

Zajęcia fakultatywne: 3 ECTS, konwersatorium, 30 h, 2022/2023

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
4	Strona WWW	
5	Semestr	zimowy
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 3
7	Wymagania wstępne	Brak
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 2. Etapy pracy metodą Design thinking-wprowadzenie (9 zasad) 3. Odkrywanie 4. Definiowanie wyzwania 5. Tworzenie rozwiązania 6. Prototypowanie 7. Testowanie 8. Metody i narzędzia pracy Design Thinking 9. Praca indywidualna i praca w zespole 10. Design thinking w praktyce - analiza zastosowań case study w Polsce i w świecie w różnych branżach i sektorach gospodarki 11. Trening implementacji metody
10	Literatura (z podziałem na obowiązkową i uzupełniającą)	Lit. obowiązkowa Adams J. L.: <i>Conceptual Blockbusting – A guide to better ideas.</i> Perseus Publishing, Massachusetts 2001. Brown T.: <i>Zmiana przez design: jak design thinking zmienia organizacje i pobudza innowacyjność.</i> Libron, Wrocław 2013.

		Cempel Cz.: <i>Nowoczesne Zagadnienia Metodologii i Filozofii Badań</i>. WSiMR Politechniki Warszawskiej i Instytut Technologii Eksploatacji w Radomiu, Poznań 2005. Fox M. L.: <i>Da Vinci and the 40 Answers. A Playbook for Creativity and Fresh Ideas</i>. Wizard Academy Press, Austin 2008. Góralski A.: <i>BYĆ NOWATOREM poradnik twórczego myślenia</i>. PWN, Warszawa 1990. Kaufmann A., Fustier M., Drevet A.: <i>INWENTYKA metody poszukiwania twórczych rozwiązań</i>. WNT 1975. Nęcka E.: <i>Twórcze rozwiązywanie problemów</i>. Wydawnictwo Impuls, Karków, 1994. Plattner H.: <i>Bootcamp bootleg</i>. Institute of Design at Stanford, Stanford 2010. Lit. uzupełniająca <i>Transfer wyników badań naukowych do gospodarki</i>. Praca zb. pod red. J. Kocha. WATT, Wrocław 2012. <i>Zadanie metoda rozwiązanie. Techniki twórczego myślenia zbiór 2</i>. 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: W1, W8, Umiejętności: U1, U4 Kompetencje społeczne: K3, K4, Kreatywność społeczna: K_W09 K_W04 K_U01 K_U09 K_K01 K_K05
12	Sposób weryfikacji efektów uczenia się (oddzielnie dla każdego efektu)	W1, suma punktów z testu- KOŁOKWIUM W8, suma punktów z testu - KOŁOKWIUM U1, przygotowanie prezentacji wraz z przykładami U4, przygotowanie prezentacji wraz z przykładami K3, plusy za aktywność K4, plusy za aktywność

		Kreatywność społeczna: K_W09 suma punktów z testu K-W04 suma punktów z testu K_U01 przygotowanie prezentacji wraz z przykładami K_U09 przygotowanie prezentacji wraz z przykładami K_K01 plusy za aktywność K_K05 plusy za aktywność
13	Metody dydaktyczne	wykład konwersatoryjny wykład problemowy analiza case study dyskusja prezentacja
14	(1) Metody oceniania (2) Kryteria oceniania	(1) 1. Test końcowy 2. Prezentacja 3. Udział w dyskusji (2) 1. Suma punktów z testu : Ndst- 0-50% Dst- 51%-60% Dst plus -61%-70% Db- 71%-80% Db plus 81%-90% Bdb 91%-100% 2. Prezentacja min 40 slajdów 3. Min 3 aktywności w trakcie całego kursu
15	Uwagi, w tym: 1. Czy zajęcia są zalecane dla obu stopni studiów; jeżeli nie proszę określić dla którego stopnia	Tak