

1.	Nazwa kierunku	Creative management in new media
2.	Wydział	Szkoła Filmowa im. Krzysztofa Kieślowskiego
3.	Cykl rozpoczęcia	2020/2021 (semestr zimowy), 2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Zarządzanie zespołem produkcyjnym

Kod modułu: 09-ZN-S2-ZZP

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
ZZP_1	Student zna techniki menadżerskie w zakresie: planowania, organizowania pracy, motywowania, podejmowania decyzji, twórczego myślenia, prowadzenia zebrań, zarządzania czasem.	K_W11	5
ZZP_2	Student posiada wiedzę z zakresu technik podejmowania decyzji i uwarunkowań ich podejmowania. Zna mechanizmy popełniania błędów podczas podejmowania decyzji.	K_W10	4
ZZP_3	Student potrafi zaplanować proces produkcji filmu, audycji telewizyjnej i widowiska stosując wybrane techniki planowania.	K_U11 K_U13	5 4
ZZP_4	Student posiada umiejętności budowania zespołów ludzkich oraz kompetencje wymagane w zarządzaniu wieloosobowymi zespołami ludzi.	K_U09 K_U13	4 4
ZZP_5	Student posiada zdolność twórczego poszukiwania rozwiązań problemów biznesowych.	K_K09	4
ZZP_6	Student jest zdolny do elastycznego myślenia w tworzeniu rozwiązań problemów biznesowych.	K_K10	3

3. Opis modułu

Opis	W ramach modułu studenci dowiedzą się, jak wykorzystać pomysły swoich pracowników. Poznają techniki pozwalające prowadzić twórcze dyskusje szybciej i z lepszymi efektami. Aby wybrać pomysły do wykorzystania w praktyce biznesowej, studenci poznają sposoby zapisu wariantów decyzyjnych oraz metodę oceny punktowej, zwiększającą prawdopodobieństwo trafności decyzji. W ramach prowadzonego warsztatu nabrają pewności podczas dokonywania wyborów. Kolejną umiejętnością, którą będą doskonalili studenci, jest prowadzenie spotkań. Nauczą się dzielić treść, którą chcą przekazać uczestnicy spotkania, na odpowiednie części. Sprawdzają, jak realnie szacować czas spotkania oraz jak moderować dyskusję. Zdobędą umiejętność wyciągania konstruktywnych wniosków dotyczących działań po spotkaniu. Aby je podjąć, dowiedzą się, jak poprawnie ustalić cel i plan działań, a także co robić, gdy pojawią się nieprzewidziane trudności. Będą rozwijać umiejętność elastycznego podejścia do harmonogramów.
-------------	---

	Zagadnienia w ramach zajęć: poszukiwanie pomysłów w zespole pracowniczym, rodzaje decyzji podejmowanych w przedsiębiorstwie, oddzielenie twórczego tworzenia wariantów decyzyjnych od podejmowania racjonalnych wyborów, metoda morfologiczna – zapis wariantów decyzyjnych, metoda punktowa w podejmowaniu decyzji, etapy procesu komunikowania się, zasady precyzyjnego formułowania komunikatów dla podwładnym, tworzenie planu spotkania i koordynowanie obrad, rodzaje celów przedsiębiorstwa, wyodrębnionych w oparciu o różne kryteria, zróżnicowanie celów w różnych komórkach organizacyjnych firmy, zasady ustalania celów, planowanie działań technikami Gantt'a, tworzenie harmonogramów.
Wymagania wstępne	Student powinien mieć podstawową wiedzę z nauk o zarządzaniu, prowadzenia biznesu oraz podstaw marketingu.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
ZZP_w_1	Sprawdzian	Praca pisemna zawierająca dokumentację narzędzia menedżerskiego.	ZZP_1, ZZP_2
ZZP_w_2	Ocena ciągła	Praca pisemna z każdego zakresu tematycznego.	ZZP_3, ZZP_4, ZZP_5, ZZP_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	
ZZP_fs_1	wykład	Metoda problemowa (wykład problemowy i interaktywny), wykorzystanie Internetu.	15	Analiza literatury przedmiotu, analiza treści wykładu, poszukiwanie przykładów w praktyce, samodzielna realizacja wskazanych partii materiału z uwzględnieniem literatury przedmiotu.	15	ZZP_w_1
ZZP_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.	15	Samodzielne przygotowanie się do każdego zajęcia, usystematyzowanie materiału przedstawionego na zajęciach, przygotowanie projektów. Samodzielna realizacja wskazanych w sylabusie partii materiału i analiza wybranych przez wykładowcę przykładów, powtórzenie i ugruntowanie wiedzy oraz umiejętności zdobytych w trakcie zajęć.	15	ZZP_w_2