

Międzynarodowa Wyższa Szkoła Logistyki i Transportu we Wrocławiu

Prowadzący					
Przedmiot	PRZEDSIĘBIORCZOŚĆ KREATYWNA I TECHNOLOGICZNA				
		Punkty ECTS	2	Kod przedmiotu	24SL.P.Z.B.ZP.10

Kierunek	Specjalność		Rok akademicki		
ZARZĄDZANIE	Zarządzanie przedsiębiorstwem		2025/2026		
Semestr	6		Rok studiów		3

Forma studiów	Stacjonarne					Niestacjonarne				
Forma zajęć	Wykład	E-learning	Ćwiczenia	Laboratoria	Projekt	Wykład	E-learning	Ćwiczenia	Laboratoria	Projekt
Liczba godzin	10		10			9		9		
RAZEM	20					18				

Cel przedmiotu	Celem kursu Przedsiębiorczość kreatywna i technologiczna jest przekazanie studentom wiedzy dotyczącej uwarunkowań i znaczenia przedsiębiorczości w sektorach kreatywnych i technologicznych, a także wykształcenie wśród nich umiejętności identyfikacji, projektowania i rozwijania przedsięwzięć opartych na kreatywności, wiedzy i nowych technologiach. Kurs ma na celu rozwijanie kompetencji w zakresie łączenia kreatywnego myślenia z wykorzystaniem innowacyjnych rozwiązań technologicznych, a także kształtowania postaw przedsiębiorczości sprzyjających rozwojowi gospodarki cyfrowej i kreatywnej.
----------------	--

Minimalna wiedza wymagana od studenta przed rozpoczęciem zajęć					
Wiedza z zakresu podstaw funkcjonowania przedsiębiorstw ze szczególnym uwzględnieniem podstaw zarządzania, ekonomii i finansów.					
Zalecana literatura do przestudiowania przed rozpoczęciem zajęć					
Weresa, M. A., Kowalski, A. M., Próchniak, M., Tomeczek, A. F., Napiórkowski, T., Milewicz, W., ..., Danik, L. 2023. Znaczenie przedsiębiorczości w kształtowaniu przewag konkurencyjnych, wyd. Oficyna Wydawnicza SGH, Warszawa.					
PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ				KEU	METODY OCENY
WIEDZA	W01	Ma zaawansowaną wiedzę z zakresu przedsiębiorczości kreatywnej i technologicznej, rozumie specyfikę, uwarunkowania rozwoju oraz rolę kreatywności i technologii w kształtowaniu przewagi konkurencyjnej przedsiębiorstw.	K1_W02_Z_P	MO2	Egzamin pisemny w formie testu zamkniętego jednokrotnego wyboru
	W02	Ma zaawansowaną wiedzę z zakresu wykorzystywania nowych technologii i zdobyczy nauki w budowaniu potencjału przedsiębiorstwa / organizacji.	K1_W03_Z_P	MO2	Egzamin pisemny w formie testu zamkniętego jednokrotnego wyboru
UMIEJĘTNOŚCI	U01	Potrafi analizować procesy przedsiębiorcze w sektorach kreatywnych i technologicznych oraz oceniać ich wpływ na kształtowanie nowych produktów, usług i modeli biznesowych w kontekście otoczenia rynkowego i regulacyjnego.	K1_U01_Z_P	MO8 MO9	Kolokwium pisemne w formie zadań otwartych Kolokwium pisemne w formie zadań praktycznych
	U02	Potrafi zaprojektować i rozwijać przedsięwzięcia oparte na kreatywnych pomysłach i nowoczesnych technologiach, uwzględniając czynniki ryzyka, potrzeby rynku i potencjał dalszego rozwoju.	K1_U06_Z_P	MO8 MO9	Kolokwium pisemne w formie zadań otwartych Kolokwium pisemne w formie zadań praktycznych
	U03	Potrafi opracować koncepcję działalności gospodarczej w sektorach kreatywnych i technologicznych, w tym zdefiniować produkt lub usługę oraz przygotować plan ich rozwoju i komercjalizacji oraz całego cyklu życia.	K1_U08_Z_P	MO8 MO9	Kolokwium pisemne w formie zadań otwartych Kolokwium pisemne w formie zadań praktycznych
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	K01	Jest przygotowany do twórczego i przedsiębiorczego działania w zróżnicowanych warunkach rynkowych, potrafi inicjować i realizować projekty biznesowe oparte na kreatywności i technologiach oraz współpracować w ich wdrażaniu.	K1_K02_Z_P	MO8	Kolokwium pisemne w formie zadań otwartych

Treści merytoryczne przedmiotu	Wykład	W1: Przedsiębiorczość kreatywna i technologiczna – pojęcia, znaczenie, obszary (2/2h) W2: Sektory kreatywne i gospodarka cyfrowa – charakterystyka i wyzwania (1/1h) W3: Technologie jako źródło przewagi konkurencyjnej – przykłady i studia przypadków (1/1h) W4: Modele biznesowe w sektorach kreatywnych i technologicznych (2/2h) W5: Finansowanie przedsięwzięć kreatywnych i technologicznych (venture capital, crowdfunding, granty) (2/1h) W6: Zarządzanie cyklem życia produktów i usług kreatywnych/technologicznych (2/2h)
	Ćwiczenia	Ćw1: Identyfikacja pomysłów biznesowych w sektorach kreatywnych i technologicznych (2/2h) Ćw2: Warsztat kreatywności – techniki generowania pomysłów (1/1h) Ćw3: Analiza case study: startupy technologiczne i kreatywne (2/2h) Ćw4: Projektowanie innowacyjnych modeli biznesowych (np. Business Model Canvas) (2/1h) Ćw5: Analiza ryzyka i źródeł finansowania dla kreatywnego/technologicznego startupu (2/2h) Ćw6: Prezentacja i pitching pomysłu biznesowego (1/1h)

Metody dydaktyczne	MD2	Wykład informacyjny z zastosowaniem technik multimedialnych
	MD16	Ćwiczenia - rozwiązywanie zadań i problemów

Literatura obowiązkowa	1	Chyba Z. 2025: Przedsiębiorczość technologiczna w procesie kreowania przewagi konkurencyjnej przedsiębiorstw wysokich technologii, wyd. Oficyna Wydawnicza Politechniki Warszawskiej, Warszawa
	2	Bielińska-Dusza, E., Strategicznych, K. A. 2021: Znaczenie współpracy międzyorganizacyjnej w przedsiębiorstwach z branży kreatywnej. Prace Naukowe/Uniwersytet Ekonomiczny w Katowicach, 105-122.

Literatura uzupełniająca	1	Lachiewicz, S., Matejun, M., Mikołáš, Z. 2021: Okazje w zarządzaniu innowacjami w firmach sektora MSP, wyd. CeDeWu, Warszawa.
--------------------------	---	---

Warunki zaliczenia przedmiotu	
Przedmiot zaliczany jest jako całość (Zo) - na jedną ocenę uwzględniającą wszystkie formy zajęć. Warunkiem przystąpienia do zaliczenia wykładu (Egzamin pisemny w formie testu zamkniętego jednokrotnego wyboru - MO2) jest zaliczenie ćwiczeń - na podstawie: kolokwium pisemnego w formie zadań praktycznych MO9 i/lub otwartych MO8.	