

PROGRAM MODUŁOWY



Zachodniopomorska
Szkoła Biznesu
w Szczecinie

PIGUŁKI KOMPETENCJI
ZACHODNIOPOMORSKIEJ SZKOŁY BIZNESU

PROJEKT "Pigułki kompetencji Zachodniopomorskiej Szkoły Biznesu" (Nr umowy: POWR.03.01.00-00-T236/18)

rok opracowania: 2019

organizator ZACHODNIOPOMORSKA SZKOŁA BIZNESU

odbiorca młodzież w wieku 14-18 lat (uczniowie szkół podstawowych kl. 7-8; szkół ponadgimnazjalnych)

forma kursy

program **AKADEMIA MŁODEGO LIDERA**

KURS	części / moduły	Nazwa części kursu / modułu	ECTS	forma zaliczenia	liczba godzin kontaktowych	w tym:										nakład pracy własnej ucz. (= 0)	łącznie liczba godzin	lider / prowadzący
						wykt.	ćw.	e-learn.	labor.	semin.	wars. prakt.	wizyt. stud.	inne	konsultacje	zal. / egz.			
M1 OD GAMERA DO KODERA	KURS G-K	Od Gamera do Kodera			40												40	Jakub Adamus
	moduł 1.	Podstawy programowania w języku C#			4					4							4	Jakub Adamus
	moduł 2.	Grafika i animacja 3D			16					16							16	Jakub Adamus
	moduł 3.	Tworzenie gier w środowisku Unity			16					16							16	Jakub Adamus
	moduł 4.	Podstawy produkcji i obróbki dźwięku			4					4							4	Jakub Adamus
M2 PROJEKT PRZEDSIĘBIORSTWO	KURS PP	Projekt Przedsiębiorstwo			25												25	dr Michał Bzunek
	moduł 1.	ABC Przedsiębiorczości			5	5											5	
	moduł 2.	Planowanie biznesowe			5	5											5	
	moduł 3.	Finansowanie działalności gospodarczej			5	5											5	
	moduł 4.	Inwestycje w przedsiębiorstwie			5	5											5	
	moduł 5.	Start-Up Shaker			5					5							5	
M3 KOMPETENCJE SPOŁECZNE	KURS KS	Kompetencje społeczne			4												4	Sylwia Sidz
	moduł 1.	Autoprezentacja			1					1							1	
	moduł 2.	Wyznaczanie celów			1					1							1	
	moduł 3.	Zarządzanie czasem			1					1							1	
	moduł 4.	Zarządzanie stresem			1					1							1	
łącznie w modułach					69												69	



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój



Rzeczpospolita
Polska

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



KARTA PROGRAMU AKADEMIA MŁODEGO LIDERA

rok opracowania: 2019

numer kursu / części	KURS G-K										
nazwa kursu / części	Od Gamera do Kodera					ECTS		lider kursu	Jakub Adamus		
KURS	M1 OD GAMERA DO KODERA							jęz. wykładowy	polski	liczba godzin kontaktowych łącznie	40

ISTOTA I CELE KURSU

Krótki opis i katalog celów

Zaznajomienie z podstawowymi technikami twórczymi, niezbędnymi do samodzielnego stworzenia pierwszoosobowej gry 3D.

STRUKTURA KURSU

numer modułu	KURS G-K moduł 1.	KURS G-K moduł 2.	KURS G-K moduł 3.	KURS G-K moduł 4.
nazwa modułu	Podstawy programowania w języku C#	Grafika i animacja 3D	Tworzenie gier w środowisku Unity	Podstawy produkcji i obróbki dźwięku
prowadzący	Jakub Adamus	Jakub Adamus	Jakub Adamus	Jakub Adamus
punkty ECTS				

EFEKTY KSZTAŁCENIA

obszar efektów	opis efektu kształcenia <i>(od 3-5 efektów na obszar; treść nie dłuższa, niż szerokość wiersza)</i>	odniesienie do KIERUNKOWYCH efektów kształcenia (→ ZOBACZ LEGENDE)	moduł realizujący dany efekt	sposoby weryfikacji efektów kształcenia													
				egzamin pisemny	zaliczenie pisemne	praca pisemna (esej, referat, itp.)	ćwiczenia, zadania	test wiedzy	projekt zespołowe	projekt indywidualne	prezentacja zadania indywidualnego / grupowego	udział w dyskusji	case study indywidualnie	case study zespołowe	inne aktywności	uwagi	
WIEDZA	Uczeń zna różnice między podstawowymi typami zmiennych języka C#, umie opisać działanie głównej funkcji programu, pętli for oraz while.		Podstawy programowania w języku C#				X				X						
	Uczeń umie wyszczególnić podstawowe elementy składowe obiektów typu mesh oraz popularne modyfikatory dostępne w programie Blender.		Grafika i animacja 3D				X				X						
	Uczeń potrafi opisać funkcje poszczególnych map: koloru, normalnych, ambient occlusion, roughness, metallic.		Grafika i animacja 3D				X				X						
	Uczeń umie wskazać rolę odpowiednich okien programu i swobodnie poruszać się po nich.		Tworzenie gier w środowisku Unity				X				X						
	Uczeń umie opisać podstawowe parametry ścieżki dźwiękowej takie jak volume, panorama, solo, mute, przesterowanie. Uczeń umie opisać skutki użycia podstawowych efektów FX, takich jak: equalize, kompresor, wysokość, distortion.		Podstawy produkcji i obróbki dźwięku				X				X						
UMIĘJĘTNOŚCI	Uczeń potrafi wykorzystać zmienne typu int, float, string, bool, char i pisać proste programy oparte o funkcje, pętle oraz obiekty.		Podstawy programowania w języku C#				X				X						
	Uczeń potrafi modelować metodą polymodelingu proste i średniozaawansowane obiekty 3D, poddawać je procesowi unwrappingu i teksturowania.		Grafika i animacja 3D				X				X						
	Uczeń potrafi stworzyć mapę koloru, mapę normalnych, mapę ambient occlusion, mapę roughness i wyposażyć obiekty w animacje bazujące na kościach. Uczeń potrafi poprawnie wyeksportować obiekty 3D do Unity.		Grafika i animacja 3D				X				X						
	Uczeń potrafi stworzyć grę pierwszoosobową korzystając ze środowiska Unity, korzysta z systemu shaderów Lightweight Rendering Pipeline, dodaje skrypty języka C# i korzysta z systemu Canvas.		Tworzenie gier w środowisku Unity				X				X						
	Uczeń potrafi połączyć ścieżki dźwiękowe, operować podstawowymi efektami FX, posługiwać się prostymi wtyczkami VSTI tworząc z ich pomocą własne ścieżki dźwiękowe.		Podstawy produkcji i obróbki dźwięku				X				X						
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			Podstawy programowania w języku C#				X				X						
			Grafika i animacja 3D				X				X						
			Tworzenie gier w środowisku Unity				X				X						
			Podstawy produkcji i obróbki dźwięku				X				X						

