Uniwersytet Gdański

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Techniki kreatywnego myślenia , PG_00199256		
Kierunek studiów	Międzynarodowe stosunki gospodarcze (O)		
Data rozpoczęcia studiów	październik 2026 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu	2027/2028
Poziom kształcenia	I stopnia - licencjackie	Grupa zajęć	Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów Grupa zajęć fakultatywnych Grupa zajęć powiązanych z prowadzonymi badaniami naukowymi w dziedzinie nauki związanej z kierunkiem - profil ogólnoakademicki
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 Poszewiecki	
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu		

Formy zajęć							
	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	15.0	0.0	0.0	15.0	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	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
	[MSGL3_U04] wykorzystuje posiadaną wiedzę teoretyczną z zakresu ekonomii do analizy i oceny funkcjonowania podmiotów gospodarczych na rynku międzynarodowym, ze szczególnym uwzględnieniem rynku Unii Europejskiej	Student potrafi wykonać zadanie projektowe z wykorzystaniem technik kreatywnego myślenia w odniesieniu do wybranych zagadnień ekonomicznych. Student konsultuje założenia i postępy pracy z prowadzącym zajęcia podczas konsultacji oraz bloków projektowych ujętych w planie zajęć; terminy i miejsca konsultacji publikowane są na stronie internetowej UG.	[SU2] prezentacja/projekt/referat/ raport
	[MSGL3_U03] potrafi identyfikować i analizować powiązania występujące między podmiotami gospodarczymi i instytucjami publicznymi, wchodzącymi w skład otoczenia krajowego i międzynarodowego, korzystając z posiadanej wiedzy teoretycznej potrafi krytycznie oceniać te powiązania i proponować kierunki dalszego ich rozwoju lub zmian	Student potrafi wykonać zadanie projektowe z wykorzystaniem technik kreatywnego myślenia w odniesieniu do relacji między różnymi podmiotami w otoczeniu gospodarczym. Student konsultuje założenia i postępy pracy z prowadzącym zajęcia podczas konsultacji oraz bloków projektowych ujętych w planie zajęć; terminy i miejsca konsultacji publikowane są na stronie internetowej UG.	[SU2] prezentacja/projekt/referat/ raport
	[MSGL3_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
	[MSGL3_K01] wykazuje gotowość do uznawania znaczenia 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
	[MSGL3_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
	[MSGL3_K04] wykazuje gotowość do myślenia i działania 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

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 trakcje wykładów studenci mogą skorzystać z konsultacji.
Wymagania wstępne i dodatkowe	Brak

Sposoby i kryteria oceniania osiąganych efektów uczenia się

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. Słabosz, 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.