

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Biznes dla twórców (Wykład), PG_00177428						
Kierunek studiów	Ekonomia (O)						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2024 r.		Rok akademicki realizacji przedmiotu		2024/2025		
Poziom kształcenia	II stopnia		Grupa zajęć		Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów Grupa zajęć fakultatywnych		
Forma studiów	niestacjonarne		Sposób realizacji		na odległość (e-learning)		
Rok studiów	1		Język wykładowy		polski		
Semestr studiów	1		Liczba punktów ECTS		3.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki		Forma zaliczenia		zaliczenie		
Jednostka prowadząca	Rektor -> Wydział Ekonomiczny -> Katedra Ekonomiki i Funkcjonowania Przedsiębiorstw Transport						
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		dr Joanna Fryca				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu		dr Joanna Fryca dr Dagmara Wach				
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: 20.0						
	Dodatkowe informacje:						
	współprowadząca dr D. Wach						
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		0.0	20
Cel przedmiotu	Celem przedmiotu jest zapoznanie studenta z narzędziami i praktykami, które wspomogą prowadzenie działalności twórczej.						

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[EKONMU2_W10] zna pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego oraz rozumie konieczność zarządzania zasobami własności intelektualnej	Student zna i rozumie podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej, intelektualnej i prawa autorskiego	[SW5] realizacja zadania problemowego
	[EKONMU2_K04] wykazuje gotowość do myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy; dostosowuje się do nowych sytuacji i warunków, podejmuje wyzwania kreatywnego myślenia, nabywa odporność na porażki, umie ocenić ryzyko i zagrożenia oraz znajdować sposoby przeciwdziałania ich skutkom	Student prawidłowo identyfikuje, diagnozuje i rozstrzyga dylematy oraz różne warianty rozwiązań związane z wykonywaniem zawodu	[SK5] realizacja zadania problemowego
	[EKONMU2_U04] potrafi prognozować oraz modelować złożone procesy gospodarcze i społeczne z wykorzystaniem metod i narzędzi ilościowych i jakościowych stworzonych przez nauki ekonomiczne (w tym statystykę i ekonometrię)	MSG2_U04 Student potrafi wykorzystywać posiadaną wiedzę do formułowania i rozwiązywania złożonych problemów związanych z funkcjonowaniem podmiotów gospodarczych na rynku międzynarodowym, ze szczególnym uwzględnieniem rynku Unii Europejskiej	[SU5] realizacja zadania problemowego
	[EKONMU2_U06] posiada umiejętność wykorzystania w praktyce różnych form i zakresu zdobytej wiedzy z zakresu ekonomii, finansów i zarządzania, uzupełniając ją o samodzielną krytyczną analizę skuteczności i przydatności	Student wykorzystuje zdobytą wiedzę z ekonomii, finansów i zarządzania do rozstrzygania dylematów gospodarczych i społecznych pojawiających się w pracy zawodowej	[SU5] realizacja zadania problemowego
Treści przedmiotu	1. Wprowadzenie do świata rękodzieła i biznesu 2. Profil kreatywnego twórcy (przełamywanie wewnętrznych barier) 3. Strategia Walta Disneya - warsztaty z kreowania własnego biznesu twórczego 4. Proces twórczy 5. Budowanie marki twórcy na rynku rękodzieła 6. Opisywanie swojej twórczości 7. Kreowanie wizerunku (w Internecie, na targach, wystawach i jarmarkach) 8. Media społecznościowe - warsztaty z kreowania wizerunku 9. Wycena procesu twórczego 10. Sprzedaż i strategię cenową twórczości 11. Pola eksploatacji praw autorskich, licencje, patenty 12. Rozliczenia działalności twórczej (ZUS, podatki)		
Wymagania wstępne i dodatkowe	Ogólna znajomość ekonomii podstawy prowadzenia działalności gospodarczej.		
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	opis twórczości i/lub portfolio	51.0%	50.0%
	projekt w mediach społecznościowych	51.0%	50.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	1. Pichlak M., <i>Projektowanie modeli biznesowych w branżach twórczych</i> , "ZN Politechniki Śląskiej, Organizacja i Zarządzanie", 2015, nr 86, 2015, s. 83-91. 2. Pichlak M., <i>Branże twórcze jako kluczowy stymulator rozwoju gospodarczego</i> , "ZN Politechniki Śląskiej, Organizacja i Zarządzanie", 2014, nr 70, s. 371-374.	
	Uzupełniająca lista lektur	1. Jurga B., (wy) <i>CEŃ SIĘ</i> , Ba-Ha-Art Barbara Jurga, Olkusz 2020. 2. Wach D., <i>Dzieła sztuki w Internecie</i> , [w:] <i>Biznes elektroniczny. Wybrane zagadnienia</i> , red. K. Dobrowolski i J. Kujawa, FRUG, Gdańsk 2005. 3. Wach D., <i>Wykorzystywanie mediów społecznościowych w działalności przedsiębiorstwa</i> , [w] <i>Przedsiębiorstwo: drogi sukcesu rynkowego</i> , red. J. Żurek, Polskie Wydawnictwo Ekonomiczne, Warszawa 2016, s. 457-468.	
	Adresy eZasobów		
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania			
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy		