**1.1 Zarys kursu online: 5 modułów**

Kurs online został podzielony na 5 oddzielnych modułów nauczania, które są samodzielne. Do każdego modułu zostało dołączone krótkie wideo, w którym ekspert w danej dziedzinie przedstawi podsumowanie elementów lub cel nauki, które ma osiągnąć uczestnik. Ponadto przygotowano listę zalecanych lektur do czytania, aby uczestnicy, którzy są tym zainteresowani, mogli bardziej wniknąć w koncepcję lub temat. Na końcu, każdemu modułowi została przydzielona określona liczba godzin, w którą uczestnik powinien poświęcić na naukę.

### (1) Moduł - Wprowadzenie: (5 godzin)

Wyjaśnienie (Creative Traditional Companies Cooperation) – CTCC – Celem jest aby uczestnicy kursu w bezpośrednich relacjach mogli zobaczyć jak kreatywność może pozytywnie wpłynąć na ich przedsiębiorstwa. Struktura jest dostosowana do uczestników z regionu Południowego Bałtyku w Europie. *1 wideo i 1 zadanie do czytania*

### (2) Moduł - Podstawy: (5 godzin)

Ten moduł poświęcony jest wstępowi opisującemu kreatywność, proces kreatywności, innowacyjne zarządzanie, strategie w kontekście kreatywnej innowacji. Ponadto zidentyfikowano szereg głównych tendencji i trendów, które mają wpływ na MŚP i świat biznesu w zakresie innowacji, takich jak: BlockChain, kreatywna innowacja, złożoność, digitalizacja, kreatywne myślenie, zrównoważony rozwój produktu. *4 filmy wideo* (kreatywność, zarządzanie innowacjami, strategia i trendy) *i 1 zadanie do czytania*

### (3) Moduł - Zarządzanie technologią i innowacją: (5 hours)

Głównym celem tego modułu jest przedstawienie podstawowego rozumienia i postrzegania ekonomii i zarządzania innowacjami i technologią. Firmy, które są innowacyjne rozwijają się dwa razy szybciej, zarówno w obszarze zatrudnienia jak i sprzedaży, w porównaniu do tych firm które nie wprowadzają innowacyjności. Moduły głównie skupiają się na zarządzaniu innowacyjnymi technologiami, pytając: Co jest innowacją w „tradycyjnych przedsiębiorstwach”? Jak powstaje innowacja? Co jest dziś granicą innowacji? Kilka kluczowych obszarów innowacji firm obejmuje zarządzanie innowacyjnymi produktami i usługami oraz działaniem i procesem. Zawiera strategiczne decyzje związane z zarządzaniem badaniami i rozwojem, tworzeniem nowych przedsięwzięć i selekcja projektów. Moduł ten podejmie nowe wyzwania w zakresie innowacji, w szczególności rolę użytkowników w zakresie innowacji i zrównoważonego rozwoju. *2 widea i 2 zadania do czytania*

### (4) Moduł - Metody, Technologie and Narzędzia do kreatywności: (10 godzin)

Uczestnikom kursu zapewniono szereg technologii i narzędzi, dzięki którym dowiedzą się, czym one są, w jaki sposób są stosowane i jakie metody są najbardziej atrakcyjne lub dostosowane do ich potrzeb. *1 wideo i 1 zadania do czytania*

### (5) Ocena średniookresowa (“najsłabszy problem”) : (15 godzin)

„ Najsłabszy problem” oznacza, że charakter problemu jest wysoce niejednoznaczny. Należy rozważyć go jako złożony problem, w którym jest wiele znanych i nieznanych danych/ informacji. Uczestnicy kursu będą pracować w grupach, a na koniec napiszą krótki raport (5-10 stron), ponadto oczekiwane będzie ok 5 min. wyjaśnień dotyczących problemu i dlaczego zaproponowane rozwiązania będą działały.

### Cele nauczania

Oczekuje się, że uczestnik zrozumienie następujące pojęcia, metody i warunki, aby posługiwać się wspólnym językiem podczas relacji z innymi kreatywnymi lub innowacyjnymi osobami lub organizacjami. Więcej wyjaśnień na temat podstaw znajduje się w tej sekcji.

* Wstęp do kreatywności, będzie przyszłą umiejętnością do tzw. „spojrzenia z innej strony”. Ta umiejętność polega na uświadamianiu sobie jakie pomysły, wyzwania i rozwiązania wyglądają z perspektywy, poglądów, czy sposobu myślenia innych osób. Idee te mogą objawiać się jako wymawiane słowa lub wewnętrzne przemyślenia.

Np. poświęcenie chwili obrazowi z drzewem. Jak wygląda? Czy ma liście? Jaka jest pora roku? Czy zdjęcie zostało zrobione z na przeciwka drzewa? Jeśli tak to spróbuj zrobić zdjęcie z widoku ptaka, czy perspektywy mrówki. Jeśli twoje drzewo było w pełnym rozkwicie, wyobraź sobie to samo drzewo zimą. Prawdopodobnie wygląda zupełnie inaczej!

