



Plan studiów licencjackich na Wydziale EiZ kierunku ZARZĄDZANIE
na rok akademicki 2020/2021

Zarządzanie I	Rygor	Stacjonarne						Kurs językowy	ECTS	Niestacjonarne					
		Suma	W	Wa	Ćw	e-I	K. komp.			Suma	W	Wa	Ćw	e-I	K. komp.
SEMESTR I															
Podstawy prawa oraz ochrona własności intelektualnych Dowiedz się m. in. o: <ul style="list-style-type: none"> ochronie wartości intelektualnych na przykładzie gier wideo, które komponenty gry wideo podlegają ochronie, w jaki sposób zabezpieczyć prawa do stworzonej przez siebie produkcji, prawach pośrednich i prawach twórców, których produkcje wykorzystujemy w grze. 	E	30	30						4	20	5			15	
Narzędzia matematyczne w biznesie <ul style="list-style-type: none"> poznasz zasady działania logiki niezbędne do programowania w języku Python nauczysz się podstaw algebry macierzy niezbędnych do programowania w języku Python poszerzysz swoją wiedzę na temat analizy matematycznej niezbędnych do programowania w języku Python 	Z	30			30				4	20			20		
Mikroekonomia	E	60	30		30				6	40	20		20		
Warsztat umiejętności miękkich	Z	30	10		20				4	20			10	10	
Język obcy I <ul style="list-style-type: none"> nauczysz się branżowego języka angielskiego, wykorzystywanego w branży gier wideo 	Z	60			60				2	40			20	20	
Do wyboru 1: Język obcy II 1. Jęz. Polski dla studentów bez znajomości języka minimum na poziomie B2 2. Jęz. Obcy II		90			90			60	6	60			60	20	
Do wyboru 2 (1z2): Społeczno-humanistyczny I 1. Filozofia 2. Podstawy psychologii	E	30	30						4	20	5			15	
W-F	Z	30			30				0						
SUMA:		360							30	220				80	
SEMESTR II															
Makroekonomia	E	60	30		30				6	40	20		20		
Do wyboru 2 (1z2): Społeczno-humanistyczny II 1. Socjologia 2. Główne wyzwania XXI wieku	E	30	30						4	20	20				
Stosowanie baz danych (realizacja podczas zjazdów 5-8-zaoczne - tylko konwersatorium komputerowe)	E	45	30				15		6	30	20			10	
Przedsiębiorczość 3.0 - biznes, odpowiedzialność, współpraca <ul style="list-style-type: none"> poznasz specyfikę rynku gier wideo w Polsce i na świecie dowiedz się dlaczego rynek gier wideo jest jednym z najszybciej rozwijających się sektorów w Polsce i na świecie nauczysz się zasad skutecznego prezentowania pomysłów biznesowych, wystąpienia publiczne, zasady tworzenia prezentacji. nauczysz się prezentacja gry dla inwestorów, wydawców i partnerów – co uwzględnić, o czym pamiętać? 	Z	30	7,5		22,5				4	20	2,5		17,5		
Narzędzia informatyczne (realizacja podczas zjazdów 1-4 tylko zaoczne) <ul style="list-style-type: none"> poszerzysz swoją wiedzę na temat analizy matematycznej niezbędnych do programowania w języku Python 	Z	30					30		4	20			10	10	
Język obcy I <ul style="list-style-type: none"> nauczysz się branżowego języka angielskiego, wykorzystywanego w branży gier wideo 	Z	60			60				2	40			20	20	
Do wyboru 3: Język obcy II 1. Kultura i jęz. polski 2. Jęz. obcy II	E	60			60				4	40			20	20	
W-F	Z	30			30				0						
SUMA:		345							30	210					

SEMESTR III														
Podstawy zarządzania	Z	30		30					3	20		20		
Podstawy marketingu														
<ul style="list-style-type: none"> nauczysz się użycie gier wideo jak przykładów działań marketingowych dokonasz analizy dużych kampanii marketingowych np. Wiedźmina 3, Cyberpunk 2077 zrealizujesz ćwiczenia oparte o analizę cyklu życia gier oraz o dane dostarczone przez partnerów kierunku studiów np. Klabater. nabędziesz wiedze i umiejętności z zakresu infunecer marketingu 	Z	30		30					3	20		5		15
Podstawy rachunkowości	Z	45		30	15				3	30		20	10	
Międzynarodowe stosunki gospodarcze	E	30	30						2	20	5			15
Polityka społeczno-gospodarcza	E	30	30						2	20	5			15
Podstawy finansów (realizacja zjazdu 1-6-dzienne, 1-4-zaoczne)	E	30	30						4	20	5			15
Finanse przedsiębiorstw (realizacja zjazdu 7-12-dzienne, 58-zaoczne)	Z	30		30					4	20		20		
Compliance w przedsiębiorstwie	Z	35		20		15			3	30	10			20
Zarządzanie strategiczne														
<ul style="list-style-type: none"> dowiesz się czym jest otoczenie konkurencyjne organizacji i dokonasz badanie potencjału sektora rynku gier wideo. nauczysz się porównywać strategie tworzenia gier wideo i stworzyć swoje własne - Małe, niezależne studia deweloperskie kontra globalni giganci posiędziesz wiedzę i umiejętności z zakresu potencjał strategicznego organizacji: cykl życia produktu i technologii na przykładzie gier wideo, analiza kluczowych czynników sukcesu, łańcuch wartości, pozycja i bilans strategiczny przedsiębiorstwa. Silniki gry wideo – jakie są dostępne i jak często się starzeją? 	Z	25		25					2	15		5		10
Podstawy sprzedaży														
<ul style="list-style-type: none"> nauczysz się przygotowywać strategię sprzedażową dla gry komputerowej dowiesz się jak wypromować grę komputerową – komunikacja wartości dodanych poprawki, aktualizacje i patche a reklamacja gry komputerowej. 	Z	20		20					2	15		5		10
Język obcy I														
<ul style="list-style-type: none"> nauczysz się branżowego języka angielskiego, wykorzystywanego w branży gier wideo 	Z	60		60					2	40			20	20
SUMA:		365							30	250				

