



GÖTEBORGS UNIVERSITET
KONSTNÄRLIGA FAKULTETSNÄMNDEN

KFM111, Företagsekonomi och management för icke-ekonomer, 7,5 högskolepoäng

Crash Course in Business Administration (BA) for Students with Non-BA Background, 7.5 higher education credits

Avancerad nivå/Second Cycle

1. Fastställande

Kursplanen är fastställd av Konstnärliga fakultetsnämnden 2007-12-14 och reviderad 2011-01-26. Den reviderade kursplanen gäller från och med 2010-11-01.

Utbildningsområde: Design 100%

Huvudområde Fördjupning

- Avancerad nivå, har endast kurs/er på grundnivå som förkunskapskrav

Ansvarig institution: Högskolan för design och konsthantverk

2. Inplacering

Kursen ingår i Masterprogrammet Business & Design som obligatorisk kurs för studenter utan tidigare utbildning i företagsekonomi. Den kan också läsas som fristående kurs och som kurs på avancerad nivå.

Kursen ges av Företagsekonomiska Institutionen, Handelshögskolan vid Göteborgs universitet.

3. Förkunskapskrav

Studenter antagna till Masterprogrammet Business & Design är garanterade platser på kursen. För övriga sökande krävs akademisk

grundexamen motsvarande 180 hp eller motsvarandekunskaper från utländsk utbildningsanstalt.

4. Innehåll

Kursens syfte är att skapa en bred förståelse för organisationers villkor och ge en överblick över metoder för att hantera företagets verklighet. Här ges en översikt över ämnet företagsekonomi och dess olika områden med särskild betoning av dem som har tydligast beröringspunkter med design. Utgångspunkten tas i samhällsekonomi med inblick i ekonomiska system och marknader för att sedan leda till företagsekonomiska teorier och modeller. Kursen innehåller delmoment:

A. En föreläsningsserie som presenterar ämnet företagsekonomi från flera teoretiska perspektiv: samhälle, redovisning, finansiering, marknadsföring och organisation

B. Besök av praktiskt verksamma personer med anknytning till marknadsföring, ekonomisk kontroll, investeringar i design. Studenterna, indelade i mindre grupper, planerar och genomför seminarier tillsammans med inbjudna praktiker. Seminarier där hela gruppen deltar.

C. Medverkan i sk Företagsspel under en 3-dagars workshop. Företagsspel är en simuleringsmetod utarbetad för att påvisa samband och konsekvenser av olika beslut inom olika delar av ett företag t ex inköp, lagerhållning, produktion, investeringar i mjukt resp. hårt kapital, marknadsföring, försäljning. Simuleringsövningen genomförs under handledning.

D. Studenterna förbereder och genomför i mindre grupper två studiebesök vardera för att kunna beskriva företagen ur valfritt företagsekonomiskt perspektiv. Studiebesöken rapporteras muntligt och skriftligt under ett gemensamt seminarium.

5. Mål

Efter avslutad kurs skall studenten:

Färdighet och förmåga

- kunna argumentera och resonera kring grundläggande företagsekonomiska modeller
- kunna argumentera för och emot beslut rörande investeringar i design utifrån ett företagsekonomisktperspektiv

Kunskap och förståelse

- kunna redogöra för begreppen organisation, marknadsföring, redovisning och finansiering
- kunna redogöra för företagsekonomiska begrepp kopplade till ett företags ekonomiska resultat och utveckling
- kunna redogöra för olika former av kapitalinsatser och deras betydelse för värdeskapande och affärsutveckling, med särskild betoning på designens roll
- kunna identifiera olika managementteorier och deras konsekvenser för arbetsorganisation och ledarskap

Värderingsförmåga och förhållningssätt

- visa förmåga att självständigt och kreativt formulera nya frågor inom ämnet
- kunna identifiera sina egna behov av ytterligare kunskap och ta ansvar för sin egen kunskapsutveckling
- visa förmåga till reflektion över eget och andras förhållningssätt till företagsekonomi och begreppet hållbar utveckling

6. Litteratur

-

Se separat litteraturlista

7. Former för bedömning

Kursens föreläsningar, seminarier och lektioner examineras löpande under kursens gång, genom krav på redovisning i form av inlämning av rapporter och genomförande av presentationer och tillämpningsövningar. För det sk Företagsspelet gäller obligatorisk närvaro under simuleringsövningen.

8. Betyg

Betygskalan omfattar betygsgraderna Underkänd, Godkänd.

Betyg sätts av kursansvarig lärare i samråd med medverkande seminarie- och handledare. Studerande som underkänts två gånger har rätt att begära att annan lärare utses för att bestämma betyg.

9. Kursvärdering

Kursen utvärderas muntligt i grupp tillsammans med kursansvarig lärare samt individuellt och skriftligt efter avslutad kurs på GUL.

10. Övrigt

Kursen ges på halvfart under 8 veckor.

Undervisningsspråk: svenska och engelska.