

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Techniki kreatywnego myślenia (Wykład), PG_00172385						
Kierunek studiów	Międzynarodowe stosunki gospodarcze (O)						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2025 r.		Rok akademicki realizacji przedmiotu		2026/2027		
Poziom kształcenia	I stopnia - licencjackie		Grupa zajęć		Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów		
Forma studiów	stacjonarne		Sposób realizacji		na uczelni		
Rok studiów	2		Język wykładowy		polski		
Semestr studiów	4		Liczba punktów ECTS		2.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki		Forma zaliczenia		zaliczenie		
Jednostka prowadząca	Rektor -> Wydział Ekonomiczny -> Katedra Makroekonomii						
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		dr Andrzej Poszowiecki				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu						
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	15.0	0.0	0.0	0.0	0.0	15
	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	15		5.0		30.0	50
Cel przedmiotu	Zapoznanie studentów z metodami kreowania nowych pomysłów i próba ich zastosowania w praktyce.						

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[MSG3L3_K04] jest gotów myśleć i działać w sposób przedsiębiorczy; dostosowuje się do nowych sytuacji i warunków, podejmuje wyzwania kreatywnego myślenia, jest odporny na porażki, umie identyfikować zagrożenia oraz ocenić ryzyko ich wystąpienia	Student podejmuje wyzwania kreatywnego myślenia w celu tworzenia rozwiązań przedsiębiorczych i oceny ryzyka ich wdrożenia.	[SK2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[MSG3L3_U01] potrafi prawidłowo interpretować i wyjaśniać zjawiska gospodarcze i społeczne, analizować ich przyczyny, przebieg oraz powiązania między tymi zjawiskami, korzystając z posiadanej wiedzy z ekonomii, finansów i międzynarodowych stosunków gospodarczych	Student analizuje zjawiska gospodarcze, proponując do nich kreatywne interpretacje i innowacyjne rozwiązania.	[SU2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[MSG3L3_K06] jest gotów do kierowania się w życiu zawodowym etyką biznesu i społeczną odpowiedzialnością biznesu, poszanowania dla innych oraz bycia lojalnym wobec pracodawcy	Student wykazuje kreatywność w pracy zespołowej, dbając o etykę biznesu i społeczną odpowiedzialność podejmowanych działań.	[SK2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[MSG3L3_U06] potrafi zidentyfikować wybrane rodzaje ryzyka związanego z działalnością międzynarodową przedsiębiorstw oraz prawidłowo ocenić ich konsekwencje	Student potrafi wykorzystać techniki kreatywnego myślenia do identyfikacji ryzyk w biznesie oraz oceny możliwości ich innowacyjnego ograniczenia.	[SU2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[MSG3L3_K03] uczestniczy w przygotowaniu projektów ekonomiczno-społecznych, potrafi godzić wymagania prawne, ekonomiczne, ekologiczne, polityczne i społeczne	Student wykorzystuje techniki kreatywnego myślenia w projektach ekonomiczno-społecznych, godząc różne uwarunkowania i interesy.	[SK2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[MSG3L3_W07] zna i rozumie rodzaje więzi ekonomicznych oraz rządzące nimi prawidłowości, w tym zasady funkcjonowania rynku i mechanizmu rynkowego, zarówno w aspekcie krajowym, jak i międzynarodowym	Student rozumie, jak kreatywne myślenie wspiera funkcjonowanie rynku poprzez generowanie innowacyjnych rozwiązań gospodarczych.	[SW2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[MSG3L3_U08] wykorzystuje podstawowe metody i programy komputerowe oraz techniki i narzędzia marketingowe do pozyskiwania i analizy danych, niezbędnych w pracy zawodowej w celu diagnozowania procesów gospodarczych oraz podejmowania właściwych decyzji ekonomicznych	Student stosuje techniki kreatywne i narzędzia cyfrowe do opracowania innowacyjnych rozwiązań w analizie rynkowej i marketingowej.	[SU2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[MSG3L3_U05] potrafi posługiwać się podstawowymi przepisami i standardami warunkującymi działalność gospodarczą oraz zasadami rachunkowości w celu rozwiązania konkretnego zadania z zakresu działalności przedsiębiorstw	Student tworzy proste koncepcje biznesowe z wykorzystaniem kreatywnych metod, zgodne z podstawowymi przepisami prawa gospodarczego.	[SU2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[MSG3L3_K01] jest gotów do uznawania znaczenie wiedzy z zakresu ekonomii w procesie identyfikacji i rozwiązywania problemów gospodarczych oraz zasięgania opinii ekspertów w przypadku trudności z ich samodzielnym rozwiązaniem	Student rozumie, że kreatywność jest kluczowa w rozwiązywaniu problemów gospodarczych i w razie potrzeby potrafi zasięgnąć opinii ekspertów.	[SK2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[MSG3L3_W01] ma zaawansowaną wiedzę z zakresu nauk ekonomicznych, w szczególności ekonomii i jej miejsca w systemie nauk, w tym w obrębie pokrewnych dyscyplin naukowych	Student zna podstawowe techniki kreatywnego myślenia i rozumie ich zastosowanie w ekonomii oraz powiązanych dyscyplinach.	[SW2] prezentacja/projekt/referat/raport

