

**AGH**AGH UNIVERSITY OF SCIENCE
AND TECHNOLOGY

Nazwa modułu: Warsztaty kreatywności

Rok akademicki: 2012/2013 Kod: EIT-2-109-SI-s Punkty ECTS: 1

Wydział: Elektrotechniki, Automatyki, Informatyki i Inżynierii Biomedycznej

Kierunek: Informatyka Stosowana Specjalność: Systemy inteligentne

Poziom studiów: Studia II stopnia Forma i tryb studiów: Stacjonarne

Język wykładowy: Polski Profil kształcenia: Ogólnoakademicki (A) Semestr: 1

Strona www: <http://geist.agh.edu.pl/did:creat>

Osoba odpowiedzialna: Adrian Weronika T. (wta@agh.edu.pl)

Osoby prowadzące: Adrian Weronika T. (wta@agh.edu.pl)

Opis efektów kształcenia dla modułu zajęć

Kod EKM	Student, który zaliczył moduł zajęć wie/umie/potrafi	Powiązania z EKK	Sposób weryfikacji efektów kształcenia (forma zaliczeń)
Wiedza			
M_W001	zna nowatorskie metody pracy indywidualnej i zespołowej, orientuje się w najnowszych osiągnięciach i trendach rozwojowych tzw. myślenia projektowego, które z pożytkiem może wykorzystać w zawodzie informatyka	IT2A_W10	Aktywność na zajęciach
Umiejętności			
M_U001	potrafi pracować indywidualnie rozwijając swoje możliwości oraz w zespole dostrzegając potencjał i synergię pracy zespołowej, potrafi współkierować małym zespołem oraz oszacować czas potrzebny na realizację zadanego ćwiczenia	IT2A_U02	Aktywność na zajęciach
M_U002	potrafi samodzielnie pozyskiwać wiedzę oraz wykorzystywać ją w praktyce, potrafi zdobywać umiejętności przez doświadczenie	IT2A_U13	Aktywność na zajęciach
Kompetencje społeczne			
M_K001	potrafi myśleć i działać w sposób kreatywny i przedsiębiorczy wykorzystując między innymi metody myślenia projektowego	IT2A_K01	Aktywność na zajęciach

Matryca efektów kształcenia w odniesieniu do form zajęć

Kod EKM	Student, który zaliczył moduł zajęć wie/umie/potrafi	Forma zajęć										
		Wykład	Ćwiczenia audytoryjne	Ćwiczenia laboratoryjne	Ćwiczenia projektowe	Konwersatorium	Zajęcia seminaryjne	Zajęcia praktyczne	Zajęcia terenowe	Zajęcia warsztatowe	Inne	E-learning
Wiedza												
M_W001	zna nowatorskie metody pracy indywidualnej i zespołowej, orientuje się w najnowszych osiągnięciach i trendach rozwojowych tzw. myślenia projektowego, które z pożytkiem może wykorzystać w zawodzie informatyka	-	-	+	-	-	-	-	-	-	-	-
Umiejętności												
M_U001	potrafi pracować indywidualnie rozwijając swoje możliwości oraz w zespole dostrzegając potencjał i synergię pracy zespołowej, potrafi współkierować małym zespołem oraz oszacować czas potrzebny na realizację zadanego ćwiczenia	-	-	+	-	-	-	-	-	-	-	-
M_U002	potrafi samodzielnie pozyskiwać wiedzę oraz wykorzystywać ją w praktyce, potrafi zdobywać umiejętności przez doświadczenie	-	-	+	-	-	-	-	-	-	-	-
Kompetencje społeczne												
M_K001	potrafi myśleć i działać w sposób kreatywny i przedsiębiorczy wykorzystując między innymi metody myślenia projektowego	-	-	+	-	-	-	-	-	-	-	-

Treść modułu zajęć (program wykładów i pozostałych zajęć)**Ćwiczenia laboratoryjne**

1. Wprowadzenie: kreatywność i myślenie projektowe, kultura prototypowania, historie oddziałujące na ludzi.
2. Myślenie projektowe (ang. Design Thinking) – proces, metody i narzędzia.
3. Zasady dobrej burzy mózgów.
4. Prototypowanie jako metoda iteracyjnego rozwiązywania problemów.
5. Wprowadzanie innowacji w zespole, interdyscyplinarność, zarządzanie konfliktem.
6. Dynamika relacji w zespole, praca zespołowa.
7. Od pomysłu do sukcesu – kreatywna przedsiębiorczość.

Sposób obliczania oceny końcowej

Ocena końcowa będzie wystawiona na podstawie obecności i aktywności na zajęciach.

Wymagania wstępne i dodatkowe

Nie podano wymagań wstępnych lub dodatkowych.

Zalecana literatura i pomoce naukowe

1. Tim Brown - Change by Design
2. Tina Seelig - What I Wish I Knew When I Was 20
3. Strona Institute of Design na Uniwersytecie Stanford: <http://dschool.stanford.edu/>
4. Entrepreneurship corner - portal zawierający inspirujące prezentacje kreatywnych przedsiębiorców: <http://ecorner.stanford.edu/>

Publikacje naukowe osób prowadzących zajęcia związane z tematyką modułu

Nie podano dodatkowych publikacji

Informacje dodatkowe

Brak

Nakład pracy studenta (bilans punktów ECTS)

Forma aktywności studenta	Obciążenie studenta
Przygotowanie do zajęć	15 godz
Udział w ćwiczeniach laboratoryjnych	15 godz
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	30 godz
Punkty ECTS za moduł	1 ECTS