

OPIS KOLEGIJA

OPĆE INFORMACIJE		
Nositelj kolegija	prof. dr. sc. Robert Kopal	
Naziv kolegija	Kreativnost u digitalnom dobu	
Studijski program	Stručni diplomski studij Poslovno upravljanje - MBA	
Status kolegija	Izborni	
Šifra	MBA-KUDD-20	
Godina	2. godina	
Bodovna vrijednost i način izvođenja nastave	ECTS koeficijent opterećenja studenata	4
	Broj sati (P+V+S)	28+14

OPIS KOLEGIJA
1.1. <i>Ciljevi kolegija</i>
Od studenata se očekuje da razviju: a) opće kompetencije • razumjeti kreativno promišljati korištenje digitalnih tehnologija • razlikovati temeljna znanja i vještina za rješavanje kreativnih izazova s jasnim, relevantnim pristupom • primijeniti konceptualne i kreativne sposobnosti rješavanja problema. b) specifične kompetencije • razumjeti odnos između strategije, medija i poruke u procesu kreativnog stvaranja • prepoznati raspon kreativnih rješenja potrebnih u doba digitalne povezivosti • primijeniti osnovne vještine u postupku u kojem se vizualni podaci, tipovi, dizajn, riječi i tehnologija ujedinjuju za proizvodnju primjenjivih koncepata • prepoznati vrijednost suradnje u svim oblicima kreativnog procesa
1.2. <i>Uvjeti za upis kolegija</i>

--
1.3. <i>Očekivani ishodi učenja za kolegij</i>
Studenti trebaju biti u stanju: 1. Razložiti potencijal kreativnih procesa u digitalnom dobu 2. Argumentirati mišljenje o značaju novih tehnologija u kreativnosti kroz industrijske sektore 3. Interpretirati dinamiku i ocijeniti mogućnost i vjerojatnost pojave kreativnih elemenata i korisnika koja bi te elemente prihvatili 4. Analizirati utjecaj različitih kreativnih rješenja izvan područja u kojima su nastale 5. Izravno primijeniti znanje o kreativnim procesima u digitalnom dobu za formulaciju procesa stvaranja kreativnih ideja u digitalnom dobu 6. Ocijeniti potencijal i utjecaj kreativnosti kroz aktere i tržište.
1.4. <i>Sadržaj kolegija</i>
Uvod u kolegij Osnove digitalne kreativnosti - Pojam kreativne revolucije - Kako stvarati u digitalnom svijetu - Stvaranje kreativnih stručnjaka - Digitalna kreativnost u obrazovanju Ekspresivni procesi - Analiza kreativnosti kroz filozofske probleme - Kreativno manipuliranje vremenom kroz digitalne studije slučajeva - Digitalna umjetnost - Motivacija u procesu kreativnosti Stvaranje i suradnja - Modeli kreativnosti u digitalnom svijetu - Kreativni dijalog u digitalnom društvu - Načini kako ideje kreiraju vrijednost - Komunikacija kroz digitalne platforme Od ideje prema digitalnoj inovaciji

Kriteriji vrednovanja ideja Pogreške kod odlučivanja i izbora ideja Inovacije i tehnološke promjene Proizvode li inovatori kaos i kako ih kontrolirati Kreativnost kroz industrije Prihvaćanje kreativnosti Načini aktivacije kreativnih koncepata Analiza utjecaja kreativnosti na industrije kroz vrijeme Budućnost razvoja kreativnosti u odabranim industrijama Tržišta i igrači Budućnost kroz digitalnu tehnologiju kojom stvaramo Utjecaj digitalne kreativnosti na svijet koji nas okružuje Platforme za igranje i kreativnost Metode za razvoj kreativnih vještina		
1.5. Vrste izvođenja nastave	☒ predavanja ☐ seminari i radionice ☒ vježbe ☐ obrazovanje na daljinu ☐ terenska nastava	☒ samostalni zadaci ☐ multimedija i mreža ☐ laboratorij ☐ mentorski rad ☐ ostalo _____
1.6. Obveze studenata		
Obveze studenata detaljno su propisane Statutom, Pravilnikom o studiranju te Uputama o obvezama studenata. Ključne obveze studenata su: DOLAZNOST NA NASTAVU: studenti imaju obavezu pohađati nastavu, aktivno pratiti predavanja i vježbe te konstruktivno sudjelovati u nastavi, a za stjecanje prava izlaska na ispit potrebno je prisustvovati na nastavi u postocima propisanim Pravilnikom o studiranju. Za svakog studenta bilježi se njegova prisutnost na nastavi kroz sustav digitalne referade Infoeduka. Minimalne obveze su; • Redovni studenti trebaju prisustvovati na barem 70% od ukupnog broja sati nastave da bi ostvarili pravo na potpis. • Izvanredni studenti trebaju prisustvovati na barem 50% od ukupnog broja sati nastave da bi ostvarili pravo na potpis.		