NAKLAD PRACY STUDENTA

nazwa modułu	Podstawy programowania w języku C#		Grafika i animacja 3D		Tworzenie gier w środowisku Unity		Podstawy produkcji i obróbki dźwięku	
	liczba godzin kontaktowych	4	liczba godzin kontaktowych	16	liczba godzin kontaktowych	16	liczba godzin kontaktowych	4
struktura nakładu pracy	w tym:		w tym:		w tym:		w tym:	
	wykład		wykład		wykład		wykład	
	ćwiczenia		ćwiczenia		ćwiczenia		ćwiczenia	
	warsztat praktyczny	4	warsztat praktyczny	16	warsztat praktyczny	16	warsztat praktyczny	4
	inne...		inne...		inne...		inne...	
	praca własna uczestnika (= 0)		praca własna uczestnika (= 0)		praca własna uczestnika (= 0)		praca własna uczestnika (= 0)	
łącznie nakład pracy uczestnika	4	łącznie nakład pracy uczestnika	16	łącznie nakład pracy uczestnika	16	łącznie nakład pracy uczestnika	4	

nazwa modułu	Podstawy programowania w języku C#		Grafika i animacja 3D		Tworzenie gier w środowisku Unity		Podstawy produkcji i obróbki dźwięku	
	METODY DYDAKTYCZNE							
Adekwatne metody		Adekwatne metody		Adekwatne metody		Adekwatne metody		
warsztaty praktyczne		warsztaty praktyczne		warsztaty praktyczne		warsztaty praktyczne		
projekty indywidualne		projekty indywidualne		projekty indywidualne		projekty indywidualne		
film video		film video		film video		film video		
WYMAGANIA WSTĘPNE I FORMALNE								
Wiedza i umiejętności jakie powinien posiadać uczestnik przed rozpoczęciem kursu		Wiedza i umiejętności jakie powinien posiadać uczestnik przed rozpoczęciem kursu		Wiedza i umiejętności jakie powinien posiadać uczestnik przed rozpoczęciem kursu		Wiedza i umiejętności jakie powinien posiadać uczestnik przed rozpoczęciem kursu		
Podstawowa umiejętność bezpiecznego korzystania z komputera osobistego.		Podstawowa umiejętność bezpiecznego korzystania z komputera osobistego.		Podstawowa umiejętność bezpiecznego korzystania z komputera osobistego.		Podstawowa umiejętność bezpiecznego korzystania z komputera osobistego.		
SPOSOBY WERYFIKACJI EFEKTÓW KSZTAŁCENIA								
ocena końcowa		ocena końcowa		ocena końcowa		ocena końcowa		
Adekwatne formy zaliczeń		Adekwatne formy zaliczeń		Adekwatne formy zaliczeń		Adekwatne formy zaliczeń		
Procent wpływu na ocenę końcową		Procent wpływu na ocenę końcową		Procent wpływu na ocenę końcową		Procent wpływu na ocenę końcową		
prezentacja zadania indywidualnego / grupowego 25		prezentacja zadania indywidualnego / grupowego 25		prezentacja zadania indywidualnego / grupowego 25		prezentacja zadania indywidualnego / grupowego 25		
CELE EDUKACYJNE MODUŁÓW								
Skatalogowane cele modułu		Skatalogowane cele modułu		Skatalogowane cele modułu		Skatalogowane cele modułu		
TREŚCI PROGRAMOWE								
Zakres merytoryczny modułu		Zakres merytoryczny modułu		Zakres merytoryczny modułu		Zakres merytoryczny modułu		
WYKAZ LITERATURY PODSTAWOWEJ I UZUPEŁNIAJĄCEJ								
Zalecane pozycje literatury		Zalecane pozycje literatury		Zalecane pozycje literatury		Zalecane pozycje literatury		
literatura podstawowa		literatura podstawowa		literatura podstawowa		literatura podstawowa		
Jerzy Grębosz - "Symfonia C++" Joseph Albahari, Ben Albahari - "C# w pigułce wydanie VII".				Mike Geig - "Uniy – przewodnik projektanta gier", Ross Jacek, Ross Ewa - "Unity I C#".				
literatura uzupełniająca		literatura uzupełniająca		literatura uzupełniająca		literatura uzupełniająca		

informacje o zawartości merytorycznej, metodach, kryteriach zaliczenia, itp.

