

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Organizacja i obsługa eventów, PG_00190265						
Kierunek studiów	Projektowanie gier historycznych						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2026 r.		Rok akademicki realizacji przedmiotu		2028/2029		
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	0.0	30.0	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		0.0		20.0	50
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_K03] Angażuje się we współorganizowanie działań na rzecz środowiska społecznego w obszarze edukacji i promocji dziedzictwa historycznego i kulturowego regionu, Polski i Europy		Przedstawia swój dorobek w zakresie organizacji i obsługi wydarzeń kulturalnych, społecznych lub edukacyjnych		[SK2] prezentacja/projekt/referat/ raport [SK6] demonstracja umiejętności praktycznych		
	[PGHL3_U03] Komunikuje się z otoczeniem z użyciem specjalistycznej terminologii nauk historycznych i pokrewnych, jak i terminologii przyjętej w branży gier		Poprawnie posługuje się specjalistyczną terminologią, przedstawiając tematykę współorganizowanych przez siebie wydarzeń		[SU2] prezentacja/projekt/referat/ raport		
	[PGHL3_W10] Wyjaśnia kluczowe uwarunkowania ekonomiczne, prawne i etyczne działalności zawodowej związanej z tworzeniem gier historycznych, w tym podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej oraz 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	nie dotyczy	
	Adresy eZasobów	Podstawowe https://mseeducation.aflip.in/gendaphool.html - Rajput, Jateen, i Claus Raasted. 2025. The Genda Pool Wins. MSEED. https://mseeducation.aflip.in/gendaphool.html .	
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.