POLAGANJE ISPITA: za ostvarivanje pozitivne ocjene iz predmeta potrebno je ostvariti najmanje 54 boda iz nastavnog predmeta, ali i najmanje 50% bodova po svakom ishodu učenja. Detaljnije je način polaganja ispita opisan u točki Ocjenjivanje i vrednovanje rada studenata tijekom nastave i na završnom ispitu.

*ZAVRŠNI ISPIT – student koji tijekom kontinuirane provjere znanja nije ostvario uvjete za prolaz ispita (ostvario ukupno najmanje 54 boda iz predmeta i zadovoljio donji bodovni prag usvojenosti svakog ishoda učenja tj. minimalno 50% bodova svakog ishoda učenja), na završnom ispitu može polagati ishode učenja predmeta.

GRUPNI PROJEKT: kroz praktični rad na grupnim projektima student je obavezan surađivati na rješavanju zadanih izazova kojima se provjerava vještina praktične primjene teorijskih znanja o kreativnim procesima i inovacijama u digitalnom dobu te primijeniti znanje o kreativnim procesima u digitalnom dobu za formulaciju procesa stvaranja inovacija.

* KONTINUIRANA PROVJERA ZNANJA: Radi učinkovitijeg napredovanja studenata u nastavi provode se kontinuirane provjere znanja (2 međuispita). Na taj način studenti usvajaju manje nastavne jedinice i lakše savladavaju gradivo predmeta.

1.7. Praćenje rada studenata (dodati X uz odgovarajući oblik praćenja)

Pohađanje nastave	x	Aktivnost u nastavi		Seminarski rad		Eksperimentalni rad	
Pismeni ispit	x	Usmeni ispit		Esej		Istraživanje	
Projekt	x	Kontinuirana provjera znanja		Referat		Praktični rad	
Portfolio							

1.8. Ocjenjivanje i vrednovanje rada studenata tijekom nastave i na završnom ispitu

Ocjenjivanje i vrednovanje rada studenata tijekom nastave i na završnom ispitu provodi se temeljem Pravilnika o studiranju EFFECTUS veleučilišta.

Alokacija bodova prema oblicima praćenja rada studenata:

	Pohađanje nastave	Projekt	Ukupno
I1		16	16

I2		16	16
I3		16	16
I4		16	16
I5		16	16
I6		16	16
IZVAN ISHODA	4		4
UKUPNO	4	96	100

Povezivanje ishoda učenja, nastavnih metoda i metoda procjene znanja:

OBLICI PRAĆENJA	NAZIV ISHODA UČENJA	NASTAVNA METODA	METODA PROCJENE ZNANJE	Maksimalni broj ocjenskih bodova
	ISHOD 1 Razložiti potencijal kreativnih procesa u digitalnom dobu	predavanje	Grupni projekt: grupni projekt provjerava vještinu praktične primjene teorijskih znanja u svrhu kreiranja inovacije. Osim navedenog, provjerava se i sposobnost vođenja, koordinacije, suradnje i operativne izvedbe zadatka u timovima.	48+48
		postavljanje otvorenih pitanja		
		rasprava		
	ISHOD 2 Argumentirati mišljenje o značaju novih tehnologija u kreativnosti kroz industrijske sektore	postavljanje otvorenih pitanja		
		vođeno uvježbavanje		
		uvježbavanje i povratna informacija		
	ISHOD 3 Interpretirati dinamiku i ocijeniti mogućnost i vjerojatnost pojave kreativnih elemenata i korisnika koja bi te elemente prihvatili	postavljanje otvorenih pitanja		
		vođeno uvježbavanje		
		uvježbavanje i povratna informacija		
	ISHOD 4 Analizirati utjecaj različitih kreativnih rješenja izvan područja u kojima su nastale	vođeno uvježbavanje		
		uvježbavanje i povratna informacija		

<i>Projekt</i>	<i>ISHOD 5 Izravno primijeniti znanje o kreativnim procesima u digitalnom dobu za formulaciju procesa stvaranja kreativnih ideja u digitalnom dobu</i>	<i>postavljanje otvorenih pitanja</i>		
		<i>vođeno uvježbavanje</i>		
		<i>uvježbavanje i povratna informacija</i>		
	<i>ISHOD 6 Ocijeniti potencijal i utjecaj kreativnosti kroz aktere i tržište.</i>	<i>vođeno uvježbavanje</i>		
		<i>uvježbavanje i povratna informacija</i>		
<i>Pohađanje nastave</i>	<i>Svi ishodi</i>	<i>Predavanja i vježbe</i>	<i>Evidencija prisutnosti na nastavi</i>	<i>4</i>
	UKUPNO BODOVA			100