PROJEKT "Pigułki kompetencji Zachodniopomorskiej Szkoły Biznesu" (Nr umowy: POWR.03.01.00-00-T236/18)

KARTA PROGRAMU AKADEMIA MŁODEGO LIDERA

rok opracowania: 2019

numer kursu / części	KURS PP					
nazwa kursu / części	Projekt Przedsiębiorstwo			ECTS	lider kursu	dr Michał Bzunek
KURS	M2 PROJEKT PRZEDSIĘBIORSTWO			jęz. wykładowy	polski	liczba godzin kontaktowych łącznie
						10

ISTOTA I CELE KURSU

Krótki opis i katalog celów

Głównym zadaniem zajęć w ramach modułu jest symulacja zbliżonych do realnych warunków zakładania i prowadzenia biznesu. Uczniowie uczestniczą w aktywizujących zajęciach o charakterze warsztatów praktycznych, w ramach których "tworzą" symulowane firmy, dla których muszą stworzyć: pomysł produktu / usługi, model biznesowy, elementy biznes planu wraz z analizą rynku i konkurencji i elementami analizy opłacalności oraz przeprowadzić symulowany proces rejestracji firmy, wraz z określeniem schematu opodatkowania, wyborem niezbędnego systemu informacyjnego i zaprojektowaniem struktury organizacyjnej tworzonego podmiotu, itp. Elementem wzbogacającym zajęcia zespołowe w symulowanych warunkach jest gra strategiczna a także warsztat tworzenia start-upu.

STRUKTURA KURSU

numer modułu	KURS PP moduł 1.	KURS PP moduł 2.	KURS PP moduł 3.	KURS PP moduł 4.	KURS PP moduł 5.
nazwa modułu	ABC Przedsiębiorczości	Planowanie biznesowe	Finansowanie działalności gospodarczej	Gra symulacyjna	Start-Up Shaker
prowadzący					
punkty ECTS					

EFEKTY KSZTAŁCENIA

obszar efektów	opis efektu kształcenia	odniesienie do KIERUNKOWYCH efektów kształcenia (→ ZOBACZ LEGENDĘ)	moduł realizujący dany efekt	sposoby weryfikacji efektów kształcenia													
				egzamin pisemny	zaliczenie pisemne	praca pisemna (esej, referat, itp.)	ćwiczenia, zadania	test wiedzy	projekt zespołowe	projekt indywidualne	prezentacja zadania indywidualnego / grupowego	udział w dyskusji	case study indywidualne	case study zespołowe	inne aktywności	uwagi	
WIEDZA	Uczestnik potrafi zidentyfikować przejawy przedsiębiorczości, a także zna cechy osoby przedsiębiorczej. Ponadto, posiada wiedzę z zakresu funkcjonowania i rozwoju przedsiębiorstwa w gospodarce rynkowej, a także rozumie procedurę uruchomienia działalności gospodarczej.	KE1_W02 KE1_W03	ABC Przedsiębiorczości						X						X		
	Uczestnik rozumie celowość procesu planowania biznesowego, wie jakie zasady, narzędzia i metody stosuje się podczas tworzenia biznes planów, a także zna ich istotę. Ponadto, rozumie złożoność przedsięwzięć gospodarczych oraz ekonomiczne uwarunkowania ich rozwoju.	KE1_W02 KE1_W04	Planowanie biznesowe									X		X			
	Uczestnik zna formy i rodzaje finansowania działalności gospodarczej. Rozumie pojęcia kapitału własnego i obcego, a także potrafi wymienić i zdefiniować najważniejsze ich elementy. Rozumie skutki związane z wykorzystywaniem wybranych form finansowania przez przedsiębiorstwo.	KE1_W07 KE1_W09	Finansowanie działalności gospodarczej						X							X	
	Uczestnik zna, rozumie i potrafi wykorzystać w procesie decyzyjnym podstawowe prawa i prawidłowości ekonomiczne w zakresie teorii popytu i podaży oraz marketingu.	KE1_W03 KE1_W08	Gra symulacyjna									X					
	Uczestnik będzie wiedział czym są start-upy oraz w jaki sposób wykorzystać design thinking w kreowaniu własnego pomysłu biznesowego. Zna pojęcia: generowania pomysłów, persony, trendu, user experience, lean canvas.		Start-Up Shaker											X	X		
UMIĘTNOŚCI	Sluchacz potrafi uruchomić własną działalność gospodarczą, a także dokonać wyboru odpowiedniej formy organizacyjno-prawnej oraz formy opodatkowania. Dokonuje przy tym analizy procesów zachodzących w gospodarce. Potrafi zastosować wybrane techniki marketingowe w prowadzonej działalności.	KE1_U02 KE1_U12	ABC Przedsiębiorczości												X		
	Sluchacz potrafi przeprowadzić podstawową analizę ekonomiczną, która jest niezbędna w procesie planowania biznesowego. Ponadto, sluchacz samodzielnie przygotowuje biznes plan i na jego podstawie dokonuje oceny opłacalności realizacji danego przedsięwzięcia.	KE1_U03 KE1_U08	Planowanie biznesowe									X		X			
	Zna i potrafi zastosować elementy metodyki służącej do przeprowadzenia analizy dostępnych form finansowania działalności gospodarczej. Potrafi dokonać oceny kondycji finansowej podmiotu, a także zbadać strukturę finansowania. Potrafi dokonać wyboru optymalnej formy finansowania.	KE1_U02 KE1_U03	Finansowanie działalności gospodarczej						X							X	
	Uczestnik potrafi podejmować proste decyzje biznesowe w zakresie polityki podażowej i cenowej, uwzględniając uwarunkowania ekonomiczne i presję konkurencji.	KE1_U03 KE1_U06	Gra symulacyjna								X						
	Uczestnik potrafi rozróżnić cechy wyróżniające start-upy oraz zastosować elementy design thinkingu w kreowaniu pomysłów biznesowych z uwzględnieniem empatycznego podejścia do potencjalnych użytkowników produktu/usługi.		Start-Up Shaker											X	X		
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	Sluchacz potrafi zidentyfikować w sobie cechy osoby przedsiębiorczej, a także myśleć w sposób twórczy i kreatywny. Jest gotowy do podejmowania wyzwań w zakresie realizacji przedsięwzięć gospodarczych. Stara się, aby podejmowane decyzje były obiektywne, przemyślane i odpowiedzialne.	KE1_K02 KE1_K09	ABC Przedsiębiorczości											X			
	Sluchacz samodzielnie potrafi zidentyfikować, zdiagnozować i rozwiązać problemy, które są związane z procesem planowania biznesowego. Ponadto, rozumie znaczenie umiejętności analitycznych oraz opracowywania raportów, tj. biznes plan.	KE1_K08 KE1_K10	Planowanie biznesowe									X					
	Potrafi samodzielnie ocenić daną formę finansowania, w kontekście zapotrzebowania na kapitał w przedsiębiorstwie. Rozumie, z jakimi kosztami związane jest pozyskanie kapitałów. Potrafi dobrać odpowiednią formę finansowania mając na uwadze sytuację jednostki gospodarczej.	KE1_K09 KE1_K02	Finansowanie działalności gospodarczej													X	
	Uczestnik współdziała w zespole i wykazuje zdolności do pełnienia funkcji lidera merytorycznego w określonym obszarze funkcjonalnym zarządzania.	KE1_K04 KE1_K07	Gra symulacyjna								X						
	Uczestnik jest gotów do efektywnej pracy w zespole oraz przyjmowania różnych ról w grupie w trakcie kreowania wspólnych pomysłów zespołowych oraz ich atrakcyjnego prezentowania.																

