

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	<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%
	dyskusje	51.0%	40.0%
	zadania problemowe	51.0%	50.0%
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		
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>		
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy		

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.