

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Podstawy przedsiębiorczości, PG_00073605						
Kierunek studiów	Projektowanie gier historycznych						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2025 r.		Rok akademicki realizacji przedmiotu		2026/2027		
Poziom kształcenia	I stopnia - licencjackie		Grupa zajęć		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		1.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki		Forma zaliczenia		zaliczenie		
Jednostka prowadząca							
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot						
	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		2.0		20.0	42
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_K04] Jest gotów do myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy		Student wykazuje gotowość do podejmowania inicjatyw projektowych i biznesowych, potrafiąc identyfikować możliwości rozwoju oraz podejmować działania w warunkach niepewności i zmieniającego się otoczenia.			[SK4] test/egzamin - ustny lub pisemny [SK5] realizacja zadania problemowego	
	[PGHL3_W11] Zna i rozumie podstawowe zasady tworzenia i rozwoju różnych form przedsiębiorczości		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	
	[PGHL3_U08] Potrafi efektywnie planować i organizować swoją pracę, samodzielnie zdobywając i utrwalając wiedzę w sposób uporządkowany i systematyczny		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	

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 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.