NAKLAD PRACY STUDENTA										
nazwa modułu	ABC Przedsiębiorczości		Planowanie biznesowe		Finansowanie działalności gospodarczej		Gra symulacyjna		Start-Up Shaker	
struktura nakładu pracy	liczba godzin kontaktowych	5	liczba godzin kontaktowych	5	liczba godzin kontaktowych	5	liczba godzin kontaktowych	5	liczba godzin kontaktowych	5
	w tym:		w tym:		w tym:		w tym:		w tym:	
	wykład	5	wykład	5	wykład	5	wykład		wykład	
	ćwiczenia		ćwiczenia		ćwiczenia		ćwiczenia		ćwiczenia	
	warsztaty praktyczne		warsztaty praktyczne		warsztaty praktyczne		warsztaty praktyczne	5	warsztaty praktyczne	5
	inne...		inne...		inne...		inne...		inne...	
praca własna uczestnika (= 0)		praca własna uczestnika (= 0)		praca własna uczestnika (= 0)		praca własna uczestnika (= 0)		praca własna uczestnika (= 0)		
łącznie nakład pracy uczestnika	5	łącznie nakład pracy uczestnika	5	łącznie nakład pracy uczestnika	5	łącznie nakład pracy uczestnika	5	łącznie nakład pracy uczestnika	5	

nazwa modułu	ABC Przedsiębiorczości		Planowanie biznesowe		Finansowanie działalności gospodarczej		Gra symulacyjna		Start-Up Shaker	
METODY DYDAKTYCZNE										
Adekwatne metody		Adekwatne metody		Adekwatne metody		Adekwatne metody		Adekwatne metody		
wykład		wykład		wykład		gry symulacyjne, menedżerskie, strategiczne		ćwiczenia z wykorzystaniem metod aktywizujących		
dyskusja grupowa		dyskusja grupowa		prezentacja multimedialna				dyskusja grupowa		
projekty indywidualne		projekty indywidualne		ćwiczenia z wykorzystaniem metod aktywizujących				inne metody aktywizujące		
prezentacja multimedialna		prezentacja multimedialna		case study						
WYMAGANIA WSTĘPNE I FORMALNE										
Wiedza i umiejętności jakie powinien posiadać uczestnik przed rozpoczęciem kursu		Wiedza i umiejętności jakie powinien posiadać uczestnik przed rozpoczęciem kursu		Wiedza i umiejętności jakie powinien posiadać uczestnik przed rozpoczęciem kursu		Wiedza i umiejętności jakie powinien posiadać uczestnik przed rozpoczęciem kursu		Wiedza i umiejętności jakie powinien posiadać uczestnik przed rozpoczęciem kursu		
Znajomość elementarnych pojęć i zagadnień z zakresu ekonomii i nauk społecznych.		Elementarna wiedza z zakresu mikroekonomii, makroekonomii, finansów, zarządzania i marketingu.		Znajomość podstawowych pojęć z zakresu sprawozdawczości finansowej, a także matematyki na poziomie szkoły średniej.		Umiejętność dokonywania obliczeń z użyciem iloczynu, ilorazu, procentów.		brak		

SPOSOBY WERYFIKACJI EFEKTÓW KSZTAŁCENIA										
ocena końcowa		ocena końcowa		ocena końcowa		ocena końcowa		ocena końcowa		
Adekwatne formy zaliczeń	Procent wpływu na ocenę	Adekwatne formy zaliczeń	Procent wpływu na ocenę	Adekwatne formy zaliczeń	Procent wpływu na ocenę	Adekwatne formy zaliczeń	Procent wpływu na ocenę	Adekwatne formy zaliczeń	Procent wpływu na ocenę	
test wiedzy	50	projekty indywidualne	90	test wiedzy	50	prezentacja zadania indywidualnego / grupowego	90	projekty zespołowe	30	
udział w dyskusji	10	udział w dyskusji	10	case study indywidualnie	50	inne aktywności	10	prezentacja zadania indywidualnego / grupowego	70	
projekty indywidualne	40									