<i>Vrsta studentskog opterećenja</i>	<i>Sati studentskog opterećenja</i>	<i>ECTS bodovi</i>
Pohađanje kontaktne nastave	42	1,40
Terenska nastava/posjete izvan učilišta	0	0
Samostalno proučavanje/istraživanje	0	0
Izvanučionička priprema i izrada seminara/prezentacije	0	0
Rad na izvanučioničkom projektnom zadatku	63	2,1
Samostalna priprema za ispite i ispitno vrijeme	0	0
Konzultacijske aktivnosti	15	0,50
Ostalo	0	0
UKUPNO ECTS bodova	120	4

OCJENJIVANJE:

Za ostvarivanje pozitivne ocjene iz predmeta student mora kumulativno ispuniti dva uvjeta: ostvariti ukupno najmanje 54 (pedesetčetiri) boda iz predmeta i zadovoljiti donji bodovni prag usvojenosti svakog pojedinog ishoda učenja koji iznosi 50% ukupnih bodova ishoda učenja.

Ocjene se računaju temeljem sljedeće distribucije bodova:

<i>BROJ BODOVA</i>	<i>OCJENA</i>
<i>0,00 – 53,90</i>	<i>Nedovoljan (1)</i>
<i>54,00 – 64,90</i>	<i>Dovoljan (2)</i>

65,00 – 79,90	Dobar (3)
80,00 – 89,90	Vrlo dobar (4)
90,00 i više	Izvrstan (5)

Ocjenjivanje se izvodi na transparentan način prikupljanjem bodova. Predmet se vrednuje s 100,00 bodova (uz mogućnost ostvarivanja dodatnih 8 bodova na Challenge ishodu učenja).

CHALLENGE ISHOD UČENJA - student kroz Challenge ishod učenja ima mogućnost ostvariti dodatnih najviše 8 bodova; student samostalno odabire neku od aktivnosti koje su predložene na prvom satu nastave, a ima mogućnost i samostalno predložiti aktivnost kojom želi povećati broj bodova te ih, uz suglasnost nositelja predmeta, ostvaruje prema kriterijima nastavnog predmeta. Bodovi za Challenge ishod učenja ne raspoređuju se po ishodima učenja nego ostvareni broj čini dodatni broj bodova na ukupan broj bodova ostvaren prema ishodima učenja.

Prije pristupanja završnom pisanom ispitu svaki student mora ispuniti propisane uvjete, a to prvenstveno znači da je pohađao % nastave određen Pravilnikom o studiranju i da je dobio elektronski šifriranu dozvolu za pristupanje ispitu.

1.9. Obvezna literatura i broj primjeraka u odnosu na broj studenata koji trenutačno pohađaju nastavu na kolegiju

Naslov	Broj primjeraka	Broj studenata
(Springer Series on Cultural Computing) Nelson Zagalo, Pedro Branco (eds.) - Creativity in the Digital Age-Springer-Verlag London (2015).	5* studenti dobivaju literaturu u trajno zadržavanje	-

1.10. Dopunska literatura

Korkut D., Kopal R. (2018): Kreativnost 4.0: evolucija i revolucija, Visoko učilište Effectus

James Webb Young (2012): A Technique for Producing Ideas, Create Space Independent Publishing Platform

Tracy Kidder (1981): The Soul of a New Machine

Srića Velimir (2017): Sve tajne kreativnosti, Kako upravljati inovacijama i postići uspjeh H. Scott Fogler; Steven E. LeBlanc; Benjamin Rizzo (2013). Strategies for Creative Problem Solving 3rd Edition

Craig S. Fleisher, Babette E. Bensoussan (2007). Business and Competitive Analysis: Effective Application of New and Classic Methods, FT Press.

1.11. Načini praćenja kvalitete koji osiguravaju stjecanje izlaznih znanja, vještina i kompetencija

- analiza rezultata ispita, postignutih rezultata, stupnja razumijevanja i znanja tijekom vježbi, praktičnih zadataka i grupnog rada,
- provođenje ankete među studentima,
- evaluacija nastavnika,
- postignuti rezultati i stupanj znanja prikazan tijekom izrade i obrane završnog rada (studenata koji odaberu diplomski rad iz ovog predmeta),
- analiza izvješća Centra kvalitete te
- povratna informacija od strane studenata koji su već diplomirali i njihovih poslodavaca o korisnosti sadržaja ovog predmeta u obavljanju poslova kojim se bave.