**Nazwa przedmiotu:**

Kreatywne projektowanie wyrobów i systemów

**Koordynator przedmiotu:**

dr inż. Agata Lamparska

**Status przedmiotu:**

Obowiązkowy

**Poziom kształcenia:**

Studia I stopnia

**Program:**

Zarządzanie i Inżynieria Produkcji

**Grupa przedmiotów:**

kierunkowe

**Kod przedmiotu:**

-

**Semestr nominalny:**

1 / rok ak. 2017/2018

**Liczba punktów ECTS:**

1

**Liczba godzin pracy studenta związanych z osiągnięciem efektów uczenia się:**

5h – zapoznanie się z literaturą
5h – przygotowanie się do warsztatów, ćwiczeń
2h - konsultacje
20h – uczestnictwo w warsztatach, ćwiczeniach.
Suma 32h

**Liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich:**

1 ECTS – 20h (ćwiczenia) + 2h (konsultacje)

**Język prowadzenia zajęć:**

polski

**Liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje w ramach zajęć o charakterze praktycznym:**

1 ECTS – 20h (ćwiczenia) + 5h (przygotowanie do warsztatów, ćwiczeń) + 5h (zapoznanie się z literaturą)

**Formy zajęć i ich wymiar w semestrze:**

|  |  |
| --- | --- |
| Wykład: | 0h |
| Ćwiczenia: | 15h |
| Laboratorium: | 0h |
| Projekt: | 0h |
| Lekcje komputerowe: | 0h |

**Wymagania wstępne:**

-

**Limit liczby studentów:**

- od 25 osób do limitu miejsc w sali laboratoryjnej (ćwiczenia)

**Cel przedmiotu:**

Dostarczenie usystematyzowanej wiedzy i umiejętności w zakresie mechanizmów postaw twórczych, metod rozwijania kreatywności, świadomość pułapek metodycznych hamujących postawy twórcze, oraz zwiększenie świadomość własnych możliwości w tym zakresie.
Dostarczenie podstawowej wiedzy i umiejętności z zakresu przełożenia kreatywnych pomysłów i rozwiązań na język inżynierski ze szczególnym uwzględnieniem prac przygotowania produkcji

**Treści kształcenia:**

1-3 Podstawy teoretyczne kreatywności wraz z praktycznymi przykładami realizacji – wykłady i multimedialne prezentacje.
4 Mechanizmy postaw twórczych.
5 Pułapki hamujące kreatywność.
6 Metafora, symbol, znak; użycie niekonwencjonalnych tworzyw.
7 Zagadnienie obrazu siebie.
8 Elementy antropologii codzienności – praca z tzw. gotowym przedmiotem.
9 Sztuka społeczna – prezentacja środków używanych w edukacji i animacji.
10 Analiza działań Laboratorium Edukacji Twórczej wobec znaczących tematów społecznych i zawodowych; skonfrontowanie ich z postawami studentów, stosunkiem innych członków grupy, partnerów projektowych.
11 Prezentacja metod partycypacyjnych nastawionych na komunikację.
12 Zagadnienie przekraczania stereotypów.
13 Problemy etyczne, problem nacisku społecznego, niezależności na wpływ, autonomii, autorytetu.
14 Projektowanie własnych scenariuszy działań twórczych.
15 Analiza zdobytej wiedzy i debata.
16 Zasady identyfikacji potrzeb klientów i projektowania koncepcji wyrobu/usługi, przełożenie koncepcji wyrobu/usługi na język inżynierski, komputerowe wspomaganie prac przygotowania produkcji (studia przypadków).
17 Dekompozycja wyrobu złożonego (BOM) (ćwiczenie).
18 Klasyfikacja konstrukcji wg wybranych cech, klasy części (studia przypadków).
19 Praktyczna identyfikacja rodzajowa części (normalizacja, unifikacja, typizacja) (ćwiczenie).
20 Podsumowanie i zaliczenie.

**Metody oceny:**

A. Ćwiczenia:
1. Ocena formatywna: warsztaty, ćwiczenia
2. Ocena sumatywna : ocena w skali 1-5

**Egzamin:**

nie

**Literatura:**

Obowiązkowa:
Kawecka-Endler A. Organizacja technicznego przygotowania produkcji – prac rozwojowych Wyd. Politechniki Poznańskiej Poznań 2004
Kosieradzka A. red. Metody i techniki pobudzania kreatywności w organizacji i zarządzaniu Wydawnictwo edu-Libri, Warszawa 2013;
Parczewska M Przełamywanie stereotypów myślenia w:.Zawiła-Niedźwiecki J. red. Informatyka gospodarcza Wydawnictwo C.H.Beck, Warszawa 2010
Szatkowski K. Przygotowanie produkcji PWN W-wa 2008
Uzupełniająca:
Godlewski G, Kurz I, Mence A. red. Animacja kultury – Doświadczenie i przyszłość IKP Warszawa 2002;
Nęcka E: Trening Twórczości, Polskie Towarzystwo Psychologiczne Olsztyn1992
Parczewska M, .Byszewski J, Projektowanie sytuacji twórczych Warszawa CSW 2005

**Witryna www przedmiotu:**

www.electurer.edu.pl

**Uwagi:**

-

## Efekty przedmiotowe