

Nazwa w języku polskim: Praca zespołowa i techniki podnoszenia kreatywności
Nazwa w jęz. angielskim: Teamwork and techniques to enhance creativity

Dane dotyczące zajęć:
Information about course:

Jednostka oferująca: Wydział Organizacji i Zarządzania // dr hab. Grażyna Osika, prof. PŚ
Course offered by: Faculty of Organization and Management // dr hab. Grażyna Osika, prof. PŚ

Język wykładowy:
polski
Language:
Polish
Strona WWW: Course homepage:
Krótki opis:
Celem zajęć jest przyswojenie wiedzy i nabycie umiejętności z zakresu pracy zespołowej oraz rozwijania kreatywnego myślenia i pobudzania działań innowacyjnych. Zakres przedmiotowy obejmuje takie zagadnienia jak: psycho-społeczne uwarunkowania pracy w zespole, mechanizmy rozwiązywania konfliktów, budowanie relacji tworzenie klimatu grupowego, uwarunkowania kreatywności, techniki podnoszenia kreatywności, metody projektowe.
Short description:
The aim of the course is to acquire knowledge and skills in the field of teamwork and development of creative thinking and stimulation of innovative activities. The subject area includes such issues as: psycho-social conditions of teamwork, mechanisms of conflict resolution, building relationships creating group climate, determinants of creativity, techniques of increasing creativity, project methods.
Opis:
Treści programowe: Celem zajęć jest przyswojenie wiedzy i nabycie umiejętności z zakresu pracy zespołowej oraz rozwijania kreatywnego myślenia i pobudzania działań innowacyjnych. Zakres przedmiotowy obejmuje takie zagadnienia jak: psycho-społeczne uwarunkowania pracy w zespole, mechanizmy rozwiązywania konfliktów, budowanie relacji tworzenie klimatu grupowego, uwarunkowania kreatywności, techniki podnoszenia kreatywności, metody projektowe. Wykład: 1. Ogólne wprowadzenie do przedmiotu. 2. Inteligencja emocjonalna – kompetencje społeczne. 3. Budowanie relacji w grupie – uwarunkowania synergii grupowej. 4. Zarządzanie działaniami grupowymi. 5. Rozwiązywanie trudności w pracy zespołowej. Rozwiązywanie konfliktów grupowych. 6. Ogólne wprowadzenie do kreatywności – kreatywności jako rozwiązywania problemów. 7. Psycho-społeczne uwarunkowania kreatywności. 8. Techniki podnoszenia kreatywności. 9. Metody projektowe – ogólne wprowadzenie. 10. Design Thinking – empatyzacja (metody badań). 11. Design Thinking – definiowanie problemu – tworzenie profilu użytkownika, definiowanie potrzeb, itp.. 12. Design Thinking – generowanie pomysłów - kreatywność. 13. Design Thinking – prototypowanie. 14. Design Thinking – testowanie. 15. Zaliczenie. Wykład: • stacjonarne: 30 h • niestacjonarne: 18 h Liczba punktów ECTS: 2

Description:**Lecture:**

1. General introduction to the subject.
2. Emotional intelligence - social competence.
3. Building relationships in a group - determinants of group synergy.
4. Management of group activities.
5. Resolving difficulties in teamwork. Resolving group conflicts.
6. General introduction to creativity - creativity as problem solving.
7. Psycho-social determinants of creativity.
8. Techniques for enhancing creativity.
9. Design methods - general introduction.
10. Design Thinking - empathizing (research methods).
11. Design Thinking - defining the problem - creating a user profile, defining needs, etc..
12. Design Thinking - generating ideas - creativity.
13. Design Thinking - prototyping.
14. Design Thinking - testing.
15. Passing of the course

Lecture:

- full-time studies: 30 h
- part-time studies: 18 h

Number of ECTS credits: 2

Literatura:

1. Adler R.B., Rosenfeld L.B., Proctor IIR.F. [2006] *Relacje interpersonalne. Proces porozumiewania się*, Tłum. J. Skoczylas, Dom Wydawniczy REBIS, Poznań.
2. Badura Ch. UXU! Design zoptymalizowany, Helion, Gliwice 2019.
3. Brown T.: Zmiana przez design. Jak design thinking zmienia organizacje i pobudza innowacyjność, Libron, Kraków 2013.
4. Chłodnicki M.: Service Design po polsku, 2020
5. Chmiel N., *Psychologia pracy i organizacji*, GWP, Gdańsk 2003.
6. Griffin E. [2003] *Podstawy komunikacji społecznej*. Tłum. O i W. Kubiscy, M. Kacmajor, Wyd. GWP, Gdańsk.
7. Greaves J., *Inteligencja emocjonalna 2.0*, Helion Gliwice 2011. Gałązkiewicz Igor, Projektowanie doświadczeń, Wydawnictwo Słowa i Myśli, Lublin 2018.
8. Kozieradzka A., Metody i techniki pobudzania kreatywności w organizacji i zarządzaniu, edu-Libri, Kraków 2013
9. Lubrańska A., *Psychologia pracy*, Difin, Warszawa 2017.
10. Marsh J.: UX dla początkujących, Helion, Gliwice 2020.
11. Morreale S.P., Spitzberg B.H., Barge J.K. [2015] *Komunikacja między ludźmi. Motywacja wiedza i umiejętności*. Tłum. P. Izdebski, A. Jaworska, D. Kobylińska PWN, Warszawa.
12. Nęcka E., *Psychologia twórczości*, GWP, Gdańsk 2012.
13. Nęcka E., *Trening twórczości*, GWP, Gdańsk 2012.
14. Osika G., *Podnoszenie kreatywności pracowników*, file:///Users/gra/Downloads/Osika_ZNP-SLOZ_72_2014.pdf
15. Papanek V.: Dizajn dla realnego świata, Recto Verso, Łódź 2012.
16. Stewart J. [2021] *Mosty zamiast murów. O komunikowaniu się między ludźmi*, PWN, Warszawa.
17. Urbański A., Dziewa L.: Tworzenie doświadczeń klientów, Helion, Gliwice 2021.

