KARTA PRZEDMIOTU

Załącznik Nr 1 do Zarządzenia nr 3/07/2020
z dnia 13 lipca 2020 r *w sprawie wzoru karty przedmiotu w Wyższej Szkole Menedżerskiej w Warszawie*

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE (MODULE)	
NAZWA PRZEDMIOTU: Kreatywność i innowacyjność w zzl	
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	Wydział Zarządzania i Nauk Technicznych
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	Zarządzanie, drugi stopień
Profil kształcenia:	Ogólnoakademicki
Nazwa specjalności:	Zarządzanie zasobami ludzkimi
Rodzaj modułu uczenia się:	specjalnościowy
Rok / Semestr:	Rok I, semestr 2
Osoba koordynująca przedmiot:	Dr A. Król
Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):	Wiedza, umiejętności i kompetencje nabyte w wyniku nauczania dotychczasowych przedmiotów pokrewnych na studiach II stopnia. Student powinien posiadać podstawową wiedzę z zakresu Zzl, psychologii, potrafić myśleć dywergencyjnie, stosować teorię w praktyce

II. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN

	Wykład	Ćwiczenia	Konwersatorium	Laboratorium	Warsztaty	Projekt	Seminarium	Konsultacje	Egzamin/ zaliczenie	Suma godzin
Studia stacjonarne	30	30								**60**
Studia niestacjonarne	15									**15**

III. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH

Formy zajęć	Metody dydaktyczne
Wykład	Prezentacje multimedialne, dyskusje, metody podające
Ćwiczenia	Metody aktywizujące, burza mózgów, case-study, metody problemowe, praca z literaturą, ćwiczenia zakładające hipotetyczno-dedukcyjne myślenie słuchaczy

IV. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ
Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU I OBSZARÓW

Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego
	Wiedza:	
1.	Zna wybrane skutki ekonomiczne, społeczne, środowiskowe i zarządcze zjawisk kulturowych w skali organizacji i instytucji (w kontekście wiodących ujęć teoretycznych właściwych dla dyscypliny zarządzanie	P7S_WG P7S_WK ZO2_W11
2.	Zna najlepsze praktyki z zakresu zarządzania w dziedzinach objętych programem studiów	P7S_WG ZO2_W13
3.	Zna w zakresie rozszerzonym zagadnienia przywództwa oraz kluczowych kompetencji menedżerów, pełnionych funkcji, ról, zadań, wpływu na innowacyjność organizacji oraz kreowanie kapitału ludzkiego	P7S_WG; P7S_WK ZO2_W15

KARTA PRZEDMIOTU

Załącznik Nr 1 do Zarządzenia nr 3/07/2020
z dnia 13 lipca 2020 r *w sprawie wzoru karty przedmiotu w Wyższej Szkole Menedżerskiej w Warszawie*

Umiejętności:		
1.	Posiada umiejętności integrowania wiedzy z niektórych dziedzin w celu tworzenia innowacyjnych rozwiązań problemów	P7S_UW ZO2_U14
2.	Posiada umiejętność doboru i zarządzania zasobami ludzkimi, materialnymi, finansowymi i informacyjnymi w celu skutecznego i efektywnego wykonania zadań menedżerskich	P7S_UW P7S_UK P7S_UO ZO2_U15
3.	Posługuje się wybranymi normami i standardami w procesach planowania, organizowania, motywowania i kontroli (pracy, jakości itp.), w tym na poziomie zintegrowanym	P7S_UU ZO2_U17
Kompetencje społeczne:		
1.	Jest świadomy potrzeby przestrzegania i propagowania etycznej postawy i wrażliwości społecznej, również w ramach pełnionych ról organizacyjnych i społecznych	P7S_KR ZO2_K04
2.	Jest gotów do adaptacji i działania w nowych warunkach i sytuacjach np. związanych z odmiennością kulturową, innowacjami	P7S_KO ZO2_K06
3.	Jest gotów do pracy w zespole, przyjmując różne role i funkcje m.in. lidera, przywódcy, innowatora	P7S_KO ZO2_K08
V. TREŚCI PROGRAMOWE (UCZENIA SIĘ)		
Lp.	**Wykład:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
1.	Pojęcie kreatywności i innowacyjności, znaczenie w realizacji funkcji personalnej	ZO2_W11 ZO2_U14 ZO2_K04 ZO2_K06
2.	Kreatywność środowiska pracy, twórcze zespoły	ZO2_W11 ZO2_W13 ZO2_W15 ZO2_U14 ZO2_K06 ZO2_K08
3.	Funkcja i rola menedżera w procesie innowacyjnym	ZO2_W11 ZO2_W13 ZO2_W15 ZO2_U14 ZO2_U15 ZO2_U17 ZO2_K04 ZO2_K08
4.	Metody i techniki wytwarzania pomysłów	ZO2_W13 ZO2_U14 ZO2_K06 ZO2_K08
Lp.	**Ćwiczenia/warsztaty:**	**Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się**
1.	Proinnowacyjne kultury organizacji	ZO2_W11 ZO2_W13

