

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Sztuka cash-flow i symulacje przychodów, PG_00167044						
Kierunek studiów	Produkcja form audiowizualnych (P)						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2026 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu			2027/2028		
Poziom kształcenia	I stopnia - licencjackie	Grupa zajęć			Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów Grupa zajęć z obszarów nauk humanistycznych lub nauk społecznych		
Forma studiów	niestacjonarne	Sposób realizacji			na uczelni		
Rok studiów	2	Język wykładowy			polski		
Semestr studiów	4	Liczba punktów ECTS			2.0		
Profil kształcenia	praktyczny	Forma zaliczenia			zaliczenie		
Jednostka prowadząca	Rektor -> Wydział Filologiczny -> Instytut Badań nad Kulturą -> Zakład Produkcji Form Audiowizualnych						
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot	dr Grzegorz Fortuna-Skowron					
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu						
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	0.0	14.0	0.0	0.0	0.0	14
	W tym liczba godzin zajęć na odległość: 0.0						
Aktywność studenta i liczba godzin pracy	Aktywność studenta	Udział w zajęciach dydaktycznych, objętych planem studiów		Udział w konsultacjach		Praca własna studenta	RAZEM
	Liczba godzin pracy studenta	14		1.0		35.0	50
Cel przedmiotu	Student zdobywa praktyczną umiejętność tworzenia podstawowych symulacji przychodów i kosztów. Poznaje modele cash-flow i recoupmentu.						
Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy		Efekt z przedmiotu		Sposób weryfikacji i oceny efektu		
	[PFAL3_U05] Posiada umiejętność oceny wartości projektu audiowizualnego z punktu widzenia komercyjnego.		Posiada umiejętność oceny wartości projektu audiowizualnego z punktu widzenia komercyjnego i ocenić poziom jego rentowności.		[SU1] wypowiedź ustna/rozmowa/dyskusja [SU2] prezentacja/projekt/referat/raport		
	[PFAL3_W11] Zna podstawy ekonomii niezbędne do prowadzenia działalności z zakresu produkcji audiowizualnej.		Zna podstawy ekonomii niezbędne do prowadzenia działalności z zakresu produkcji audiowizualnej.		[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/dyskusja [SW2] prezentacja/projekt/referat/raport		
	[PFAL3_U07] Potrafi prowadzić firmę na rynku audiowizualnym.		Potrafi prowadzić firmę na rynku audiowizualnym, zna zasady dotyczące cash-flow.		[SU1] wypowiedź ustna/rozmowa/dyskusja [SU2] prezentacja/projekt/referat/raport [SU6] demonstracja umiejętności praktycznych		
	[PFAL3_K02] Jest przygotowany do brania aktywnego udziału w działalności instytucji, organizacji oraz grup społecznych zajmujących się produkcją audiowizualną.		Jest przygotowany do brania aktywnego udziału w działalności instytucji, organizacji oraz grup społecznych zajmujących się produkcją audiowizualną, szczególnie pod względem ekonomicznym.		[SK1] wypowiedź ustna/rozmowa/dyskusja [SK2] prezentacja/projekt/referat/raport		
Treści przedmiotu	Przychody i koszty w produkcji audiowizualnej; recoupment - plan podziału dochodu generowanego przez film; czym jest cash-flow; metody sporządzania cash-flow; analiza pozioma i pionowa; modele cash-flow w produkcji filmowej.						

Wymagania wstępne i dodatkowe			
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	praca zaliczeniowa - wykonanie symulacji cash-flow dostosowanej do specyfiki projektu audiowizualnego	51.0%	70.0%
	czynny udział w zajęciach	80.0%	30.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	Cash Flow. Praktyczne aspekty sporządzania sprawozdania z przepływów pieniężnych, Wydawnictwo Wiedza i Praktyka 2017.	
	Uzupełniająca lista lektur	Na początku semestru prowadzący może ustalić zestaw dodatkowych lektur wymaganych do zaliczenia przedmiotu.	
	Adresy eZasobów		
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	Omówienie metod związanych z cash-flow.		
	Omówienie zasad prowadzenia firmy na rynku audiowizualnym.		
	Omówienie zasad rozliczania projektów.		
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy		

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.