

Plan studiów licencjackich na Wydziale EiZ, kierunku ZARZĄDZANIE, profil praktyczny

cykl kształcenia: nabór w roku akadem. 2024/2025

Specjalności:

E-Commerce	stacjonarnie, niestacjonarnie	Stacjonarnie = studia dzienne
Digital Marketing	stacjonarnie, niestacjonarnie	Niestacjonarnie = studia zaoczne
Innowacje i przedsiębiorczość	stacjonarnie, niestacjonarnie	
Nowoczesna logistyka i zarządzanie łańcuchem dostaw	online	
Zarządzanie zasobami ludzkimi	online	
Zarządzanie w branży gier wideo	online	
Zarządzanie w sporcie	online	

Przedmiot	Rygor	Stacjonarne										Godziny razem	ECTS	Rygor	Niestacjonarne										Godziny razem	ECTS
		W	W asyn	V	V asyn	Ćw	K asyn	K	Kkomp	S	Inne				W	W asyn	V	V asyn	Ćw	K asyn	K	Kkomp	S	Inne		
SEMESTR I																										
1 Podstawy zarządzania	Z		15	30								45	4	Z			15	20							35	4
2 Mikroekonomia	E	15	15			30						60	6	E	10		15			20					45	6
3 Narzędzia matematyczne w zarządzaniu	E		15			30						45	6	E			15			20					35	6
4 Warsztat umiejętności miękkich	Z					30						30	3	Z						20					20	3
5 1. Podstawy programowania I (pozostale)	Z			15			15					30	4	Z				15		15					30	4
5 2. Globalny rynek gier wideo (Gam)	Z			30										Z			20								20	4
6 Język obcy I (angielski)	Z					60						60	2	Z						40					40	2
7 Do wyboru 1 (1z2)																										
7 1. J. polski dla studentów bez znajomości języka min. na poziomie B2	Z					90				60 (kurs)		90	2	Z						40					40	2
7 2. J. obcy (inny)	Z					90								Z						40					40	2
8 Zgodnie ze specjalnością:																										
8 1. Etyka w biznesie (EC)	E		30											E			30									
8 2. Wprowadzenie do marketingu interaktywnego (DM)	Z					30								Z						30						
8 3. Etyka w biznesie (IP)	E		30									30	3	E			30								30	3
8 4. Psychologia w zarządzaniu (Nlog)	E		30											E			30									
8 5. Psychologia w zarządzaniu (ZZL)	E		30											E			30									
8 6. Monetaryzacja gier wideo (Gam)	Z					30								Z						30						
8 7. Etyka w biznesie (Sport)	E		n.a.											E			30									
9 W-F	Z					30						30	0	n.a.						n.a.						
SEMESTR I - RAZEM:												420	30												295	30

SEMESTR II

1 Makroekonomia	E	15	15			30						60	6	E	10		15			20					45	6
2 Narzędzia informatyczne	Z								30			30	4	Z											20	4
3 Przedsiębiorczość 3.0 - biznes, odpowiedzialność, współpraca	Z	7,5				22,5						30	6	Z	2,5					17,5					20	6
4 Do wyboru 2 (1z3)																										
4 1. Socjologia (wszystkie, nie Gam)	E	30												E			20								20	4
4 2. Główne wyzwania XXI wieku (wszystkie, nie Gam)	E	30												E			20								20	4
4 3. Podstawy programowania II (nie Sport, nie Gam)	Z			15			15							Z			15			15					30	4
4 4. Virtual Reality (VR) i Augmented Reality (AR) w branży gier (Gam)	Z			30										Z			20								20	4
5 Zgodnie ze specjalnością:																										
5 1. Prowadzenie sklepów internetowych (EC)				30													20									
5 2. Savoir vivre w biznesie (DM)				15		15											10			10						
5 3. Warsztat umiejętności menedżerskich (IP)	Z			30								30	4	Z			20								20	4
5 4. Savoir vivre w biznesie (Nlog)				15		15											10			10						
5 5. Organizacja funkcji personalnej (ZZL)				30													20									
5 6. Segmentacja rynku gier (Gam)				30													20									
5 7. Warsztat umiejętności menedżerskich (Sport)				n.a.													20									
6 Język obcy I (angielski)	Z					60						60	2	Z						40					40	2
7 Do wyboru 3 (1z2)																										
7 1. Kultura i j. polski	E					60						60	4	E						40					40	4
7 2. J. obcy (inny)	E					60								E						40					40	4
8 W-F																										
SEMESTR II - RAZEM:												300	30												235	30

