

<b>1.</b>	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>organizacja produkcji filmowej i telewizyjnej</b>
2.	Wydział	Szkoła Filmowa im. Krzysztofa Kieślowskiego
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy), 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	niestacjonarna

**Moduł kształcenia:** Startup w przemyśle audiowizualnym

**Kod modułu:** 09-OF-S2-SWPA

**1. Liczba punktów ECTS:** 3

<b>2. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>opis</b>	<b>efekty uczenia się kierunku</b>	<b>stopień realizacji (skala 1-5)</b>
SWPA_1	Student identyfikuje zewnętrzne i wewnętrzne uwarunkowania rozwoju mikroprzedsiębiorstw	K_W05	5
SWPA_2	Student zna zasady kalkulowania opłacalności projektu inwestycyjnego	K_W06	4
SWPA_3	Student potrafi dokonać analizy otoczenia pod kątem oceny zgodności produkt-rynek.	K_U05	5
SWPA_4	Student potrafi zebrać informacje i opracować na ich podstawie plan rozwoju przedsięwzięcia gospodarczego	K_U06	4
SWPA_5	Student potrafi opracować w grupie i skutecznie zaprezentować plan przedsięwzięcia gospodarczego.	K_K05	5
SWPA_6	Student ma kompetencje interpersonalne rozwijania przedsięwzięć gospodarczych	K_K06	4

<b>3. Opis modułu</b>	
<b>Opis</b>	Celem kształcenia jest zdobycie przez studenta wiedzy na temat prawa własności przemysłowej, uwarunkowania i skutków wyboru ścieżki komercjalizacji. Student powinien poznać elastyczne planowanie modelu biznesowego przy pomocy business model canvas, iteracyjny model rozwoju produktu – customer development, metody wyceny startupu, źródła finansowania rozwoju startupu oraz mieć wiedzę na temat współpracy z funduszami venture capital.
<b>Wymagania wstępne</b>	Student powinien mieć podstawową wiedzę z nauk o zarządzaniu, prowadzenia biznesu oraz podstaw marketingu.

<b>4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>nazwa (typ)</b>	<b>opis</b>	<b>efekty uczenia się modułu</b>
SWPA_w_2	Ocena ciągła	Plan rozwoju swojego pomysłu na startup w przemyśle audiowizualnym.	

			SWPA_1, SWPA_2, SWPA_3, SWPA_4, SWPA_5, SWPA_6
--	--	--	--

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
SWPA_fs_2	ćwiczenia	Dyskusja i wyjaśnienia, prezentacje multimedialne, metoda problemowa (metoda aktywizująca lub gra sytuacyjna i dydaktyczna), metoda zadaniowa oraz analiza materiału źródłowego, wykorzystanie Internetu.	20	Dyskusja i wyjaśnienia, prezentacje multimedialne, metoda problemowa (metoda aktywizująca lub gra sytuacyjna i dydaktyczna), metoda zadaniowa oraz analiza materiału źródłowego, wykorzystanie Internetu.	70	SWPA_w_2