

Uchwalony przez Radę Instytutu
w dn.

Ustalony przez Senat

.....
pieczęć Instytutu

PROGRAM STUDIÓW PODYPLOMOWYCH

Nazwa studiów	Projektowanie wydarzeń i zarządzanie w kulturze cyfrowej
---------------	--

Liczba semestrów

2

Liczba punktów ECTS

30

Dziedzina/dziedziny, w których prowadzone jest kształcenie	Dyscyplina/dyscypliny, w których prowadzone jest kształcenie
Dziedzina nauk humanistycznych	Nauki o kulturze i religii 23%
	Nauki o sztuce 13%
Dziedzina nauk społecznych	Nauki o komunikacji społecznej i mediach 52%
	Nauki o zarządzaniu i jakości 12%

I. WARUNKI PRZYJĘCIA NA STUDIA (w tym dodatkowe wymagania)

Warunki przyjęcia kandydata to: ukończone studia licencjackie lub magisterskie z obszaru nauk humanistycznych, społecznych lub sztuki. Komisja rekrutacyjna bierze pod uwagę ocenę z dyplomu oraz - w przypadku uzyskania takich samych wyników - średnią arytmetyczną ocen ze studiów.

II. KWALIFIKACJE I UPRAWNIENIA UZYSKANE PO UKOŃCZENIU STUDIÓW PODYPLOMOWYCH

Charakterystyka kwalifikacji częściowych uzyskanych po ukończeniu studiów podyplomowych

Studia nie są studiami kwalifikacyjnymi.

Uprawnienia związane z posiadanymi kwalifikacjami

Studia nie dają formalnych uprawnień.

Informacje dodatkowe:

Absolwent/ka studiów podyplomowych *Projektowanie wydarzeń i zarządzanie w kulturze cyfrowej* jest przygotowany do pracy w instytucjach kultury, zorientowanych na komunikację poprzez media cyfrowe. Posiada umiejętność budowania interaktywnego storytellingu, wykorzystywania gier w procesach edukacyjnych, tworzenia podcastów o profilu kulturalnym, kreowania marki na rynku kultury oraz zarządzania zespołem odpowiedzialnym za opracowywanie i wdrażanie strategii marketingu internetowego organizacji.

Absolwent kierunku posiada kompetencje niezbędne do wykonywania profesji animatora kultury cyfrowej. Potrafi inicjować, organizować i upowszechnić kulturę i sztukę w środowisku wirtualnym. Jest gotów do kształtowania zainteresowań kulturalnych i artystycznych różnych grup społecznych oraz wspierania artystycznej twórczości amatorskiej. Odpowiada za efektywność zaplanowanej strategii marketingowej organizacji.

III. EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA STUDIÓW PODYPLOMOWYCH

WIEDZA	
W01	Absolwent/ka zna wybrane fakty, teorie i metody projektowania wydarzeń i zarządzania w kulturze cyfrowej. Rozumie złożone zależności między nimi, także w powiązaniu przyjętych strategii z innymi dziedzinami wiedzy.
W02	Absolwent/ka posiada praktyczną wiedzę na temat kultury cyfrowej, w tym trendów, narzędzi oraz platform stosowanych w projektowaniu wydarzeń i zarządzaniu w tej dziedzinie.
UMIĘJĘTNOŚCI	
U01	Absolwent/ka potrafi projektować wydarzenia w kontekście kultury cyfrowej, uwzględniając różnorodne technologie, interakcje online oraz offline oraz potrzeby różnych grup docelowych.
U02	Absolwent/ka potrafi samodzielnie planować wydarzenie kulturalne, identyfikować, analizować oraz oceniać ryzyko związane z organizacją wydarzeń w środowisku cyfrowym, podejmując odpowiednie działania prewencyjne i zaradcze.
U03	Absolwent/ka posiada umiejętności niezbędne do efektywnego zarządzania projektem wydarzenia, obejmujące planowanie, koordynację, kontrolę oraz ocenę działań w kontekście kultury cyfrowej.
U04	Absolwent/ka potrafi wykorzystywać różnorodne narzędzia i platformy technologiczne do promocji, organizacji oraz monitorowania wydarzeń w kulturze cyfrowej.
U05	Absolwent/ka potrafi stosować w praktyce wybrane regulacje prawne oraz normy etyczne związane z organizacją wydarzeń w środowisku cyfrowym.
U06	Absolwent potrafi tworzyć interaktywne narracje oraz wykorzystywać elementy gier do edukacji kulturalnej, integrując w ten sposób różnorodne formy komunikacji i angażując odbiorców w interaktywne doświadczenia kulturowe.
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	
K01	Absolwent/ka posiada umiejętności interpersonalne niezbędne do budowania trwałych relacji z klientami, partnerami oraz uczestnikami wydarzeń, zarówno w środowisku cyfrowym, jak i tradycyjnym.
K02	Absolwent/ka jest gotowy do ciągłego rozwoju zawodowego w obszarze projektowania wydarzeń i zarządzania w kulturze cyfrowej, adaptując się do zmieniających się trendów, technologii oraz potrzeb rynku.