	<table><tr><th>Efekt kierunkowy</th><th>Efekt z przedmiotu</th><th>Sposób weryfikacji i oceny efektu</th></tr><tr><td>[MSG3_W14] zna i rozumie podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności intelektualnej (przemysłowej) i prawa autorskiego</td><td>Student zna zasady ochrony własności intelektualnej i potrafi zastosować kreatywne myślenie do tworzenia oryginalnych koncepcji zgodnych z prawem autorskim.</td><td>[SW2] prezentacja/projekt/referat/raport</td></tr></table>	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu	[MSG3_W14] zna i rozumie podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności intelektualnej (przemysłowej) i prawa autorskiego	Student zna zasady ochrony własności intelektualnej i potrafi zastosować kreatywne myślenie do tworzenia oryginalnych koncepcji zgodnych z prawem autorskim.	[SW2] prezentacja/projekt/referat/raport
Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu					
[MSG3_W14] zna i rozumie podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności intelektualnej (przemysłowej) i prawa autorskiego	Student zna zasady ochrony własności intelektualnej i potrafi zastosować kreatywne myślenie do tworzenia oryginalnych koncepcji zgodnych z prawem autorskim.	[SW2] prezentacja/projekt/referat/raport					
Treści przedmiotu	1. Kreatywność w biznesie Zostaną uwzględnione m.in. definicje i znaczenie kreatywności w działalności gospodarczej, sposoby rozwijania postawy kreatywnej u menedżerów i pracowników, rola kreatywności w budowaniu przewagi konkurencyjnej oraz przykłady firm wykorzystujących innowacyjne rozwiązania. 2. Postępowanie w twórczym rozwiązywaniu problemów Zostaną uwzględnione m.in. etapy procesu rozwiązywania problemów (identyfikacja problemu, generowanie pomysłów, wybór rozwiązania, wdrożenie), zasady skutecznego definiowania problemu oraz zastosowanie technik twórczych w podejmowaniu decyzji. 3. Bariery kreatywności Zostaną uwzględnione m.in. psychologiczne i organizacyjne bariery kreatywności, stereotypy myślowe, lęk przed oceną i porażką, brak motywacji oraz sposoby przełamywania barier w pracy indywidualnej i zespołowej. 4. Techniki kreatywne: - diagram ryby, - sześć myślowych kapeluszy de Bono, - techniki heurystyczne (burza mózgów, metoda 635, 666), - analiza morfologiczna. Zostaną uwzględnione m.in. zastosowanie diagramu do identyfikacji przyczyn problemów, sposób tworzenia i analiza diagramu przy rozwiązywaniu problemów jakościowych w przedsiębiorstwach. Zostaną uwzględnione m.in. zasady stosowania tej techniki, charakterystyka poszczególnych kapeluszy (np. biały fakty, czerwony emocje, czarny krytyka, żółty optymizm, zielony kreatywność, niebieski kontrola procesu) oraz przykłady zastosowań w pracy zespołowej. Zostaną uwzględnione m.in. zasady prowadzenia burzy mózgów, metody generowania wielu pomysłów w krótkim czasie (metoda 635, metoda 666), przykłady zastosowań oraz korzyści i ograniczenia tych technik w praktyce. Zostaną uwzględnione m.in. istota analizy morfologicznej, etapy budowania macierzy problemów, łączenie wariantów rozwiązań oraz zastosowania w projektowaniu nowych produktów i usług. W celu rozwinięcia pojęć omawianych w trakcie wykładów studenci mogą skorzystać z konsultacji						
Wymagania wstępne i dodatkowe	Brak						
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	<table><tr><th>Sposób oceniania (składowe)</th><th>Próg zaliczeniowy</th><th>Składowa oceny końcowej</th></tr><tr><td>projekt</td><td>51.0%</td><td>100.0%</td></tr></table>	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej	projekt	51.0%	100.0%
Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej					
projekt	51.0%	100.0%					

Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	1) E. Nęcka, J. Orzechowski, A. Ślabosz, B. Szymura, Trening twórczości, Wyd. GWP, Gdańsk 2008 2) E. Nęcka, Psychologia twórczości, Wyd. GWP, Gdańsk 2003
	Uzupełniająca lista lektur	1) J. D. Antoszkiewicz, Metody heurystyczne. Twórcze rozwiązywanie problemów, PWE, Warszawa 1990 2) Z. Mikołajczyk, Techniki organizatorskie w rozwiązywanie procesów zarządzania, PWN, Warszawa 1999 3) T. Proctor, Twórcze rozwiązywanie problemów, Wyd. GWP, Gdańsk 2002 4) K. Szmidt, Trening kreatywności, Wyd. Helion, Gliwice 2008 5) A. Poszewiecki, Feniks z popiołów, w: Przedsiębiorczość intelektualna i technologiczna XXI wieku, red. M. Bąk, P. Kulawczuk, KIG, Warszawa 2009
	Adresy eZasobów	
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania		
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy	

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.