Uniwersytet Gdański

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Screen / Stage: Projekt jako narzędzie popularyzacji sztuki (Konwersatorium), PG_00179094		
Kierunek studiów	Zarządzanie instytucjami artystycznymi (P)		
Data rozpoczęcia studiów	październik 2024 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu	2025/2026
Poziom kształcenia	I stopnia - licencjackie	Grupa zajęć	Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów Grupa zajęć fakultatywnych
Forma studiów	stacjonarne	Sposób realizacji	na uczelni
Rok studiów	2	Język wykładowy	angielski
Semestr studiów	3	Liczba punktów ECTS	2.0
Profil kształcenia	praktyczny	Forma zaliczenia	zaliczenie
Jednostka prowadząca			
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot	mgr Patrycja Zielke	
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu	mgr Patrycja Zielke	

Formy zajęć							
	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	30.0	0.0	0.0	0.0	0.0	30
	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	30	2.0	18.0	50

Cel przedmiotu	Celem przedmiotu jest przekazanie wiedzy i umiejętności związanych z realizacją projektów w kulturze przy wykorzystaniu wielu metod, w tym również dydaktycznych, w celu popularyzacji cyfrowych zasobów teatralnych. Student zna i potrafi wykorzystać w praktyce metody i narzędzia wykorzystywane przy wdrożeniu projektów, jak i potrafi pracować w zespołach projektowych i współdziałać z instytucjami kultury.

Efekty uczenia się przedmiotu

Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
[ZIAL3_K01] Jest gotów do krytycznej oceny posiadanej wiedzy i umiejętności; rozumie potrzebę ciągłego dokształcania się i rozwoju zawodowego w działalności menedżerskiej i/lub artystycznej.	Jest gotów do krytycznej oceny posiadanej wiedzy z zakresu wiedzy o projektach i teatrze cyfrowym oraz umiejętności realizacji projektów; rozumie potrzebę ciągłego dokształcania się i rozwoju zawodowego w działalności menedżerskiej.	[SK2] prezentacja/projekt/referat/ raport [SK5] realizacja zadania problemowego
[ZIAL3_U04] Potrafi brać udział w debacie dotyczącej sztuki, literatury i zarządzania instytucjami artystycznymi: przedstawiać i oceniać różne stanowiska oraz dyskutować o nich.	Potrafi brać udział w debacie dotyczącej realizacji projektów: przedstawiać i oceniać różne stanowiska oraz dyskutować o nich.	[SU2] prezentacja/projekt/referat/ raport [SU6] demonstracja umiejętności praktycznych [SU8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta
[ZIAL3_U03] Potrafi komunikować się z użyciem specjalistycznej terminologii z zakresu nauk o sztuce, nauk o zarządzaniu i jakości, literaturoznawstwa oraz nauk pomocniczych i pokrewnych.	Potrafi komunikować się z użyciem specjalistycznej terminologii z zakresu realizacji projektów.	[SU2] prezentacja/projekt/referat/ raport [SU6] demonstracja umiejętności praktycznych
[ZIAL3_W03] Ma wiedzę szczegółową dotyczącą wybranych zagadnień z zakresu nauk o sztuce, nauk o zarządzaniu i jakości, literaturoznawstwa oraz nauk pomocniczych i pokrewnych, ukierunkowaną na zastosowania praktyczne w działalności menedżerskiej i/lub artystycznej.	Ma wiedzę szczegółową dotyczącą wybranych zagadnień z zakresu realizacji projektów w kulturze, ukierunkowaną na zastosowania praktyczne w działalności menedżerskiej.	[SW2] prezentacja/projekt/referat/ raport [SW5] realizacja zadania problemowego

Treści przedmiotu

- Wprowadzenie do zajęć (cele, metody pracy, charakter projektu)
- Podstawy projektowania działań kulturalnych
- Popularyzacja kultury w erze cyfrowej
- Teatr cyfrowy i jego zasoby
- Dobór grup do realizacji projektów
- Przygotowanie własnego projektu szkicu do realizacji
- Wybór zagadnień do realizacji z wykorzystaniem metody projektów
- Przygotowanie uczestników do udziału w projekcie
- Ustalenie celów, oczekiwanych efektów i czasu wykonywania projektu oraz sposobu dokumentowania pracy nad projektem
- Podział zadań
- Sporządzanie harmonogramu działań projektowych
- Realizacja projektu
- Prezentacja i omówienie działań projektowych na forum
- Sporządzenie pisemnego raportu z realizacji projektu i osiągniętych rezultatów

Wymagania wstępne i dodatkowe

nie dotyczy

Sposoby i kryteria oceniania osiąganych efektów uczenia się

Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
Krótkie sprawozdanie indywidualne (0,5 - 1 strony refleksji nad procesem)	51.0%	20.0%
Prezentacja projektu (10–15 min)	51.0%	30.0%
Projekt grupowy (raport, materiały prototypowe, dziennik projektu)	51.0%	50.0%

Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	• Fried-Booth, Diana L. *Project work*. 2nd edition, Oxford University Press, 2002, New York. • Masura, Nadja. *Digital Theatre: The Making and Meaning of Live Mediated Performance, US & UK 1990-2020*. Palgrave Macmillan, 2020. • Thomas, Willis H. *The Basics of Project Evaluation and Lessons Learned*. 2nd edition, CRC Press, 2015. Prowadzący każdorazowo uaktualnia zestaw lektur na początku semestru i informuje o nim studentów.
	Uzupełniająca lista lektur	-
	Adresy eZasobów	Podstawowe https:// edu-1digitaltheatreplus-1com-1xy3lhd6a001e.hansolo.bg.ug.edu.pl/ - Digital Theatre +
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania		
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy	

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.