Załącznik nr 4
do wytycznych w zakresie planów i programów studiów podyplomowych
oraz kursów dokształcających

Politechnika Opolska
Wydział Inżynierii
Produkcji i Logistyki

Karta Opisu Przedmiotu

Studia podyplomowe ~~(kurs dokształcający)~~*	**LEAN SIX SIGMA EXPERT**		
Nazwa przedmiotu	**Gra integracyjna**		
Subject Title	**Integration game**		
Semestr	**ECTS (pkt.)**	**Tryb zaliczenia przedmiotu**	**Kod przedmiotu**
I	1	Zaliczenie na ocenę	LSSEp01

Wymagania wstępne w zakresie przedmiotu	**Wiedza**	**1.**	Student posiada znajomość podstaw zarządzania jakością.
		2.	Student zna podstawowe pojęcia z dziedziny finansów tj. przychody, koszty, zysk, zasoby.
	Umiejętności	**1.**	Potrafi policzyć podstawowe dane finansowe oraz wyciągnąć z nich wnioski
		2.	Potrafi pracować w zespole.
	Kompetencje społeczne	**1.**	Student potrafi pracować i organizować zadania w grupie.
		2.	Student potrafi komunikować się skutecznie w zespole

Cele przedmiotu: integracja zespołu uczestników studiów oraz zdobycie podstawowej wiedzy oraz umiejętności z obszaru Lean.

Program przedmiotu

Forma zajęć	**Liczba godzin zajęć w semestrze**	**Prowadzący zajęcia (tytuł/stopień naukowy, imię i nazwisko)**
Wykład		
Ćwiczenia		
Laboratorium		
Projekt		
Seminarium	4	

Seminarium	**Sposób realizacji**	Warsztaty integracyjne.

Lp.	**Tematyka zajęć**	**Liczba godzin**
1.	Wprowadzenie do gry integracyjnej z przedstawieniem niezbędnych pojęć lean	0,5
2.	Gra integracyjno- edukacyjna lean thinking	3
3.	Podsumowanie i wnioski z przeprowadzonej gry	0,5
Liczba godzin zajęć w semestrze		**4**

Efekty uczenia się dla przedmiotu - po zakończonym cyklu kształcenia			**Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się**	**Formy realizacji (W, C, L, P, S)**	**Metody weryfikacji efektów uczenia się**
Wiedza	**1.**	Wie, co oznacza pojęcie Lean thinking.	P_W05	S	O
	2.	Zna osiem rodzajów marnotrawstwa.	P_W05	S	O
	3.	Rozumie na czym polega doskonalenie procesów.	P_W05	S	O
Umiejętności	**1.**	Potrafi identyfikować poszczególne marnotrawstwa.	P_U07	S	O
	2.	Potrafi planować, organizować zadania usprawniające, dzięki którym realizuje zamierzone cele wynikające z założeń gry.	P_U07	S	O
	3.	Potrafi zorganizować przepływ w procesie.	P_U05	S	O
Kompetencje społeczne	**1.**	Potrafi w kreatywny sposób rozwiązywać problemy w zespole.	P_K04	S	O
	2.	Wykazuje gotowość do pracy zespołowej.	P_K08	S	O

Metody weryfikacji efektów uczenia się:
A-egzamin pisemny, B-egzamin ustny, C-zaliczenie pisemne, D-zaliczenie ustne, E-na podstawie ocen cząstkowych z odpowiedzi ustnych, F-na podstawie ocen cząstkowych z odpowiedzi pisemnych, G-praca kontrolna, H-ocena ze sprawozdań, I-ocena z przebiegu ćwiczeń, J-ocena z przygotowania do ćwiczeń, K-ocena z przebiegu realizacji projektu, L-ocena pisemnej realizacji projektu, M-ocena z obrony projektu, N-ocena formy prezentacji, O-obserwacja aktywności na zajęciach, P-ocena treści prezentacji, R-obserwacja systematyczności,

Metody dydaktyczne:

Gra dydaktyczna, dyskusja, grywalizacja, warsztaty integracyjne.

Forma i warunki zaliczenia przedmiotu:

Obserwacja aktywności podczas zajęć.

Literatura podstawowa:

[1] Schroeder A., Marwinski C., Shook J.: Ilustrowany słownik pojęć z zakresu Lean Management, Lean Enterprise Institute, 2015

[2] Womack J.P., Lean thinking - szczupłe myślenie: eliminowanie marnotrawstwa i tworzenie wartości w przedsiębiorstwie, ProdPublishing, 2012

[3] https://lean.org.pl/co-to-jest-lean/

Literatura uzupełniająca:

[1] Byrne A., Jak wdrożyć Lean. LEIP, 2018.

*** niewłaściwe przekreślić**