CELE EDUKACYJNE MODUŁÓW												
Skatalogowane cele modułu		Skatalogowane cele modułu		Skatalogowane cele modułu		Skatalogowane cele modułu		Skatalogowane cele modułu				
1) Przedstawienie istoty przedsiębiorczości oraz specyfiki zarządzania przedsiębiorstwem. 2) Przekazanie słuchaczom wiedzy dotyczącej procesu tworzenia nowych podmiotów gospodarczych wraz z omówieniem procedury rejestracji działalności gospodarczej. 3) Zaznajomienie słuchacza z formami organizacyjno-prawnymi działalności gospodarczej oraz formami opodatkowania przedsiębiorstw. 4) Omówienie najważniejszych kwestii związanych z marketingiem w przedsiębiorstwie.		1) Przedstawienie roli biznes planu w realizacji przedsięwzięć gospodarczych i zarządzaniu przedsiębiorstwem. 2) Przekazanie słuchaczom praktycznej wiedzy w zakresie tworzenia treści biznes planu, a także wybranych metod analizy ekonomicznej, którą należy przeprowadzić na potrzeby opracowywanego dokumentu. 3) Wyjaśnienie, w jaki sposób poszczególne czynniki mikro i makroekonomiczne mogą wpłynąć na powodzenie realizacji przedsięwzięcia gospodarczego i dlaczego należy uwzględnić je w biznes planie.		1) Zapoznanie słuchacza z najważniejszymi elementami teorii i pojęciami dotyczącymi finansowania działalności gospodarczej. 2) Omówienie najważniejszych, wewnętrznych i zewnętrznych form finansowania przedsiębiorstwa, z uwzględnieniem roli finansowania przedsiębiorstw typu startup przez aniołów biznesu i fundusze Venture Capital. 3) Zapoznanie słuchacza z istotą funkcjonowania mechanizmu dźwigni finansowej, wybranymi elementami metodyki analizy źródeł finansowania, a także z istotą kosztu kapitału w przedsiębiorstwie. 4) Omówienie wpływu decyzji dotyczącej wyboru formy finansowania przedsiębiorstwa na jego funkcjonowanie.		1/ doświadczenie realnych uwarunkowań podejmowania decyzji w warunkach presji konkurencji; 2/ doświadczenie symulowanych warunków konkurencji rynkowej; 3/ poznanie mechanizmów konkurencji; 4/ zrozumienie zasad konkurencji cenowej i pozacenowej.		1) Zapoznanie uczestników z tematyką start-upów oraz metodologią pracy z wykorzystaniem design thinking. 2) Zaktywizowanie uczestników do podjęcia próby wgenerowania swojego pomysłu biznesowego. 3) Rozwinięcie umiejętności pracy w grupie oraz podejmowanie ról lidera grupy oraz aktywnego członka zespołu. 4) Pobudzenie uczestników do poszukiwania kreatywnych, nieszablonych rozwiązań. 5) Rozwinięcie umiejętności wystąpień publicznych i prezentowania swoich pomysłów przed audytorium. 6) Uświadomienie znaczenia empatii wobec potrzeb użytkowników w trakcie kreowania pomysłów biznesowych.				

TRĘŚCI PROGRAMOWE												
Zakres merytoryczny modułu		Zakres merytoryczny modułu		Zakres merytoryczny modułu		Zakres merytoryczny modułu		Zakres merytoryczny modułu				
1) Istota, uwarunkowania kulturowe i definicja przedsiębiorczości. Najważniejsze pojęcia związane z działalnością gospodarczą. 2) Przedsiębiorstwo w gospodarce rynkowej. 3) Formy organizacyjno-prawne przedsiębiorstw – rodzaje, istota, wady i zalety. 4) Formy opodatkowania działalności gospodarczej. 5) Elementy finansów przedsiębiorstwa. 6) Procedura uruchomienia działalności gospodarczej. 7) Elementy zarządzania przedsiębiorstwem. 8) Innowacyjność przedsiębiorstw i jej znaczenie dla konkurencyjności. 9) Bariery i zagrożenia w rozwoju przedsiębiorstwa. 10) Podstawy marketingu.		1) Istota i elementy procesu planowania. 2) Zastosowanie planów biznesowych. 3) Cele i podstawowe reguły opracowywania biznes planu. 4) Układ, elementy i struktura biznesplanu. 5) Analiza rynku i budowa planu marketingowego. 6) Elementy analizy strategicznej. 7) Planowanie działalności operacyjnej. 8) Budowa planu finansowego. 9) Prognozy elementów planu finansowego. 10) Charakterystyka ryzyka towarzyszącego realizacji przedsięwzięć gospodarczych.		1) Najważniejsze pojęcia i elementy teorii związane z finansowaniem działalności gospodarczej. 2) Kryteria wyboru źródeł finansowania. 3) Charakterystyka klasycznych źródeł finansowania działalności gospodarczej. 4) Rola Anioła Biznesu i funduszu Venture Capital w finansowaniu działalności gospodarczej. 5) Pozostałe formy finansowania działalności gospodarczej. 6) Mechanizm dźwigni finansowej. 8) Elementy metodyki analizy źródeł finansowania. 8) Analiza zadłużenia, jako element oceny kondycji finansowej przedsiębiorstwa. 9) Wprowadzenie do analizy kosztu kapitału. 10) Charakterystyka wybranych teorii kształtowania optymalnej struktury kapitałowej w przedsiębiorstwie.		1/ Wprowadzenie do zasad grywalizacji; 2/ Rozgrywka gry strategicznej pn. KING SIZE; 3/ Proces wnioskowania i korekty decyzji grywalizacyjnych.		1) Czym są strat-upy. 2) Design Thinking - co to takiego. 3) Możliwość wykorzystania DT w kreowaniu pomysłów na swój biznes. 4) Generowania pomysłów biznesowych - praca w zespole. 5) Budowanie Persony. 6.) User experience w efektywnym tworzeniu pomysłu biznesowego. 7) Rozpoznawanie trendów. 8) Opracowanie modelu biznesowego w oparciu o Lean Canvas. 9) Pitching - umiejętność prezentowania swojego pomysłu biznesowego przed audytorium.				

