

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Organizacja i obsługa eventów, PG_00073656						
Kierunek studiów	Projektowanie gier historycznych						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2024 r.		Rok akademicki realizacji przedmiotu		2026/2027		
Poziom kształcenia	I stopnia - licencjackie		Grupa zajęć		Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów		
Forma studiów	stacjonarne		Sposób realizacji		na uczelni		
Rok studiów	3		Język wykładowy		polski polski		
Semestr studiów	6		Liczba punktów ECTS		2.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki		Forma zaliczenia		zaliczenie		
Jednostka prowadząca	Rektor -> Wydział Historyczny -> Instytut Historii						
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		dr hab. Michał Mochocki				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu						
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		30.0	62
Cel przedmiotu	Zdobycie praktycznego doświadczenia w organizacji i obsłudze wydarzeń kulturalnych, edukacyjnych, społecznych bądź branżowych, związanych z tematyką programu studiów						
Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy		Efekt z przedmiotu		Sposób weryfikacji i oceny efektu		
	[PGHL3_K02] Jest gotów do wypełniania zobowiązań społecznych, współorganizowania działalności na rzecz środowiska społecznego w zakresie edukacji i promocji dziedzictwa historycznego i kulturowego swojego regionu, Polski i Europy		Podejmuje refleksję nad dotychczasowym doświadczeniem i nad perspektywami przyszłego angażowania się w organizację wydarzeń historyczno-kulturowych		[SK1] wypowiedź ustna/rozmowa/dyskusja		
	[PGHL3_U07] Potrafi planować i organizować pracę indywidualną oraz współdziałać z innymi osobami w ramach prac zespołowych		Przedstawia swój dorobek w zakresie organizacji i obsługi wydarzeń kulturalnych, społecznych lub edukacyjnych		[SU2] prezentacja/projekt/referat/raport [SU6] demonstracja umiejętności praktycznych		
	[PGHL3_W10] Zna i rozumie podstawowe ekonomiczne, prawne, etyczne i inne uwarunkowania różnych rodzajów działalności zawodowej związanej z gram i historycznymi, w tym podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego		Omawia ekonomiczne, prawne i etyczne aspekty organizacji wydarzeń kulturalnych i edukacyjnych w kontekście własnych doświadczeń		[SW2] prezentacja/projekt/referat/raport		
Treści przedmiotu	Aspekty organizacji i obsługi eventów: logistyka, program, finanse, dokumentacja, komunikacja, prawo, bezpieczeństwo, media, planowanie i zarządzanie.						
Wymagania wstępne i dodatkowe							

Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	prezentacja dorobku i doświadczeń w organizacji i obsłudze eventów	51.0%	100.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	Ustawa z dnia 25 października 1991 r. o organizowaniu i prowadzeniu działalności kulturalnej	
	Uzupełniająca lista lektur	Rajput, Jateen, i Claus Raasted. 2025. <i>The Genda Pool Wins</i> . MSEED. https://mseededucation.aflip.in/gendaphool.html .	
	Adresy eZasobów		
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	1. Przedstawienie dokumentacji własnego dorobku w organizacji i obsłudze eventów 2. Omówienie przedstawionej dokumentacji		
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy		

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.