Na tym polega właśnie ten moduł, czyli na patrzeniu na różne rzeczy z innej perspektywy, aby zdobyć nowe spostrzeżenia

Po odbytych lekcjach w tym module chcielibyśmy, abyś rozważył następujące kwestie:

* + Jakie mogą być różne sposoby patrzenia na te lekcje i zadania?
	+ W jaki sposób zmiana perspektywy pobudza Twoją wyobraźnię?
	+ Kiedy celowo używasz tej umiejętności,  czy czujesz się bardziej kreatywny?

Zachęcamy do trzymania tego opisu, ponieważ później poprosimy Cię o zastosowanie tych umiejętności w całym module.

* Moduł „kreatywnych procesów” będzie zawierał umiejętność *Pokonaj i poszerz granice.* Ta umiejętność polega na myśleniu poza schematami. Rozszerzanie granic jest umiejętnością, którą każdy posiada (choć może być rozwijany i doskonalony poprzez praktykę) i jest integralną częścią kreatywności i rozwiązywania problemów.

Np. Czy kiedykolwiek miałeś dziecko, ucznia bądź kolegę, który był całkowicie zadowolony z udzielania odpowiedzi na intrygujące pytania? Oczywiście, odpowiedzi były odpowiednie i rozwiązywały problem, ale brakowało im innowacji i ekscytacji. Wtedy pewnego dnia, będąc sfrustrowany powiesz tej osobie żeby myślała po za schematami- a wtedy ta osoba zaskoczy Ciebie swoją odpowiedzią, która będzie całkowicie nieoczekiwana! Po przerobieniu zajęć z tego modułu chcielibyśmy, abyś rozważył następujące kwestie:

* + Czy myślisz poza schematami?
	+ W jaki sposób poszerzenie granic pobudza wyobraźnię?
	+ Kiedy celowo wykorzystujesz tę umiejętność, czy czujesz się bardziej kreatywny?

Zachęcamy do trzymania tego opisu, ponieważ później poprosimy Cię o zastosowanie tych umiejętności w całym module.

* Innowacyjne zarządzanie, różnice pomiędzy Innowacyjnością a Kreatywnością. Poprzez kontrast, **Innowacje** zwykle odnoszą się do realizacji kreatywnych pomysłów w kontekście organizacyjnym. Zatem kreatywność indywidualna i zespołowa służy jako źródło innowacji organizacyjnych. Jest to równie przydatne by rozróżnić kreatywność i innowacyjność.
* **Kreatywność** jest zazwyczaj używana w odniesieniu do aktu tworzenia nowych pomysłów, podejść lub działań, podczas gdy innowacja jest procesem generowania i stosowania takich kreatywnych pomysłów w określonym kontekście.

W kontekście organizacji termin innowacji jest używany w odniesieniu do całego procesu, dzięki któremu organizacja generuje nowe twórcze pomysły i zamienia je w powieści, użyteczne i opłacalne komercyjne produkty, usługi i praktyki biznesowe, natomiast pojęcie kreatywności zarezerwowane jest wyłącznie do generowania nowych pomysłów przez osoby lub grupy, jako niezbędny krok w procesie innowacji.

* Strategia w kontekście kreatywnej innowacji. W tym module będą przedstawione umiejętności dot. „Łączenia i syntezy”. Te umiejętności mają na celu tworzenie nowych powiązań z tym co do tej pory wiedzieliśmy i łączenie tego z nieoczywistymi pomysłami i koncepcjami.

Np. możliwe, że możesz mieć problemy z wykonywaniem wszystkich zadań w pracy na czas. Wiesz że są ważne ale nigdy nie możesz znaleźć czasu, żeby je zrobić. W ciągu kilku minut wymyślasz pomysły, ale są one stare i wcześniej je już wykorzystywałeś. Aby wymyślić więcej nowatorskich pomysłów, postanawiasz połączyć obecne wyzwania ze swoimi mocnymi stronami. Możliwe, że jesteś inżynierem, bądź kochasz malować, bądź jesteś motywatorem. Łącząc umiejętności i narzędzia, które już znasz tworzysz zupełnie nowe pomysły, które pomogą rozwiązać Twój problem. Po przerobieniu zajęć z tego modułu chcielibyśmy, abyś rozważył następujące kwestie:

* + Jakie niezwiązane ze sobą koncepcje połączył byś ze sobą, aby uzyskać bardziej nowatorskie rozwiązania?
	+ W jaki sposób nawiązywanie połączeń pobudza wyobraźnię?
	+ Kiedy celowo wykorzystujesz tę umiejętność, czy czujesz się bardziej kreatywny?

Zachęcamy do trzymania tego opisu, ponieważ później poprosimy Cię o zastosowanie tych umiejętności w całym module.

* W tym module podano tło głównych trendów mających wpływ na innowacje. Uczestnicy otrzymają krótki wstęp dotyczący technik i technologii, które zbliżają się lub zakłócają sposób, w jaki innowacje i biznes jako całość są prowadzone w XXI wieku, niektóre przykłady to:
	+ BlockChain,
	+ Kreatywne Innowacje,
	+ Złożoność,
	+ Cyfryzacja,
	+ Kreatywne myślenie,
	+ Zrównoważony rozwój produktu