WYKAZ LITERATURY PODSTAWOWEJ I UZUPEŁNIAJĄCEJ												
Zalecane pozycje literatury		Zalecane pozycje literatury		Zalecane pozycje literatury		Zalecane pozycje literatury		Zalecane pozycje literatury				
literatura podstawowa		literatura podstawowa		literatura podstawowa		literatura podstawowa		literatura podstawowa				
1) Targalski J., Francik A. (red.), „Przedsiębiorczość i zarządzanie firmą. Teoria i praktyka”, Wydawnictwo C.H. Beck, Warszawa 2009. 2) Godlewska-Majkowska H. (red.), „Przedsiębiorczość. Jak założyć i prowadzić własną firmę?”, Szkoła Główna Handlowa w Warszawie, Warszawa 2009. 3) Piechuch T., „Przedsiębiorczość”, Wydawnictwo C.H. Beck, Warszawa 2013.		1) Skrzypek J.T., „Biznesplan. Model najlepszych praktyk”, Wydawnictwo Poltext, Warszawa 2012. 2) Pawlak Z., „Biznes Plan”. Wydawnictwo Poltext, Warszawa 2008. 3) Opolski K., Wasniewski K., „Biznes plan - jak go budować i analizować”, CeDeWu, Warszawa 2007.		1) Bednarz J., Gostomski E., „Finansowanie działalności gospodarczej”, Wyd. Uniwersytetu Gdańskiego, 2008. 2) Bojańczyk M., „Finanse przedsiębiorstwa”, Oficyna Wydawnicza SGH, 2012. 3) Sierpińska M., Jachna T., „Ocena przedsiębiorstwa według standardów światowych”, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2005.		Regulamin gry strategicznej KING SIZE.		1) S. Blanc, Podręcznik startupu, Wyd. Onepress 2015. 2) N. Cross, design Thinking, Bloomsbury Academic 2011. 3) P. Grocholiński, Poradnik Design Thinking, czyli jak wykorzystać myślenie projektowe w Biznesie, Wyd. Onepress 2017. 4) A. Osterwalder, Tworzenie modeli biznesowych. Podręcznik wizjonera, Wyd. Helion 2012. 5) B. Rudkin Ingle, Design Thinking dla małych przedsiębiorców, Wyd. Helion 2015.				

literatura uzupełniająca		literatura uzupełniająca		literatura uzupełniająca		literatura uzupełniająca		literatura uzupełniająca			
1) Makieła Z.J., Stuss M.M. red., „Przedsiębiorczość i zarządzanie innowacjami. Wiedza, technologia, konkurencja, przedsiębiorstwo”, Wydawnictwo C.H. Beck, Warszawa 2018. 2) Cieślak J., „Przedsiębiorczość dla ambitnych. Jak uruchomić własny biznes”, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2010.		1) Marecki K., Wieloch Maciej (red.), „Biznesplan - Elementy planowania działalności Rozwojowej”, Szkoła Główna Handlowa, Oficyna Wydawnicza, Warszawa 2008. 2) Tokarski A., Tokarski M., Wójcik J., „Jak solidnie przygotować profesjonalny biznesplan”, CeDeWu, Warszawa 2017.		1) Duliniec A., „Finansowanie przedsiębiorstwa”, Polskie Wydawnictwo Ekonomiczne, Warszawa 2011. 2) Sierpińska M., „Zarządzanie płynnością finansową w przedsiębiorstwie”, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2008.		brak					

PROJEKT "Pigułki kompetencji Zachodniopomorskiej Szkoły Biznesu" (Nr umowy: POWR.03.01.00-00-T236/18)

KARTA PROGRAMU AKADEMIA MŁODEGO LIDERA

rok opracowania: 2019

numer kursu / części	KURS KS										
nazwa kursu / części	Kompetencje społeczne					ECTS		lider kursu	Sylvia Sidz		
KURS	M3 KOMPETENCJE SPOŁECZNE							jęz. wykładowy	polski	liczba godzin kontaktowych łącznie	4

ISTOTA I CELE KURSU

Krótki opis i katalog celów

Podnoszenie kompetencji społecznych wspomaga funkcjonowanie w szybko zmieniającym się świecie, który stawia młodym ludziom coraz wyższe wymagania. Zarówno na etapie edukacji jak też wejścia na rynek pracy — umiejętność autoprezentacji, zarządzanie stresem, wyznaczanie celów oraz organizacja czasu, wspierają rozwój i stawianie czoła pojawiającym się wyzwaniom. Naczelnym celem modułów jest zapoznanie się z aktualną wiedzą, zweryfikowaną przez badania naukowe. Natomiast forma ich przekazywania oparta jest na mechanice zacierpniętej z gier. Zaangażowanie pojawiające się w przy rozwiązywaniu zadań pomaga utrzymać uwagę i uzyskać wiedzę, umiejętności oraz kompetencje społeczne. W efekcie moduły mają przygotować studentów do kompetentnego wychodzenia naprzeciw wymaganiom zewnętrznym z poczuciem zwiększonej pewności siebie. Głównym zadaniem zajęć jest poznanie trików stosowanych podczas występów publicznych, odpowiednie formułowanie celów, aby ich realizacja przebiegała płynnie; świadome usuwanie dystraktorów i potzerwanie czasu w kontekście inwestycji; przyjęcie korzystnego podejścia względem reakcji organizmu na stres.

