

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Warsztaty kreatywne, PG_00073460						
Kierunek studiów	Projektowanie gier historycznych						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2024 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu	2024/2025				
Poziom kształcenia	I stopnia - licencjackie	Grupa zajęć	Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów				
Forma studiów	stacjonarne	Sposób realizacji	na uczelni				
Rok studiów	1	Język wykładowy	polski				
Semestr studiów	1	Liczba punktów ECTS	2.0				
Profil kształcenia	ogólnoakademicki	Forma zaliczenia	zaliczenie				
Jednostka prowadząca	Rektor -> Wydział Biologii -> Katedra Fizjologii Zwierząt i Człowieka -> Pracownia Neurobiologii						
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot	dr Wojciech Glac					
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu	dr Wojciech Glac					
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	0.0	30.0	0.0	0.0	0.0	30
	W tym liczba godzin zajęć na odległość: 0.0						
Aktywność studenta i liczba godzin pracy	Aktywność studenta	Udział w zajęciach dydaktycznych, objętych planem studiów	Udział w konsultacjach	Praca własna studenta	RAZEM		
	Liczba godzin pracy studenta	30	0.0	0.0	30		
Cel przedmiotu	Celem przedmiotu jest zdobycie wiedzy na temat metod i narzędzi kreatywnego myślenia oraz zdobycie umiejętności kreatywnego myślenia, rozwiązywania problemów i projektowania rozwiązań z zakresu tworzenia gier zarówno w warunkach pracy samodzielnej, jak i zespołowej.						

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[PGHL3_U07] Potrafi planować i organizować pracę indywidualną oraz współdziałać z innymi osobami w ramach prac zespołowych	potrafi planować i organizować pracę indywidualną i zespołową związaną z procesem projektowania gier przy wykorzystaniu metod i narzędzi kreatywnego myślenia i rozwiązywania problemów	[SU5] realizacja zadania problemowego [SU8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta
	[PGHL3_U02] Potrafi dobrać oraz stosować metody i narzędzia (w tym zaawansowane techniki informacyjno-komunikacyjne) w sposób adekwatny do rozwiązywanego problemu	potrafi dobrać oraz stosować odpowiednie metody i narzędzia kreatywnego myślenia i zarządzania projektem w procesie projektowania gier	[SU2] prezentacja/projekt/referat/raport [SU5] realizacja zadania problemowego
	[PGHL3_K02] Jest gotów do wypełniania zobowiązań społecznych, współorganizowania działalności na rzecz środowiska społecznego w zakresie edukacji i promocji dziedzictwa historycznego i kulturowego swojego regionu, Polski i Europy	wykazuje postawę gotowości do kreowania rozwiązań edukacyjnych i popularyzatorskich odpowiadających zapotrzebowaniu środowiska społecznego w zakresie edukacji i promocji historii	[SK1] wypowiedź ustna/rozmowa/dyskusja [SK5] realizacja zadania problemowego
[PGHL3_W10] Zna i rozumie podstawowe ekonomiczne, prawne, etyczne i inne uwarunkowania różnych rodzajów działalności zawodowej związanej z grami historycznymi, w tym podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego	zna i rozumie podstawowe ekonomiczne, prawne, etyczne uwarunkowania związane z procesem kreatywnym związanym z projektowaniem gier	[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/dyskusja [SW5] realizacja zadania problemowego	
Treści przedmiotu	<ul style="list-style-type: none"> • metody i narzędzia kreatywnego myślenia i rozwiązywania problemów • metody organizacji procesu twórczego i zarządzania projektem • warsztaty kreatywne związane z projektowaniem rozwiązań edukacyjnych z zakresu gier przy wykorzystaniu metod i narzędzi kreatywnego myślenia, rozwiązywania problemów oraz organizacji procesu twórczego 		
Wymagania wstępne i dodatkowe			
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	prezentacja projektu	51.0%	10.0%
	zadania problemowe	51.0%	50.0%
	dyskusje	51.0%	40.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	<ul style="list-style-type: none"> • Edward Nęcka. Trening twórczości. Wydawnictwo Smak Słowa. 2019 • Nieto-Rodriguez Antonio. Harvard Business Review: Podręcznik zarządzania projektami. Jak rozpoczynać, prowadzić i sponsorować udane projekty. Dom Wydawniczy Rebis. 2022 	
	Uzupełniająca lista lektur	bieżąca literatura naukowa i popularnonaukowa	
	Adresy eZasobów	Adresy na platformie eNauczanie:	
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	<p>Zadania problemowe: zaprojektuj proces twórczy związany np. z projektowaniem gry i przeprowadź jego etapy wstępne kierując się określonymi kryteriami (różne zadania oparte na różnych kryteriach), np. charakterem projektu, odbiorców, prac (indywidualny, zespołowy) i innych. Ocenie podlegać będzie wybór metod i narzędzi kreatywnych oraz związanych z organizacją procesu oraz udział i rola w pracach.</p> <p>Dyskusje: ocenie podlegać będzie udział w różnych formach kreatywnego myślenia i rozwiązywania problemów związanych z różnymi aspektami projektowania gier.</p> <p>Prezentacja projektu: zaprezentuj przebieg projektu związanego z projektowaniem gier. Ocenie podlegać będzie zasadność wyboru odpowiednich metod i narzędzi pracy kreatywnej i zarządzania projektem.</p>		

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.