Uniwersytet Gdański

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 strategie cenowe 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 osiąganych 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., *Projektowanie modeli biznesowych w branżach twórczych*, "ZN Politechniki Śląskiej, Organizacja i Zarządzanie", 2015, nr 86, 2015, s. 83-91.
2. Pichlak M., *Branże twórcze jako kluczowy stymulator rozwoju gospodarczego*, "ZN Politechniki Śląskiej, Organizacja i Zarządzanie", 2014, nr 70, s. 371-374.

Uzupełniająca lista lektur

1. Jurga B., *(wy)CEŃ SIĘ*, Ba-Ha-Art Barbara Jurga, Olkusz 2020.
2. Wach D., *Dzieła sztuki w Internecie*, [w:] *Biznes elektroniczny. Wybrane zagadnienia*, red. K. Dobrowolski i J. Kujawa, FRUG, Gdańsk 2005.
3. Wach D., *Wykorzystywanie mediów społecznościowych w działalności przedsiębiorstwa*, [w] *Przedsiębiorstwo: drogi sukcesu rynkowego*, 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