STRUKTURA KURSU

numer modułu	KURS KS	moduł 1.	KURS KS	moduł 2.	KURS KS	moduł 3.	KURS KS	moduł 4.
nazwa modułu	Autoprezentacja		Wyznaczanie celów		Zarządzanie czasem		Zarządzanie stresem	
prowadzący								
punkty ECTS								

EFEKTY KSZTAŁCENIA

obszar efektów	opis efektu kształcenia <i>(od 3-5 efektów na obszar; treść nie dłuższa, niż szerokość wiersza)</i>	odniesienie do KIERUNKOWYCH efektów kształcenia <i>(→ ZOBACZ LEGENDE)</i>	moduł realizujący dany efekt	sposoby weryfikacji efektów kształcenia														
				egzamin pisemny	zaliczenie pisemne	praca pisemna (esej, referat, itp.)	ćwiczenia, zadania	test wiedzy	projekt zespołowe	projekt indywidualne	prezentacja zadania indywidualnego / grupowego	udział w dyskusji	case study indywidualnie	case study zespołowo	inne aktywności	uwagi		
WIEDZA	Rozpoznaje zasady komunikacji międzyludzkiej w sytuacjach autoprezentacji.		Autoprezentacja				X											
	Zna założenia metody wyznaczania celów SMARTER, metodę 5x dlaczego, oraz podstawowe założenie filozofii Kaizen i mininawyków.		Wyznaczanie celów				X				X							
	Rozpoznaje dystraktory utrudniające zarządzanie czasem. Zna błędy pojawiające się w podejściu do planowania.		Zarządzanie czasem				X											
	Zna wyniki najnowszych badań naukowych nad stresem, przedstawionych podczas warsztatu. Zna sposoby zarządzania stresem i kreatywne metody regulacji emocji.		Zarządzanie stresem						X									
UMIĘJĘTNOŚCI	Umie rozróżnić wartość technik autoprezentacyjnych dla własnych potrzeb.		Autoprezentacja				X											
	Umie sformułować swój cel za pomocą metody SMARTER. Potrafi podzielić cel na minimalne fragmenty. Umie zastosować metodę 5x dlaczego, aby dotrzeć do głębokich przyczyn wyboru celu.		Wyznaczanie celów				X				X							
	Potrafi rozpoznać własne przeszkody w płynnym realizowaniu planów oraz zaplanować zadania zgodnie z techniką blokowania czasu na zadania.		Zarządzanie czasem				X											
	Umie skorzystać z technik kontroli stresu. Potrafi dostrzec potencjał reakcji organizmu na stres.		Zarządzanie stresem						X									
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	Jest świadomy zasad panujących w kontaktach międzyludzkich w sytuacjach autoprezentacji.		Autoprezentacja				X											
	Jest świadomy korzyści płynących z wyznaczania celów w życiu człowieka. Lepiej rozumie wybory dzięki zastosowaniu metody 5x dlaczego.		Wyznaczanie celów				X											
	Jest skłonny docenić czas, którym dysponuje podczas swojego życia.		Zarządzanie czasem				X											
	Zyskuje większe poczucie kontroli emocjonalnej dzięki znajomości technik opanowania stresu.		Zarządzanie stresem						X									
	Zachowuje otwartość na nowe sytuacje i ma świadomość, że nastawienie psychiczne może obniżyć poziom niepokoju w sytuacjach społecznych.		Zarządzanie stresem						X									

NAKLAD PRACY STUDENTA

nazwa modułu	Autoprezentacja		Wyznaczanie celów		Zarządzanie czasem		Zarządzanie stresem	
	liczba godzin kontaktowych	1	liczba godzin kontaktowych	1	liczba godzin kontaktowych	1	liczba godzin kontaktowych	1
struktura nakładu pracy	w tym:		w tym:		w tym:		w tym:	
	wykład		wykład		wykład		wykład	
	ćwiczenia		ćwiczenia		ćwiczenia		ćwiczenia	
	warsztat praktyczny	1	warsztat praktyczny	1	warsztat praktyczny	1	warsztat praktyczny	1
	inne...		inne...		inne...		inne...	
	praca własna uczestnika (= 0)		praca własna uczestnika (= 0)		praca własna uczestnika (= 0)		praca własna uczestnika (= 0)	
łącznie nakład pracy uczestnika	1	łącznie nakład pracy uczestnika	1	łącznie nakład pracy uczestnika	1	łącznie nakład pracy uczestnika	1	

