

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Warsztaty kreatywne, PG_00073460						
Kierunek studiów	Projektowanie gier historycznych						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2025 r.		Rok akademicki realizacji przedmiotu		2025/2026		
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		dr Wojciech Glac				
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		0.0	30
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_W10] Zna i rozumie podstawowe ekonomiczne, prawne, etyczne i inne uwarunkowania różnych rodzajów działalności zawodowej związanej z grami historycznymi, w tym podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego	zna i rozumie podstawowe ekonomiczne, prawne, etyczne uwarunkowania związane z procesem kreatywnym związanym z projektowaniem gier	[SW1] oral statement/ conversation/discussion [SW5] implementation of a problem task
	[PGHL3_K02] Jest gotów do wypełniania zobowiązań społecznych, współorganizowania działalności na rzecz środowiska społecznego w zakresie edukacji i promocji dziedzictwa historycznego i kulturowego swojego regionu, Polski i Europy	wykazuje postawę gotowości do kreowania rozwiązań edukacyjnych i popularyzatorskich odpowiadających zapotrzebowaniu środowiska społecznego w zakresie edukacji i promocji historii	[SK1] oral statement/conversation/ discussion [SK5] implementation of a problem task
	[PGHL3_U02] Potrafi dobierać oraz stosować metody i narzędzia (w tym zaawansowane techniki informacyjno-komunikacyjne) w sposób adekwatny do rozwiązywanego problemu	potrafi dobierać oraz stosować odpowiednie metody i narzędzia kreatywnego myślenia i zarządzania projektem w procesie projektowania gier	[SU2] presentation/project/paper/ report [SU5] implementation of a problem task
	[PGHL3_U07] Potrafi planować i organizować pracę indywidualną oraz współdziałać z innymi osobami w ramach prac zespołowych	potrafi planować i organizować pracę indywidualną i zespołową związaną z procesem projektowania gier przy wykorzystaniu metod i narzędzi kreatywnego myślenia i rozwiązywania problemów	[SU5] implementation of a problem task [SU8] observation of student's independent or team work
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			
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	dyskusje	51.0%	40.0%
	zadania problemowe	51.0%	50.0%
	prezentacja projektu	51.0%	10.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	• 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	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.		

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.