IV. FORMY SPRAWDZANIA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (matryca efektów uczenia się)

	E – learning	Gry dydaktyczne	Ćwiczenia w szkole	Zajęcia terenowe	Praca laboratoryjna	Projekt indywidualny	Projekt grupowy	Udział w dyskusji	Referat	Praca pisemna (esej)	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Inne
W1						+		+	+			+	
W2						+		+	+			+	
U1				+		+		+		+			
U2				+		+		+		+			
U3				+		+		+		+			
U4				+		+		+		+			
U5						+		+		+			
U6						+		+		+			
K1						+	+	+					
K2						+	+	+					

.....pieczęć i podpis Dyrektora Instytutu.....

PLAN STUDIÓW PODYPLOMOWYCH

Projektowanie wydarzeń i zarządzanie w kulturze cyfrowej

Rok akademicki 2024/2025

semestr 1

zajęcia

nazwa kursu	godziny kontaktowe							E/- PRAKTYKA	punkt y ECTS	
	W	zajęć w grupach					E-learning razem			
		A	K	L	S	P				
Kultura cyfrowa. Wprowadzenie	8						8	E	1	
Social Media & Content Marketing		16					16	oc	2	
Kreowanie marki na rynku kultury		16					16	oc	2	
Digital storytelling		16					16		2	
Sztuka nowych mediów		16					16		2	
Podcasting		16					16	oc	2	
Zarządzanie instytucją kultury		16					16		2	
Narratologia transmedialna	8						8		1	
Pozostałe zajęcia (praktyka)										
Praktyka w instytucji kultury									20	3
	16	96					112		132	17

semestr 2

zajęcia

nazwa kursu	godziny kontaktowe							E/ -	PRAKTYKA	punkt y ECTS
	W	zajęć w grupach					E-learning razem			
		A	K	L	S	P				
Psychologia pracy zespołowej	8						8		1	
Projektowanie wydarzeń kulturalnych		16					16	E	2	
Fan studies		16					16	oc	2	
Kultura gier video		16					16	oc	2	

Performance multimedialny		16						16			2
Festival Studies	8							8			1
Mikroliteratura społecznościowa	8							8			1
Pozostałe zajęcia											
Seminarium dyplomowe					16			16	oc		2
	24	64			16			104		0	13

SUMA ECTS: 30

1) praktyki zawodowe (pozapedagogiczne)

semestr	nazwa praktyki (rodzaj i zakres oraz miejsce realizacji)	tyg.	godz.	termin i system realizacji praktyki
I	Praktyka w instytucji kultury	--	20	I semestr
			20	

.....
pieczęć i podpis Dyrektora Instytutu



Uniwersytet Komisji
Edukacji Narodowej
w Krakowie

IFP.501.9.2024

Uchwała Rady Instytutu Filologii Polskiej z dnia 10 maja 2024 roku

w sprawie: zatwierdzenie planów i programów studiów podyplomowych: projektowanie wydarzeń i zarządzanie w kulturze cyfrowej na rok akademicki 2024/2025

kierunek: nauczanie języka polskiego jako obcego i drugiego

poziom studiów: studia podyplomowe

Rada Instytutu Filologii Polskiej w głosowaniu jawnym zaakceptowała plan i program studiów podyplomowych: **projektowanie wydarzeń i zarządzanie w kulturze cyfrowej** na rok akademicki 2024/2025.

DYREKTOR
Instytutu Filologii Polskiej

dr hab. Piotr Kołodziej, prof. UKEN