

Nazwa przedmiotu
Animowanie wydarzeń kulturalnych

Program studiów dla przedmiotu obowiązujący od cyklu kształcenia	2025/2026
Kierunek studiów	Aktorstwo
Tryb studiów	Studia stacjonarne
Rok i semestr studiów	Rok III/ Semestr VI
Poziom kształcenia	Jednolite studia magisterskie
Profil kształcenia na kierunku	Praktyczny
Moduł kształcenia dla przedmiotu	Przedmioty poszerzające kompetencje zawodowe
Status przedmiotu	Do wyboru

Forma zajęć	Liczba godzin	ECTS	Forma zaliczenia
Ćwiczenia	30	2	Zaliczenie na ocenę
Razem za zajęcia dydaktyczne	30		
Praca własna studenta	20		
Ogółem	50		

Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów)

Brak

Cele kształcenia dla przedmiotu

1.	Praktyczne przygotowanie do organizowania wydarzeń kulturalnych
2.	Kształtowanie kompetencji organizacyjnych i pracy zespołowej

Efekty uczenia się

WIEDZA			
L.p.	Efekty przedmiotowe (Student zna i rozumie)	Odniesienie do efektów kierunkowych	Metody weryfikacji efektów uczenia się
W1	Student zna zasady przygotowania i zorganizowania imprezy kulturalnej.	EUK7_W1 EUK7_W4 EUK7_W6 EUK7_W7	Przygotowanie i przedstawienie projektu wydarzenia kulturalnego
W2	Zna podstawowe pojęcia z zakresu animacji kultury i zarządzania wydarzeniami kulturalnymi		
W3	Rozumie rolę wydarzeń kulturalnych w życiu społecznym i lokalnym		

UMIEJĘTNOŚCI			
L.p.	Efekty przedmiotowe (Student potrafi)	Odniesienie do efektów kierunkowych	Metody weryfikacji efektów uczenia się
U1	Student potrafi przygotować scenariusz imprezy kulturalnej, przygotowuje plan finansowy imprezy kulturalnej.	EUK7_U6 EUK7_U7	Przygotowanie i przedstawienie projektu

U2	Potrafi dostosować działania animacyjne do różnych grup odbiorców	EUK7_U68 EUK7_U9 EUK7_U10	wydarzenia kulturalnego
U3	Potrafi współpracować w zespole przy organizacji wydarzenia		

KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
L.p.	Efekty przedmiotowe (Student jest gotów do)	Odniesienie do efektów kierunkowych	Metody weryfikacji efektów uczenia się
K1	Student jest otwarty na kontakty społeczne, ciekawy innych ludzi i zdarzeń	EUK7_KS2 EUK7_KS3 EUK7_KS4 EUK7_KS5 EUK7_KS6	Dyskusje, prezentacja projektu zaliczeniowego, obserwacja
K2	Wykazuje kreatywność i odpowiedzialność w pracy projektowej		

Treści kształcenia

L.p.	Treść kształcenia (tematyka zajęć)	Liczba godzin
1.	Wprowadzenie do animacji kultury – definicje i cele.	3
2.	Rozpoznanie potrzeb odbiorców	3
3.	Rodzaje wydarzeń kulturalnych (festiwal, warsztaty, happening, wydarzenia społeczne).	3
4.	Projektowanie wydarzenia kulturalnego – od pomysłu do realizacji.	4
5.	Przygotowanie oferty programowej i scenariusza imprezy	4
6.	Planowanie harmonogramu i budżetu wydarzenia.	4
7.	Promocja wydarzeń kulturalnych i komunikacja z odbiorcami.	3
8.	Współpraca z instytucjami kultury i partnerami.	3
9.	Prezentacja projektu imprezy kulturalnej.	3
Razem		30

Metody kształcenia

Forma zajęć	Metody kształcenia
ćwiczenia	<p>Metody podające i eksponujące: wykład informacyjny, prezentacja multimedialna, ilustrowanie przykładami, z</p> <p>Metody aktywizujące: dyskusje i burze mózgów, praca w grupach,</p> <p>Metody praktyczne: prezentacje projektów wydarzeń kulturalnych</p>

Warunki zaliczenia

Sposób zaliczenia
Przygotowanie projektu wydarzenia kulturalnego
Egzamin pisemny
Udział w pracy zespołowej
Obecność i aktywny udział w zajęciach
Ocena ciągła - progres umiejętności
Zaangażowanie i aktywny udział w procesie twórczym.
Postawa profesjonalna: punktualność, dyscyplina pracy

Skala ocen:

6 – celujący (wybitny)

Wybitny poziom realizacji zadań, znacznie przekraczający wymagania programowe.

5 – bardzo dobry

Bardzo wysoki poziom realizacji zadań.

4,5 – dobry plus

Wysoki poziom realizacji zadań. W

4 – dobry

Poprawna i rzetelna realizacja zadań..

3,5 – dostateczny plus

Spełnienie wymagań programowych na poziomie podstawowym.

3 – dostateczny

Minimalne spełnienie wymagań przedmiotu.

2 – niedostateczny

Niespełnienie podstawowych wymagań przedmiotu. Brak przygotowania do zajęć, niska frekwencja (poniżej 70% godzin zajęć z udziałem nauczyciela akademickiego zaplanowanych dla przedmiotu), niewystarczające zaangażowanie lub brak postępów uniemożliwiających zaliczenie.

Rozliczenie pracy własnej studenta

L.p.	Czynności w ramach pracy własnej	Szacowana liczba godzin
1.	Przygotowanie do udziału w zajęciach (np. wstępna lektura, przygotowanie lub zgromadzenie materiałów, pomocy, przygotowanie referatu lub prezentacji na zajęcia itp.)	2
2.	Przygotowanie projektu	8
3.	Prezentacja projektu	3
4.	Lektura obowiązkowa	5
5.	Obowiązkowe zapoznanie się z innymi materiałami lub treściami (np. materiałami audio, wideo, narzędziami, pomocami, oprogramowaniem, sprzętem, aktami prawnymi, dokumentacją, warunkami miejsca pracy itp.)	2
Razem		20

Literatura obowiązkowa

1.	Upowszechnianie, animacja, komercjalizacja kultury, Józef Kargul, Warszawa 2012, PWN
----	--

Literatura uzupełniająca

1.	Kultura polska w procesie przemian, Leon Dyczewski, Lublin 1995, Towarzystwo Naukowe KUL
2.	Praca zbiorowa Godlewski G. i inni, Animacja kultury. Doświadczenie i przyszłość; 2002; Wydawnictwo: Instytut Kultury Polskiej Uniwersytetu Warszawskiego

Inne materiały dydaktyczne

1.	Zarządzanie instytucją kultury, Robert Barański, Ryszard Skrzypiec, Warszawa 2015 ,C.H. Beck
----	--