

Nazwa przedmiotu	Biznes dla twórców						Kod ECTS	14.3.E.FZ.3474				
							Pkt.ECTS	2				
							Limit osób	20				
Jednostka prowadząca przedmiot	KEIFPT	Nazwa kierunku	Ekonomia/MSG		Nazwa specjalności	BRAK;						
Nazwisko prowadzącego	dr Joanna Fryca, dr Dagmara Wach											
Forma zajęć/Liczba godzin												
Wykład	20	Ćwiczenia	0	Konwersatoria	0	Laboratoria komputerowe	0	Seminaria	0	Lektoraty	0	
Forma aktywności						Rok i rodzaj studiów:		2 NS2,				
Godziny z udziałem nauczyciela akademickiego (w tym konsultacje, egzaminy i inne):				30		Semestr:		3,				
Godziny bez udziału nauczyciela akademickiego (samodzielna praca studenta):				145		Status przedmiotu:		Fakultatywny				
Sumaryczna liczba godzin:				175		Język wykładowy:		polski				
Sposób realizacji zajęć	Zajęcia on-line.											
Metody dydaktyczne	Projekty indywidualne, Formy kształcenia na odległość (e-learning),											
Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymogami wstępnymi												
Wymagania formalne	Ogólna znajomość ekonomii podstawy prowadzenia działalności gospodarczej.											
Wymagania wstępne	Brak											
Sposób i forma zaliczenia oraz kryteria oceny												
Sposób zaliczenia	Zaliczenie na ocenę											
Kryteria oceny	Kryteria oceny: - opis twórczości i/lub portfolio 50% - projekt w mediach społecznościowych 50% Skala ocen zgodnie z Regulaminem Studiów.											
Cele przedmiotu												
Celem przedmiotu jest zapoznanie studenta z narzędziami i praktykami, które wspomogą prowadzenie działalności twórczej.												
Efekty uczenia się												
Wiedza	E2_W10	Student zna i rozumie podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej, intelektualnej i prawa autorskiego										
	MSG2_W12	Student w pogłębionym stopniu zna i rozumie zasady tworzenia oraz rozwoju podmiotów gospodarczych, w tym form indywidualnej przedsiębiorczości										
Weryfikacja efektów uczenia się - Wiedza												
Efekty	egzamin pisemny	egzamin ustny	kolokwium	esej/referat /portfolio	zadania / prace domowe	prezentacja indywidualna	prezentacja grupowa	aktywność na zajęciach	udział w dyskusji	projekt indywidualny	projekt grupowy	
	E2_W10									X		
MSG2_W12										X		
Umiejętności	E2_U06	Student wykorzystuje zdobytą wiedzę z ekonomii, finansów i zarządzania do rozstrzygnięcia dylematów gospodarczych i społecznych pojawiających się w pracy zawodowej										
	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										
Weryfikacja efektów uczenia się - Umiejętności												

Efekty	egzamin pisemny	egzamin ustny	kolokwium	esej/referat /portfolio	zadania / prace domowe	prezentacja indywidualna	prezentacja grupowa	aktywność na zajęciach	udział w dyskusji	projekt indywidualny	projekt grupowy
E2_U06										X	
MSG2_U04										X	

Kompetencje		
E2_K04	Student prawidłowo identyfikuje, diagnozuje i rozstrzyga dylematy oraz różne warianty rozwiązań związane z wykonywaniem zawodu	
E2_K07	Student potrafi myśleć i działać w sposób przedsiębiorczy i umiejętnie komunikować się z otoczeniem; dostosowuje się do nowych sytuacji i warunków, podejmuje wyzwania kreatywnego myślenia, nabywa odporność na porażki, umie ocenić ryzyko i zagrożenia	
MSG2_K04	Student potrafi myśleć i działać w sposób przedsiębiorczy i umiejętnie komunikować się z otoczeniem; dostosowuje się do nowych sytuacji i warunków, podejmuje wyzwania kreatywnego myślenia, nabywa odporność na porażki, umie ocenić ryzyko i zagrożenia	
MSG2_K06	Student prawidłowo identyfikuje, diagnozuje i rozstrzyga dylematy oraz różne warianty rozwiązań związane z wykonywaniem zawodu	

Weryfikacja efektów uczenia się - Kompetencje

Efekty	egzamin pisemny	egzamin ustny	kolokwium	esej/referat /portfolio	zadania / prace domowe	prezentacja indywidualna	prezentacja grupowa	aktywność na zajęciach	udział w dyskusji	projekt indywidualny	projekt grupowy
E2_K04										X	
E2_K07										X	
MSG2_K04										X	
MSG2_K06										X	

Treści programowe

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 cenowe twórczości
11. Pola eksploatacji praw autorskich, licencje, patenty
12. Rozliczenia działalności twórczej (ZUS, podatki)

Wykaz literatury podstawowej i uzupełniającej
Literatura podstawowa:

M. Pichlak, *Projektowanie modeli biznesowych w branżach twórczych*, "ZN Politechniki Śląskiej, Organizacja i Zarządzanie", 2015, nr 86, 2015, s. 83-91.

M. Pichlak, *Branże twórcze jako kluczowy stymulator rozwoju gospodarczego*, "ZN Politechniki Śląskiej, Organizacja i Zarządzanie", 2014, nr 70, s. 371-374.

Literatura uzupełniająca:

B. Jurga, (wy) *CEN SIĘ*, Ba-Ha-Art Barbara Jurga, Olkusz 2020.

D. Wach, *Dzieła sztuki w Internecie*, [w:] *Biznes elektroniczny. Wybrane zagadnienia*, red. K. Dobrowolski i J. Kujawa, FRUG, Gdańsk 2005.

D. Wach, *Wykorzystywanie mediów społecznościowych w działalności przedsiębiorstwa*, [w] *Przedsiębiorstwo: drogi sukcesu rynkowego*, red. J. Żurek, Polskie Wydawnictwo Ekonomiczne, Warszawa 2016, s. 457-468.

Kontakt	joanna.fryca@ug.edu.pl , dwach.stud@ug.edu.pl ,
---------	---