		ZO2_W15 ZO2_U14 ZO2_K06 ZO2_K08
2.	Menedżer kreatywny, menedżer innowator	ZO2_W11 ZO2_W13 ZO2_W15 ZO2_U14 ZO2_U15 ZO2_U17 ZO2_K04 ZO2_K08
3.	Kształtowanie kreatywności i innowacyjności pracowników	ZO2_W13 ZO2_U14 ZO2_K06 ZO2_K08
4.	Kreatywność i innowacyjność w zzl – dobre praktyki, case study	ZO2_W11 ZO2_U14 ZO2_K04 ZO2_K06

VI. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Efekty uczenia się	**Metoda weryfikacji**	**Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest EUS(Efekt uczenia się)**
	Wiedza:	
ZO2_W11 ZO2_W13 ZO2_W15	Aktywność na zajęciach, test	Wykład / ćwiczenia
	Umiejętności:	
ZO2_U14 ZO2_U15 ZO2_U17	Prezentacja, zadania problemowe	Wykład / ćwiczenia
	Kompetencje społeczne:	
ZO2_K04 ZO2_K06 ZO2_K08	Aktywność na zajęciach, prezentacja	Wykład / ćwiczenia

VII. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Efekty uczenia się	**Ocena niedostateczna** Student nie zna i nie rozumie/nie potrafi/nie jest gotów:	**Zakres ocen 3,0-3,5** Student zna i rozumie /potrafi/jest gotów:	**Zakres ocen 4,0-4,5** Student zna i rozumie /potrafi/jest gotów:	**Ocena bardzo dobra** Student zna i rozumie /potrafi/jest gotów:
Dla każdego z efektów uczenia się określonego dla modułu w zakresie wiedzy umiejętności	Student uzyskuje poniżej 50% max. liczby punktów dla danego efektu	Student uzyskuje od 50 do 59% max. liczby punktów dla danego efektu na ocenę 3 oraz Student uzyskuje od 60 do 69% max. liczby punktów dla danego efektu na ocenę 3,5	Student uzyskuje od 70 do 79% max. liczby punktów dla danego efektu na ocenę 4 oraz Student uzyskuje od 80 do 89% max. liczby punktów dla danego efektu na ocenę 4,5	Student uzyskuje powyżej 89% max. liczby punktów dla danego efektu

i kompetencji				

VIII. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS

Rodzaj aktywności ECTS	**Obciążenie studenta**	
	Studia stacjonarne	**Studia niestacjonarne**
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria) – SUMA godzin – z punktu II	60	15
Egzamin/zaliczenie	1	1
Udział w konsultacjach	1	1
Projekt / esej		
Samodzielne przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	18	43
Przygotowanie się do zaliczenia zajęć dydaktycznych	20	40
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS	**4 ECTS/100h**	**4 ECTS/100h**
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem	60	15
Obciążenie studenta w ramach zajęć o charakterze praktycznym	20	30
Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z praktycznym przygotowaniem zawodowym	10	30
Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z przygotowaniem do prowadzenia badań	10	15

IX. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Literatura podstawowa przedmiotu:

1. Anna Tychmanowicz, Małgorzata Kuśpit, Jolanta Zdybel , Twórczość Kreatywność Innowacyjność, UMCS 2015
2. P. Wachowiak, S. Gregorczyk, Organizacja kreatywna. Teoria i praktyka, Oficyna Wydawnica SGH, Warszawa 2018
3. Katarzyna Szczepańska-Woszczyna, Kompetencje menedżerskie w kontekście innowacyjności przedsiębiorstwa, Wydawnictwo Naukowe PWN 2020
4.

Literatura uzupełniająca przedmiotu:

1. P. Salone, Twórcze myślenie w zarządzaniu, STP 2009
2. N. Thomas, Kreatywność i innowacje wg Johna Adira, Oficyna 2009
3. S. Borkowska, Rola zzl w kreowaniu innowacyjności organizacji, C.H. Beck warszawa 2010
4. M. Brzeziński, Organizacja kreatywna, PWN Warszawa 2009
5. P. Niedzielski, K. Rydlik, Innowacje i kreatywność, Szczecin 2006

Inne materiały dydaktyczne: Case study