

1.	Nazwa kierunku	Creative management in new media
2.	Wydział	Szkoła Filmowa im. Krzysztofa Kieślowskiego
3.	Cykl rozpoczęcia	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	stacjonarna

Moduł kształcenia: Budżetowanie projektu (do wyboru jeden przedmiot: Budżetowanie projektu audiowizualnego lub Budżetowanie wydarzenia)

Kod modułu: W8-ZN-S2-BPM

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
BPM_1	Student posiada podstawową wiedzę z rachunkowości, a także na temat rodzajów kosztów, stosowanych w przedsięwzięciach medialnych.	K_W06	5
BPM_2	Student potrafi zaplanować koszty przedsięwzięcia medialnego i zna wpływ budżetu na jakość swojego projektu.	K_W07	4
BPM_3	Student posiada umiejętność negocjowania stawek, założenia potencjalnego niedoszacowania w budżecie, profesjonalnego budżetowania swojego projektu.	K_U05	4
BPM_4	Student posiada umiejętność poruszania się w sferze rachunkowości i księgowości, a także pracy z zaplanowanym budżetem.	K_U07	5
BPM_5	Student nabywa świadomości, czym jest pieniądź w projekcie medialnym. Uczy się wydatkowania pieniędzy, na podstawie planowanego kosztorysu.	K_K06	3
BPM_6	Student nabywa odpowiedzialności za swoje plany, decyzje i wykonanie budżetu.	K_K08	4

3. Opis modułu	
Opis	<p>Przedmiot do wyboru:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Budżetowanie projektu audiowizualnego •Budżetowanie wydarzenia <p>Opis przedmiotu: Budżetowanie projektu audiowizualnego</p> <p>Celem tego przedmiotu jest posiadanie umiejętności, kosztorysowania, tj. planowania kosztów związanych z działalnością twórczą i producencką w branży medialnej. Zagadnienia, które zostaną poruszone w ramach modułu to planowanie, tworzenie, zatwierdzanie i kontrola budżetu. W ramach</p>

	<p>przedmiotu prezentowane będą podstawy tworzenia kosztorysu, zwyczajowe stawki, rodzaje kosztów i ich wyliczenie. Celem modułu jest pozyskanie przez studenta wiedzy o składowych kosztach przedsięwzięcia czy projektu, dyscyplinie finansowej oraz planowaniu. Student nabędzie wiedzę o sposobach kształtowania przepływów pieniężnych, umiejętność analizy finansowej projektu oraz kompetencje niezbędne do oceny proporcji kosztów i przychodów.</p> <p>Opis przedmiotu: Budżetowanie wydarzenia</p> <p>Celem tego przedmiotu jest posiadanie umiejętności, kosztorysowania, tj. planowania kosztów wydarzeń artystycznych i innych związanych z branżą nowych mediów. Zagadnienia, które zostaną poruszone w ramach modułu to planowanie, tworzenie, zatwierdzanie i kontrola budżetu. W ramach przedmiotu prezentowane będą podstawy tworzenia kosztorysu, zwyczajowe stawki, rodzaje kosztów i ich wyliczenie. Celem modułu jest pozyskanie przez studenta wiedzy o składowych kosztach wydarzenia, dyscyplinie finansowej oraz planowaniu. Student nabędzie wiedzę o sposobach kształtowania przepływów pieniężnych, umiejętność analizy finansowej przedsięwzięcia i monitorowania wykonywanych zadań oraz kompetencje niezbędne do oceny proporcji kosztów i przychodów oraz kontroli kierownictwa niższego szczebla.</p>
Wymagania wstępne	Student powinien znać podstawy rachunkowości oraz obsługi MS Excela. Powinien znać podstawy negocjacji oraz umiejętności kontaktów międzyludzkich. Powinien być świadomy potencjalnych zagrożeń, w przypadku złego skalkulowania swojego projektu.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
BPM_w_1	Sprawdzian	Sprawdzian wiadomości w formie pisemnej lub ustny polegający na weryfikacji następujących kompetencji: umiejętność zaplanowania kosztów przedsięwzięcia, umiejętność wydatkowania i rozliczenia kosztów.	BPM_1, BPM_2
BPM_w_2	Ocena ciągła	Ocena połowiczna za przygotowanie budżetu planowanego oraz końcowa za przygotowanie budżetu wykonawczego, stosunek oszczędności oraz nieprzekraczalności budżetu wynikowego do planowanego.	BPM_3, BPM_4, BPM_5, BPM_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	
BPM_fs_1	wykład	Interaktywny wykład, w ramach którego wprowadzone zostaną elementy dyskusji, studium przypadku, gry oraz techniki twórczego myślenia.	15	Analiza literatury przedmiotu, analiza treści wykładu, poszukiwanie przykładów w praktyce, samodzielna realizacja wskazanych partii materiału z uwzględnieniem literatury przedmiotu.	15	BPM_w_1
BPM_fs_2	ćwiczenia	Dyskusja, objaśnienia i wyjaśnienia, prezentacje multimedialne, metoda aktywizująca lub gra sytuacyjna i dydaktyczna, metoda zadaniowa oraz analiza materiału źródłowego.	15	Samodzielna realizacja wskazanych w sylabusie partii materiału i analiza wybranych przez wykładowcę przykładów, powtórzenie i ugruntowanie wiedzy oraz umiejętności zdobytych w trakcie zajęć.	15	BPM_w_2