



**UNIwersYTET MORSKI W GDYNI**  
**Wydział Przedsiębiorczości i**  
**Towaroznawstwa**  
**AKADEMIA MORSKA**  
**W GDYNI**  
**Wydział Przedsiębiorczości i Towaroznawstwa**



Formatiert: Abstand Nach: 0 Pt.,  
Zeilenabstand: einfach

Formatierte Tabelle

### KARTA PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu	w jęz. polskim	ZARZĄDZANIE INNOWACYJNYM ZESPOŁEM
		w jęz. angielskim	INNOVATION TEAM'S MANAGING

Kierunek	Innowacyjna Gospodarka
Specjalność	Menadżer Innowacji
Poziom kształcenia	studia II stopnia
Forma studiów	stacjonarne
Profil kształcenia	ogólnoakademicki
Status przedmiotu	obowiązkowy
Rygor	zaliczenie

Semestr studiów	Liczba punktów ECTS	Liczba godzin w tygodniu				Liczba godzin w semestrze			
		W	C	L	P	W	C	L	P
IV	3	1	1			15	15		
<b>Razem w czasie studiów</b>						<b>30</b>			

<b>Wymagania w zakresie wiedzy, umiejętności i innych kompetencji</b>
Znajomość zagadnień z zakresu teorii innowacji

<b>Cele przedmiotu</b>
Nabywanie wiedzy i umiejętności zarządzania zespołem nakierowanym na innowacyjne rozwiązania

<b>Osiągane efekty <u>uczenia się</u> dla przedmiotu (EKP)</b>		
Symbol	Po zakończeniu przedmiotu student:	Odniesienie do kierunkowych efektów <u>uczenia się</u>
EKP_01	Ma wiedzę na temat roli kreatywnego myślenia w pracy zespołowej	NK_W05, NK_W12, NK_K01
EKP_02	Potrafi w sposób twórczy i na zasadach współpracy realizować cele organizacji	NK_U06, NK_U08, NK_K01, NK_K02
EKP_03	Potrafi przełamywać ograniczenia w pracy zespołowej	NK_U07, NK_K01, NK_K02, NK_K05
EKP_04	<u>Potrafi rozpoznać potencjał zespołu by efektywnie realizować powierzone zadania.</u>	<u>NK_W05, NK_U06, NK_K05</u>

Treści programowe	Liczba godzin				Odniesienie do EKP
	W	C	L	P	
Kreatywność w organizacji a innowacje: wprowadzenie do problematyki zagadnienia	2	1			EKP_01
Uwarunkowania kreatywności – stymulatory i bariery	1				EKP_01

Motywacja do pracy a kreatywność zasobów ludzkich	2	2			EKP_02, EKP_03
Identyfikacja potencjału zespołu: Jak stworzyć innowacyjny zespół w oparciu o silne strony ludzi	2	3			EKP_02, EKP_03 <a href="#">EKP_04</a>
Role w zespole i umiejętność ich wyznaczania	2	4			EKP_02, EKP_03, <a href="#">EKP_04</a>
Różnorodność jako determinanta innowacyjności zespołu	2	2			EKP_02, <a href="#">EKP_04</a>
Rola przywództwa w budowaniu innowacyjności zespołów. Otwarta komunikacja i współpraca	2	1			EKP_03
Kultura organizacji a innowacyjność zespołów	1				EKP_02
Budowanie zaangażowania pracowników w proces generowania i rozwijania pomysłów. Twórcze rozwiązywanie problemów.	1	2			EKP_01, EKP_02, EKP_03
<b>Łącznie godzin</b>	<b>15</b>	<b>15</b>			

Metody weryfikacji efektów <b>uczenia się kształcenia dla przedmiotu</b>									
Symbol EKP	Test	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Sprawozdanie	Projekt	Prezentacja	Zaliczenie praktyczne	Inne
EKP_01			X				X		
EKP_02			X				X		
EKP_03			X				X		
<a href="#">EKP_04</a>			<a href="#">X</a>				<a href="#">X</a>		

Kryteria zaliczenia przedmiotu
Zaliczenie wykładów : końcowy egzamin pisemny (EG- 60% punktów możliwych do zdobycia).
Zaliczenie ćwiczeń: zaliczona prezentacja (P- 60% punktów możliwych do zdobycia)
Ocena końcowa jest średnią ważoną: 50% EG + 50% P
Uwaga: student otrzymuje ocenę powyżej dostatecznej, jeżeli uzyskane efekty kształcenia przekraczają wymagane minimum.

Nakład pracy studenta				
Forma aktywności	Szacunkowa liczba godzin przeznaczona na zrealizowanie aktywności			
	W	C	L	P
Godziny kontaktowe	15	15		
Czytanie literatury	12	15		
Przygotowanie do zajęć ćwiczeniowych, laboratoryjnych, projektowych		15		
Przygotowanie do egzaminu, zaliczenia	10			
Opracowanie dokumentacji projektu/sprawozdania				
Uczestnictwo w zaliczeniach i egzaminach	2			
Udział w konsultacjach	2	4		
<b>Łącznie godzin</b>	<b>41</b>	<b>49</b>		
<b>Sumaryczna liczba godzin dla przedmiotu</b>	<b>90</b>			
<b>Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu</b>	<b>3</b>			
	<b>Liczba godzin</b>		<b>ECTS</b>	
Obciążenie studenta związane z zajęciami praktycznymi	49		2	
Obciążenie studenta na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich	38		1	

Literatura podstawowa
<a href="#">Belbin M., 2009, Zespoły zarządzające. Sekrety ich sukcesów i porażek, Oficyna Wolters Kluwer, Kraków</a>
<a href="#">Knosala R., Wasilewska B., Tomczak-Horyń K. (2019), Kreatywność pracowników i twórcze zespoły, PWE, Warszawa 2019</a>
<a href="#">Kossowska M., Sołtysińska I., 2005, Budowanie zespołów, Wydawnictwo, Oficyna Ekonomiczna, Kraków,</a>
<a href="#">Proctor T., 2002, Twórcze rozwiązywanie problemów, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, Gdańsk</a>
Literatura uzupełniająca
<a href="#">Biela A. (2015), Trening kreatywności. Jak pobudzić twórcze myślenie, Wyd. Edgard, Warszawa 2015</a>
<a href="#">Donnellon A. (red.), 2007, Kierowanie zespołami, Wydawnictwo Helion, Gliwice</a>
<a href="#">Goldberg E. (2018), Kreatywność, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa</a>
<a href="#">Scannell M., Scannell E.E., 2013, Zbiór gier i zabaw motywacyjnych dla zespołów, ABC a Wolters Kluwer business, Warszawa</a>

--

<b>Osoba odpowiedzialna za przedmiot</b>	
dr Aleksandra Grobelna	KZiE
<b>Pozostałe osoby prowadzące przedmiot</b>	
dr Edyta Spodarczyk	KZiE