Uniwersytet Gdański

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Podstawy przedsiębiorczości, PG_00190254		
Kierunek studiów	Projektowanie gier historycznych		
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
Forma studiów	stacjonarne	Sposób realizacji	na uczelni
Rok studiów	2	Język wykładowy	polski
Semestr studiów	4	Liczba punktów ECTS	2.0
Profil kształcenia	ogólnoakademicki	Forma zaliczenia	zaliczenie
Jednostka prowadząca			
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot	dr Ewelina Gdaniec	
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu		

Formy zajęć

Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
Liczba godzin zajęć	20.0	0.0	0.0	0.0	0.0	20
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	20	0.0	30.0	50

Cel przedmiotu

Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów z podstawowymi zagadnieniami przedsiębiorczości i zarządzania w kontekście branży kreatywnej, ze szczególnym uwzględnieniem projektów związanych z tworzeniem gier historycznych. Studenci poznają klasyczne i współczesne teorie zarządzania, zasady prowadzenia projektów, budowania i motywowania zespołów oraz modele biznesowe wykorzystywane w branży. W toku zajęć nauczą się także planowania działań, tworzenia harmonogramów projektowych, zarządzania sobą w pracy twórczej oraz wykorzystywania narzędzi takich jak Business Model Canvas w projektowaniu własnych inicjatyw.

Efekty uczenia się przedmiotu

Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
[PGHL3_K05] Identyfikuje możliwości działalności komercyjnej na styku historii, dziedzictwa i rozrywki interaktywnej		
[PGHL3_U08] Planuje i realizuje rozwój własnych kompetencji w perspektywie uczenia się przez całe życie	Student potrafi zaplanować i zorganizować realizację przedsięwzięcia (np. koncepcji gry historycznej), samodzielnie pozyskując i porządkując wiedzę niezbędną do jego wdrożenia, z uwzględnieniem zasad zarządzania i pracy zespołowej.	[SU4] test/egzamin - ustny lub pisemny [SU5] realizacja zadania problemowego
[PGHL3_W11] Przedstawia zasady tworzenia i rozwoju różnych form przedsiębiorczości, związanych z branżami kreatywnymi i przemysłem dziedzictwa	Student zna i rozumie podstawowe modele i strategie tworzenia oraz rozwijania inicjatyw przedsiębiorczych w sektorze kreatywnym.	[SW4] test/egzamin - ustny lub pisemny [SW5] realizacja zadania problemowego

Treści przedmiotu	1. Wprowadzenie do przedsiębiorczości w branży kreatywnej 2. Klasyczne i nowoczesne teorie zarządzania Klasyczne szkoły zarządzania: Taylor, Fayol, Weber. Nowoczesne koncepcje: Agile, Lean Startup, Scrum. Teorie w praktyce tworzenia gier mini case studies. 3. Podstawy zarządzania projektami. Cykl życia projektu i tworzenie harmonogramu projektu 4. Zarządzanie zespołem kreatywnym Role w zespole projektowym Budowanie efektywnego zespołu Motywowanie zespołu projektowego teorie motywacji (Herzberg, Maslow). Rozwiązywanie konfliktów w zespole: style rozwiązywania konfliktów 5. Modele biznesowe w branży gier historycznych Jak monetyzować gry historyczne? (sprzedaż, crowdfunding, granty edukacyjne). Strategia przedsiębiorstwa a strategia ZZL 6. Zarządzanie sobą w przedsiębiorstwie 7. Business Model Canvas
Wymagania wstępne i dodatkowe	

Sposoby i kryteria oceniania osiąganych efektów uczenia się

Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
Aktywna praca na zajęciach, udział w dyskusjach, realizacja zadania problemowego na zajęciach	60.0%	20.0%
Test zaliczeniowy	60.0%	80.0%

Zalecana lista lektur

Podstawowa lista lektur	O. Gassmann, K. Frankenberger, M. Csik, Nawigator modelu biznesowego. 55 modeli, które zrewolucjonizują Twój biznes, Warszawa, 2021.
Uzupełniająca lista lektur	P. F. Drucker, Innowacja i przedsiębiorczość, Warszawa, 1992 / 2021. A. M. Brunet-Thornton (red.), Zarządzanie projektami kreatywnymi, Warszawa, 2020. S. Deci, R. Ryan, Self-Determination Theory: Basic Psychological Needs in Motivation, Development, and Wellness, New York, 2017. A. Pocztowski, Zarządzanie zasobami ludzkimi. Strategie procesy metody, Warszawa, 2021.
Adresy eZasobów	

Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	Czym różni się przedsiębiorczość w branży kreatywnej od klasycznego modelu działalności gospodarczej? Jakie elementy klasycznych i nowoczesnych teorii zarządzania (np. Taylora, Fayola, Webbera, Agile, i in.) można zastosować w procesie tworzenia gry historycznej? Jak wygląda cykl życia projektu i jak tworzyć jego harmonogram z wykorzystaniem narzędzi projektowych? Jakie są kluczowe role w interdyscyplinarnym zespole projektowym i jak skutecznie nimi zarządzać? Jakie teorie motywacji sprawdzają się w zarządzaniu zespołem twórców gier? Jak rozpoznawać i rozwiązywać konflikty w zespole projektowym? W jaki sposób gry historyczne mogą być monetyzowane? Jakie strategie przychodowe są możliwe (granty, sprzedaż, crowdfunding)? Czym różni się strategia przedsiębiorstwa od strategii zarządzania zasobami ludzkimi (ZZL)? Jak efektywnie zarządzać sobą w kontekście pracy w startupie lub małym zespole twórczym? Jak stworzyć własny Business Model Canvas dla gry historycznej?
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.