

# Przemysły kreatywne - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Przemysły kreatywne
Kod przedmiotu	08.9-WH-LPKSGP-PK-S20
Wydział	<a href="#">Wydział Humanistyczny</a>
Kierunek	Literatura popularna i kreacje światów gier
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	pierwszego stopnia z tyt. licencjata
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2021/2022

Informacje o przedmiocie	
Semestr	6
Liczba punktów ECTS do zdobycia	3
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	<ul style="list-style-type: none"><li>dr hab. inż. Sławomir Nikiel, prof. UZ</li></ul>

Formy zajęć					
Forma zajęć	Liczba godzin w semestrze (stacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (stacjonarne)	Liczba godzin w semestrze (niestacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (niestacjonarne)	Forma zaliczenia
Laboratorium	30	2	-	-	Zaliczenie na ocenę

## Cel przedmiotu

Celem przedmiotu jest zapoznanie z problematyką z zakresu ekonomii i zarządzania w obszarach działalności twórczej (opartej o prawo autorskie) w skali narodowej i międzynarodowej.

## Wymagania wstępne

brak

## Zakres tematyczny

1. Definicje przemysłów kreatywnych.
2. Globalne społeczeństwo informacyjne.
3. Sieci społecznościowe.
4. E-business.
5. Modele biznesowe/ modele biznesowe w sieci/modeli biznesowe w kulturze i sztuce, biznes oparty o kreowanie doświadczeń.
6. HCC- Human Computer Confluence.
7. Profilowanie użytkownika/ automatyzacja treści.
8. AI szanse i zagrożenia.

## Metody kształcenia

Ćwiczenia w grupach projektowych: praca z dokumentem źródłowym, praca w grupach 2-4 osobowych, klasyczna metoda problemowa, projekt, dyskusja, prezentacja, ćwiczenia z analizą przykładów.

## Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Student zna współczesne trendy zmian w cyfrowej kulturze, jest świadomy wynikających z nich wyzwań	<ul style="list-style-type: none"><li>• <a href="#">KKG1_W01</a></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• obserwacja i ocena aktywności na zajęciach</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Laboratorium</li></ul>
Student potrafi pozyskiwać oraz interpretować dane wykorzystując do praktycznego rozwoju form indywidualnej przedsiębiorczości	<ul style="list-style-type: none"><li>• <a href="#">KKG1_W10</a></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta</li><li>• przygotowanie projektu</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Laboratorium</li></ul>
Student odpowiedzialnie przygotowuje się do swojej pracy, określa priorytety zadań i sprawnie wykonuje działania zmierzające do realizacji zadania projektowego	<ul style="list-style-type: none"><li>• <a href="#">KKG1_U15</a></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• obserwacja i ocena aktywności na zajęciach</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Laboratorium</li></ul>
Student oszacowuje własne umiejętności poprzez informacje zwrotne w grupie. Student w praktyczny sposób wspiera i kreuje postawy otwartości wobec organizacji społecznych.	<ul style="list-style-type: none"><li>• <a href="#">KKG1_K08</a></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• obserwacja i ocena aktywności na zajęciach</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Laboratorium</li></ul>

## Warunki zaliczenia

Warunkiem zaliczenia ćwiczeń jest: aktywność studenta na ćwiczeniach, przygotowanie krótkiej prezentacji na wybrany temat wskazany przez prowadzącego.

Na ocenę końcową z ćwiczeń składają się następujące elementy:

### 1. Ćwiczenia laboratoryjne/projektowe

Studenci zobowiązani są do uzyskania zaliczenia na ocenę. Warunkiem uzyskania zaliczenia jest przygotowanie i prezentacja przydzielonego tematu z wykorzystaniem technik multimedialnych. Czas prezentacji 20-30 min. Po wygłoszeniu referatu odbywa się dyskusja i oceniana jest aktywność studentów w prowadzonej dyskusji. Prezentacja stanowi 75% oceny z ćwiczeń, natomiast ocena z aktywności podczas ćwiczenia 25%. Ocenę dostateczną (3,0) otrzymuje student, który uzyska co najmniej 60-65% poprawnych odpowiedzi na pytania otwarte na ćwiczeniach, 66-75% na ocenę dst plus (3,5), 76-85% na ocenę dobrą (4,0), 86-94% na ocenę db plus (4,5), na ocenę bdb (5,0) 95-100%.

## Literatura podstawowa

*Przemysł kreatywny, ekonomia na styku kultury i biznesu*. Praca zbiorowa, Wydawnictwo Majus, Zielona Góra, 2013

Markiewicz J. Kotylak S. Szczech-Pietkiewicz E., *Wyzwania kreatywnej gospodarki*, Texter, Warszawa 216.

Hartley. J. *Creative Industries*, Blackwell 2005

## Literatura uzupełniająca

Castells H, *Społeczeństwo sieci*. PWN, Warszawa 2008.

## Uwagi

Prowadzący zajęcia korzysta także z materiałów własnych oraz źródeł internetowych.

Zmodyfikowane przez dr Krystian Saja (ostatnia modyfikacja: 15-05-2021 17:37)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