SEMESTR IV													
Praca projektowa: Analiza finansowa • nauczysz się analizować sprawozdanie finansowe Spółki gamingowej notowanej na GPW lub NC • nauczysz się tworzyć sprawozdanie finansowe Spółki gamingowej notowanej na GPW lub NC	Z	45		45				4	30		5		25
Język obcy I • nauczysz się branżowego języka angielskiego, wykorzystywanego w branży gier video	Z	60		60				2	40			20	20
Zarządzanie jakością • dowiesz się jak należy przeprowadzić audyt jakości gry video • nauczysz się zorganizować testy i betatesty • dowiesz się, jak przebiega proces certyfikacji gier video na najpopularniejszych platformach – Steam, PSN, Microsoft Store, etc	Z	25		25				3	15		15		
Zarządzanie logistyczne	Z	20		20				3	15				
Zarządzanie marketingowe (Badania marketingowe, strategie marketingowe i komunikacja marketingowa) • nauczysz się praktycznych zastosowań marketingu w procesie developingu gry komputerowej • nauczysz się planować strategie marketingowe gier video oraz przedsiębiorstwa • nauczysz się analizować działania marketingowe podmiotów konkurencyjnych na rynku gier video	Z	45		45				4	30		30		
Zachowania organizacyjne (RAZEM Z ADMINISTRACJA) • dowiesz się jak radzić sobie z kryzysami w zespole • crunch jako zjawisko charakterystyczne dla branży gamingowej – jak sobie z nim radzić? • dowiesz się jakie są funkcje poszczególnych członków zespołu developerskiego • poznasz czym jest kultura organizacji, różnice kulturowe i zmiana kultury organizacyjnej. • zrozumiesz dlaczego gra video jest produktem stworzony przez grupę ludzi o odmiennych wartościach, wyznaniach i poglądach.	Z	30		30				3	20		5		15
Analiza strategiczna - projekt semestralny • będziesz prowadził badania otoczenia konkurencyjnego w branży gamingowej oraz uczył się jakie gry mają szanse na sukces i dlaczego • będziesz tworzył cykl życia gry komputerowej – od premiery do przeceny (bundle, wyprzedaże, programy typu PS+ i GamePass) • stworzysz analizę SWOT dla Twojej gry komputerowej!	Z	15		15				4	10		10		
Zarządzanie Zasobami Ludzkimi	Z	30		30				4	20		5		15
Zarządzanie projektami • Gra video jako projekt – nauczysz się jak podejść do produkcji gry video hollistycznie • nauczysz się tworzyć harmonogramy realizacji projektu dotyczącego produkcji gry video • poznasz rodzaje zmian na różnych etapach produkcji gry. Kiedy gra może zmienić swoje oblicze? Sprawdzone rozwiązania czy rewolucja – którą drogą powinien podążać sequel. Przykłady gier, które zmieniły sprawdzone rozwiązania (np. God of War, Resident Evil VII) • nauczysz się budować zespół ludzi odpowiedzialnych za proces produkcji gry video	Z	30		30				3	20		5		15
		SUMA:	300					30	200				
SEMESTR V													
Język obcy I • nauczysz się branżowego języka angielskiego, wykorzystywanego w branży gier video	Z	60		60				2	40			20	20
PRAKTYKI STUDENCKIE I	Z	250						10	250				
Specjalność	Z	150		150				18	100		100		
		SUMA:	460					30	390				
SEMESTR VI													
Język obcy I • nauczysz się branżowego języka angielskiego, wykorzystywanego w branży gier video	Z	60		60				2	40			20	20
Seminarium biznesowo-projektowe	Z	30		30				18	20			20	
PRAKTYKI STUDENCKIE II	Z	250						10	250				
		SUMA:	340					30	310				
		SUMA (SEM I - VI):	2170					180	1580				