

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: Budżet projektu multimedialnego

Kod modułu: 09-ZN-S2-BPM

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu				
kod	kod opis		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 pieniądz 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	Celem tego przedmiotu jest posiadanie umiejętności, kosztorysowania, tj. planowania kosztów, na jakie każdy musi być przygotowany rozpoczynając swój biznes w branży medialnej. W ramach przedmiotu prezentowane będą podstawy tworzenia kosztorysu, zwyczajowe stawki, rodzaje kosztów i ich wyliczenie. Celem modułu jest posiadanie przez studenta wiedzy, co jest składowym każdego przedsięwzięcia, zaplanowanie i dyscyplina finansowa. Oprócz przykładowych pozycji kosztorysu, student musi znać mniej więcej stawki rynkowe wykonawców i twórców. Wiedza nabyta w ramach tego przedmiotu pozwoli studentowi na spokojną analizę swojego biznesu, odpowie na pytanie proporcji kosztów z przychodami. Zagadnienia, które zostaną poruszone w ramach przedmiotu, to planowanie, tworzenie i zatwierdzanie budżetu, a także późniejszą jego kontrolę. Pozwolą one studentom na monitorowanie wykonania poszczególnych zadań oraz sprawowanie kontroli nad kierownictwem niższego szczebla.			
Wymagania ws	tępne Student powinien znać podstawy rachunkowości, oraz obsługi MS Excela. Powinien potrafić kalkulować, 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	, , , , , , , , , , , , , , , , , , , ,	BPM_3, BPM_4, BPM_5, BPM_6		

5. Rodzaje p	5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
		rodzaj prowadzonych zajęć		praca własna studenta			
kod	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	sposoby weryfikacji efektów uczenia się	
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	