nazwa modułu	Autoprezentacja		Wyznaczanie celów		Zarządzanie czasem		Zarządzanie stresem	
	METODY DYDAKTYCZNE							
informacje o zawartości merytorycznej, metodach, kryteriach zaliczenia, itp.	<i>Adekwatne metody</i>		<i>Adekwatne metody</i>		<i>Adekwatne metody</i>		<i>Adekwatne metody</i>	
	ćwiczenia z wykorzystaniem metod aktywizujących		warsztaty praktyczne		gry symulacyjne, menedżerskie, strategiczne		prezentacja multimedialna	
			gry symulacyjne, menedżerskie, strategiczne		dyskusja grupowa		warsztaty praktyczne	
							wykład	
WYMAGANIA WSTĘPNE I FORMALNE								
<i>Wiedza i umiejętności jakie powinien posiadać uczestnik przed rozpoczęciem kursu</i>		<i>Wiedza i umiejętności jakie powinien posiadać uczestnik przed rozpoczęciem kursu</i>		<i>Wiedza i umiejętności jakie powinien posiadać uczestnik przed rozpoczęciem kursu</i>		<i>Wiedza i umiejętności jakie powinien posiadać uczestnik przed rozpoczęciem kursu</i>		
Podstawowe umiejętności prezentacji.		Ogólna wiedza o wyznaczaniu celów.		Ogólna wiedza o planowaniu czasu.		Elementarna wiedza z zakresu oddziaływania stresu na człowieka.		
SPOSOBY WERYFIKACJI EFEKTÓW KSZTAŁCENIA								
ocena końcowa		ocena końcowa		ocena końcowa		ocena końcowa		
<i>Adekwatne formy zaliczeń</i>	<i>Procent wpływu na ocenę końcową</i>	<i>Adekwatne formy zaliczeń</i>	<i>Procent wpływu na ocenę końcową</i>	<i>Adekwatne formy zaliczeń</i>	<i>Procent wpływu na ocenę końcową</i>	<i>Adekwatne formy zaliczeń</i>	<i>Procent wpływu na ocenę końcową</i>	
ćwiczenia, zadania	100	ćwiczenia, zadania	50	ćwiczenia, zadania	100	test wiedzy	100	
		prezentacja zadania indywidualnego / grupy	50					
CELE EDUKACYJNE MODUŁÓW								
<i>Skatalogowane cele modułu</i>		<i>Skatalogowane cele modułu</i>		<i>Skatalogowane cele modułu</i>		<i>Skatalogowane cele modułu</i>		
1/ Uzyskanie wiedzy o elementach ważnych w autoprezentacji. 2/ Poznaję techniki autoprezentacji i komunikacji.		1/ Uzyskanie wiedzy i umiejętności wyznaczania celów w dwóch metodykach - SMART i SMARTER. 2/ Poznanie techniki pomagającej rozpoznać sens wybranego celu.		1/ Uzyskanie wiedzy dotyczącej zachowań, których warto unikać w realizacji planów w czasie. 2/ Stosowanie technik wspomagających zarządzanie czasem.		1/ Uzyskanie aktualnej wiedzy na temat stresu. 2/ Rozwijanie umiejętności posługiwania się technikami wspomagającymi zarządzanie stresem.		
TREŚCI PROGRAMOWE								
<i>Zakres merytoryczny modułu</i>		<i>Zakres merytoryczny modułu</i>		<i>Zakres merytoryczny modułu</i>		<i>Zakres merytoryczny modułu</i>		
1/ Budowanie wizerunku w oparciu o autentyczność i wiarygodność. 2/ Techniki stosowane w autoprezentacji.		1/ Metoda wyznaczania celów SMART i SMARTER; 2/ Metoda wyznacznia celów KAIZEN oraz ich osiągania za pomocą mininawyków. 3/ Technika odkrywania wartości - 5x dlaczego.		1/ Dystraktory i błędy w planowaniu zadań. 2/ Technika blokowania czasu na zadania.		1/ Istota stresu mobilizującego i szkodliwego. 2/ Wykorzystywanie siły stresu dla własnego pożytku. 3/ Techniki pomagające radzić sobie ze stresem.		
WYKAZ LITERATURY PODSTAWOWEJ I UZUPEŁNIAJĄCEJ								
<i>Zalecane pozycje literatury</i>		<i>Zalecane pozycje literatury</i>		<i>Zalecane pozycje literatury</i>		<i>Zalecane pozycje literatury</i>		
literatura podstawowa		literatura podstawowa		literatura podstawowa		literatura podstawowa		
1. R. B. Cialdini, Wywieranie wpływu na ludzi. Teoria i praktyka, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, Gdańsk 2016. 2. M. Leary, Wywieranie wrażenia. Strategie autoprezentacji, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, Gdańsk 2017.		1. M. Robert, Filozofia Kaizen. Jak mały krok może zmienić twoje życie, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2011. 2. S. Guise, Mininawyki. Małymi krokami do sukcesu, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2015.		1. Majewska-Opielka, Gra o czas, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, Gdańsk 2016. 2. Greg McKeown, Esencjalista, MT Biznes, Warszawa 2015.		1. K. McGonigal, Siła stresu, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2018. 2. Greenberg Melanie, Mózg odporny na stres, Dom Wydawniczy Rebis, Poznań 2018.		
literatura uzupełniająca		literatura uzupełniająca		literatura uzupełniająca		literatura uzupełniająca		
1. TED Talks. Oficjalny poradnik TED. Jak przygotować wystąpienie publiczne. Wydawnictwo Bez Maski, Wrocław 2018.		1. S. Sinek, Zaczynj od dlaczego, Wydawnictwo Onepress, Gliwice 2018. 2. S. Sinek, Znajdź swoje dlaczego, Wydawnictwo Onepress, Gliwice 2018.		1. S.R. Covey, Najpierw rzeczy najważniejsze. Naucz się określać priorytety i skutecznie zarządzać czasem, Rebis, Poznań 2005.		1. L. Hayes, W pułapce myśli dla nastolatków. Jak skutecznie poradzić sobie z depresją, stresem i lękiem, Wydawnictwo GWP, Gdańsk 2019.		