

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 Grupa zajęć z obszarów nauk humanistycznych lub nauk społecznych		
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_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	<p>1. Wprowadzenie do przedsiębiorczości w branży kreatywnej</p> <p>2. Klasyczne i nowoczesne teorie zarządzania</p> <p>Klasyczne szkoły zarządzania: Taylor, Fayol, Weber.</p> <p>Nowoczesne koncepcje: Agile, Lean Startup, Scrum.</p> <p>Teorie w praktyce tworzenia gier mini case studies.</p> <p>3. Podstawy zarządzania projektami. Cykl życia projektu i tworzenie harmonogramu projektu</p> <p>4. Zarządzanie zespołem kreatywnym</p> <p>Role w zespole projektowym</p> <p>Budowanie efektywnego zespołu</p> <p>Motywowanie zespołu projektowego teorie motywacji (Herzberg, Maslow).</p> <p>Rozwiązywanie konfliktów w zespole: style rozwiązywania konfliktów</p> <p>5. Modele biznesowe w branży gier historycznych</p> <p>Jak monetyzować gry historyczne? (sprzedaż, crowdfunding, granty edukacyjne).</p> <p>Strategia przedsiębiorstwa a strategia ZZL</p> <p>6. Zarządzanie sobą w przedsiębiorstwie</p> <p>7. Business Model Canvas</p>											
Wymagania wstępne i dodatkowe												
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Sposób oceniania (składowe)</th> <th>Próg zaliczeniowy</th> <th>Składowa oceny końcowej</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Aktywna praca na zajęciach, udział w dyskusjach, realizacja zadania problemowego na zajęciach</td> <td>60.0%</td> <td>20.0%</td> </tr> <tr> <td>Test zaliczeniowy</td> <td>60.0%</td> <td>80.0%</td> </tr> </tbody> </table>	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%		
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	<table border="1"> <tbody> <tr> <td>Podstawowa lista lektur</td> <td>O. Gassmann, K. Frankenberger, M. Csik, Nawigator modelu biznesowego. 55 modeli, które zrewolucjonizują Twój biznes, Warszawa, 2021.</td> </tr> <tr> <td>Uzupełniająca lista lektur</td> <td>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.</td> </tr> <tr> <td>Adresy eZasobów</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	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						
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 stworzyć 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 monetizowane? 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.