ćwiczeniowe)
W01						X
W02						X
U01						X
U02						X
K01						X
K02						X

## A. FORMA I WARUNKI ZALICZENIA

Forma zajęć	Forma zaliczenia	Warunki zaliczenia
wykład	zaliczenie z oceną	Uzyskanie co najmniej 50% możliwych punktów z prezentacji indywidualnej.
ćwiczenia	zaliczenie z oceną	Uzyskanie co najmniej 50% możliwych punktów z zadań ćwiczeniowych i aktywności w trakcie zajęć.

## NAKŁAD PRACY STUDENTA

Bilans punktów ECTS												
Lp.	Rodzaj aktywności	Obciążenie studenta										Jednostka
		studia stacjonarne					studia niestacjonarne					
		W	C	L	P	S	W	C	L	P	S	
1.	Udział w zajęciach zgodnie z planem studiów	15	10				9	6				h
2.	Inne (konsultacje, egzamin)											h
3.	<b>Razem przy bezpośrednim udziale nauczyciela akademickiego</b>	<b>25</b>					<b>15</b>					h
4.	<b>Liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje przy bezpośrednim udziale nauczyciela akademickiego</b>	<b>1,0</b>					<b>0,6</b>					ECTS
5.	<b>Liczba godzin samodzielnej pracy studenta</b>	<b>0</b>					<b>10</b>					h
6.	<b>Liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje w ramach samodzielnej pracy</b>	<b>0,0</b>					<b>0,4</b>					ECTS
7.	<b>Nakład pracy związany z zajęciami o charakterze praktycznym</b>	<b>10</b>					<b>10</b>					h
8.	<b>Liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje w ramach zajęć o charakterze praktycznym</b>	<b>0,4</b>					<b>0,4</b>					ECTS
9.	<b>Sumaryczne obciążenie pracą studenta</b>	<b>25</b>					<b>25</b>					h
10.	<b>Punkty ECTS za moduł</b> <i>1 punkt ECTS=25 godzin obciążenia studenta</i>	<b>1</b>										ECTS

## LITERATURA

1. Strączek M., (2017), *Kreatywność. Jak ją rozwijać w sobie i w organizacji*, wyd. EdisonTeam.pl
2. Kaczmarska B., Janasz K., Wasilczuk J., (2020), *Przedsiębiorczość i finansowanie innowacji*, PWE, Warszawa
3. Kuśpit M., Tychmanowicz A., Zdybel J. (red.), (2015), *Twórczość. Kreatywność. Innowacyjność*, wyd. UMCS, Toruń