Uniwersytet Gdański

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Warsztaty kreatywne, PG_00190193		
Kierunek studiów	Projektowanie gier historycznych		
Data rozpoczęcia studiów	październik 2026 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	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		

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	20.0	50

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] Współpracuje w zespole projektowym, koordynując pracę indywidualną i zespołową przy tworzeniu gier historycznych	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] Dobiera odpowiednie metody i narzędzia, w tym techniki informacyjno-komunikacyjne, do rozwiązywania określonych problemów	potrafi dobierać oraz stosować odpowiednie metody i narzędzia kreatywnego myślenia i zarządzania projektem w procesie projektowania gier	[SU2] prezentacja/projekt/referat/ raport [SU5] realizacja zadania problemowego

Treści przedmiotu

- 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

<table>
<tr><td>Sposoby i kryteria oceniania osiąganych efektów uczenia się</td><td colspan="2"><table>
<tr><th>Sposób oceniania (składowe)</th><th>Próg zaliczeniowy</th><th>Składowa oceny końcowej</th></tr>
<tr><td>prezentacja projektu</td><td>51.0%</td><td>10.0%</td></tr>
<tr><td>dyskusje</td><td>51.0%</td><td>40.0%</td></tr>
<tr><td>zadania problemowe</td><td>51.0%</td><td>50.0%</td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td rowspan="3">Zalecana lista lektur</td><td>Podstawowa lista lektur</td><td>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</td></tr>
<tr><td>Uzupełniająca lista lektur</td><td>bieżąca literatura naukowa i popularnonaukowa</td></tr>
<tr><td>Adresy eZasobów</td><td></td></tr>
<tr><td>Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania</td><td colspan="2">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.

Dyskusje: ocenie podlegać będzie udział w różnych formach kreatywnego myślenia i rozwiązywania problemów związanych z różnymi aspektami projektowania gier.

Prezentacja projektu: zaprezentuj przebieg projektu związanego z projektowaniem gier. Ocenie podlegać będzie zasadność wyboru odpowiednich metod i narzędzi pracy kreatywnej i zarządzania projektem.</td></tr>
<tr><td>Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu</td><td colspan="2">Nie dotyczy</td></tr>
</table>

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.