



Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	ENTREPRENEURSHIP AND CREATIVITY, PG_00061127						
Kierunek studiów	Zarządzanie (studia w jęz. angielskim)						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2024 r.		Rok akademicki realizacji przedmiotu		2025/2026		
Poziom kształcenia	II stopnia		Grupa zajęć		Grupa zajęć specjalnościowych Grupa zajęć powiązanych z prowadzonymi badaniami naukowymi w dziedzinie nauki związanej z kierunkiem - profil ogólnoakademicki		
Forma studiów	stacjonarne		Sposób realizacji		na uczelni		
Rok studiów	2		Język wykładowy		angielski		
Semestr studiów	3		Liczba punktów ECTS		3.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki		Forma zaliczenia		zaliczenie		
Jednostka prowadząca	Wydziały Politechniki Gdańskiej -> Wydział Zarządzania i Ekonomii -> Katedra Przedsiębiorczości						
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		dr Magdalena Popowska				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu		dr Magdalena Popowska				
Formy zajęć i metody nauczania	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	15.0	30.0	0.0	0.0	0.0	45
	W tym liczba godzin zajęć na odległość: 0.0						
Aktywność studenta i liczba godzin pracy	Aktywność studenta	Udział w zajęciach dydaktycznych, objętych planem studiów		Udział w konsultacjach		Praca własna studenta	RAZEM
	Liczba godzin pracy studenta	45		6.0		24.0	75
Cel przedmiotu	Tworzy innowacyjne procesy zarządzania organizacją wykazując się kreatywnością i przedsiębiorczym działaniem						
Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy		Efekt z przedmiotu		Sposób weryfikacji i oceny efektu		
	[K7_W05] uwzględnia w analizach w pogłębiony sposób zarówno kontekst ekonomiczny, jak i prawny oraz etyczny, mając świadomość odpowiedzialności za skutki swoich decyzji		odpowiednio dobiera metody badawcze do analizy rynku i oczekiwań konsumentów zrównoważonych produktów i usług		[SW3] Ocena wiedzy zawartej w opracowaniu tekstowym i projektowym		
	[K7_U01] tworzy innowacyjne rozwiązania złożonych i nieustrukturyzowanych problemów uwzględniając zmienność otoczenia przez syntezę informacji pochodzących z wielu źródeł		zarządza procesem tworzenia i wdrażania innowacyjnych rozwiązań w organizacji uwzględniając zmienne uwarunkowania		[SU3] Ocena umiejętności wykorzystania wiedzy uzyskanej w ramach przedmiotu		
Treści przedmiotu	1. Kwestie organizacyjne 2. Wprowadzenie do Design Thinking 3. Wyzwania zrównoważonego rozwoju 4. Zrównoważony rozwój i spuścizna kulturowa w modzie 5. Modele biznesu- metody Business Model Canvas i Lean Canvas 6. Branding, benchmarking i komunikacja w modzie 7. Finansowanie przedsięwzięć biznesowych 8. Prototypowanie i badanie rynku oraz oczekiwań klientów 9. Pitching						
Wymagania wstępne i dodatkowe							

Sposoby i kryteria oceniania osiąganych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	Prototyp (MVP)	60.0%	10.0%
	Moodboard dla projektu	60.0%	10.0%
	Mapa myślowa dla projektu	60.0%	10.0%
	Prezentacja końcowa pomysłu	60.0%	15.0%
	Opis klienta	60.0%	20.0%
	Szablon Business Model lub Lean Canvas	60.0%	35.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	1. Boulocher-Passet, V., Daly, P., Ruaud, S. (2024) Sustainable entrepreneurship within fashion: La Gentle Factory story. International Journal of Entrepreneurship and Innovation, , 10.1177/14657503241250284. 2. Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2010). Business Model Generation: A Handbook for Visionaries, Game Changers, and Challengers. John Wiley & Sons. 3. Ries, E. (2011). The Lean Startup: How Today's Entrepreneurs Use Continuous Innovation to Create Radically Successful Businesses. Crown Business.	
	Uzupełniająca lista lektur	1. Maurya, A. (2012). Running Lean: Iterate from Plan A to a Plan That Works. O'Reilly Media. 2. Blank, S., & Dorf, B. (2012). The Startup Owner's Manual: The Step-by-Step Guide for Building a Great Company.	
	Adresy eZasobów	Adresy na platformie eNauczanie:	
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	Przygotuj listę 10 pomysłów biznesowych, które przedstawisz w trakcie burzy mózgów Dokonaj podziału ról w zespole Zidentyfikuj problem społeczny/rynkowy itd., który może później zostać rozwiązany za pomocą pomysłu biznesowego Narysuj mapę myśli dotyczącą zadanego zagadnienia problemowego ze wskazaniem obszarów, które mogą być zaadresowane później w formie pomysłu biznesowego Wypełnij formularz kanwy modelu biznesowego dla planowanego pomysłu biznesowego		
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy		

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.