

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 doskonalenia 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 doskonalenia 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 osiągniętych 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. <i>Project work</i>. 2nd edition, Oxford University Press, 2002, New York. - Masura, Nadja. <i>Digital Theatre: The Making and Meaning of Live Mediated Performance, US & UK 1990-2020</i>. Palgrave Macmillan, 2020. - Thomas, Willis H. <i>The Basics of Project Evaluation and Lessons Learned</i>. 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.