Bibliography:

1. Adler R.B., Rosenfeld L.B., Proctor IIR.F. [2006] *Relacje interpersonalne. Proces porozumiewania się*, Tłum. J. Skoczylas, Dom Wydawniczy REBIS, Poznań.
2. Badura Ch. UXU! Design zoptymalizowany, Helion, Gliwice 2019.
3. Brown T.: Zmiana przez design. Jak design thinking zmienia organizacje i pobudza innowacyjność, Libron, Kraków 2013.
4. Chłodnicki M.: Service Design po polsku, 2020
5. Chmiel N., *Psychologia pracy i organizacji*, GWP, Gdańsk 2003.
6. Griffin E. [2003] *Podstawy komunikacji społecznej*. Tłum. O i W. Kubiscy, M. Kacmajor, Wyd. GWP, Gdańsk.
7. Greaves J., *Inteligencja emocjonalna 2.0*, Helion Gliwice 2011. Gałązkiewicz Igor, Projektowanie doświadczeń, Wydawnictwo Słowa i Myśli, Lublin 2018.

8. Kozieradzka A., Metody i techniki pobudzania kreatywności w organizacji i zarządzaniu, edu-Libri, Kraków 2013
9. Lubrańska A., *Psychologia pracy*, Difin, Warszawa 2017.
10. Marsh J.: UX dla początkujących, Helion, Gliwice 2020.
11. Morreale S.P., Spitzberg B.H., Barge J.K. [2015] *Komunikacja między ludźmi. Motywacja wiedza i umiejętności*. Tłum. P. Izdebski, A. Jaworska, D. Kobylińska PWN, Warszawa.
12. Nęcka E., *Psychologia twórczości*, GWP, Gdańsk 2012.
13. Nęcka E., *Trening twórczości*, GWP, Gdańsk 2012.
14. Osika G., *Podnoszenie kreatywności pracowników*, file:///Users/gra/Downloads/Osika_ZNP-SLOZ_72_2014.pdf
15. Papanek V.: *Dizajn dla realnego świata*, Recto Verso, Łódź 2012.
16. Stewart J. [2021] *Mosty zamiast murów. O komunikowaniu się między ludźmi*, PWN, Warszawa.
17. Urbański A., Dziwka L.: *Tworzenie doświadczeń klientów*, Helion, Gliwice 2021

Efekty uczenia się:

1. Student zna i rozumie teorie związane z humanistycznymi i społecznymi aspektami procesów związanych z pracą w zespole i kreatywnością, w tym metodami i narzędziami pobudzania kreatywności.
2. Student zna i rozumie zachodzące zależności pomiędzy mechanizmami pracy zespołowej, kreatywnością a optymalizacją efektywności działań projektowych.
3. Student potrafi świadomie wykorzystywać mechanizmy psychologiczne, społeczne, kulturowe w działaniach projektowych.
4. Student jest gotów do efektywnego działania zespołowego w tym działań o charakterze kreatywnym.
5. Student jest gotów do podejmowania decyzji projektowych w uwzględnieniu psycho-społecznych uwarunkowań kreatywności.

Learning outcomes:

1. The student knows and understands the theories related to humanistic and social aspects of the processes related to teamwork and creativity, including methods and tools for stimulating creativity.
2. The student knows and understands the interrelationships between the mechanisms of teamwork, creativity and optimization of the effectiveness of project activities.
3. The student is able to consciously use psychological, social, cultural mechanisms in design activities.
4. The student is ready for effective teamwork, including activities of a creative nature.
5. The student is ready to make design decisions taking into account psycho-social conditions of creativity.

Metody i kryteria oceniania:

Wykład:

Projekt Desig thinking (DT), zgodnie z metodologią DT rozpoznanie problemu oraz wygenerowanie możliwych sposobów jego rozwiązania. Do wyboru – praca indywidualna bądź grupowa – w zależności od skomplikowania problemu.

Kryterium zaliczenia: sposób zdefiniowania problemu, ilość wygenerowanych rozwiązań, stopień omówienia wad proponowanych rozwiązań.

Assessment methods and assessment criteria:

Desig thinking (DT) project, according to DT methodology to identify the problem and generate possible ways to solve it. To choose - individual or group work - depending on the complexity of the problem.

The criterion for passing: the way of defining the problem, the number of generated solutions, the degree of discussion of the disadvantages of the proposed solutions.

Przynależność do grup przedmiotów w cyklach:

Element of course groups in various terms:

Opis grupy przedmiotów Course group description	Cykl pocz. First term	Cykl kon. Last term
przedmioty obieralne studia stacjonarne i niestacjonarne stopień studiów – dowolny kierunek studiów semestr dowolny	2022/2023	

elective courses full-time and part-time studies degree - any field of study - any semester - any		
---	--	--