

Uchwalony przez Radę Instytutu
w dn.

Ustalony przez Senat

.....
pieczęć Instytutu

PROGRAM STUDIÓW PODYPLOMOWYCH

Nazwa studiów	ANIMACJA KULTURY I PUBLIC DESIGN		
Liczba semestrów	2	Liczba punktów ECTS	30
Dziedzina/dziedziny, w których prowadzone jest kształcenie	Dyscyplina/dyscypliny, w których prowadzone jest kształcenie		
Nauki społeczne	Nauki o komunikacji społecznej i mediach		

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

Ukończenie studiów I stopnia lub II stopnia lub jednolitych magisterskich na dowolnych kierunkach.

II. KWALIFIKACJE I UPRAWNIENIA UZYSKANE PO UKOŃCZENIU STUDIÓW PODYPLOMOWYCH

Charakterystyka kwalifikacji cząstkowych uzyskanych po ukończeniu studiów podyplomowych

Studia doskonalące dają przygotowanie merytoryczne do pracy w charakterze animatora kultury i sztuki w bibliotekach oraz różnego rodzaju instytucjach publicznych zajmujących się usługami z zakresu kultury, sztuki i nauki. Absolwent zdobywa solidne podstawy organizatorskie i menedżerskie z zarządzania projektami w przestrzeni publicznej oraz zdobywa kompetencje z zakresu animacji kultury wśród dzieci, młodzieży, osób dorosłych i seniorów. Studia mają charakter doskonalący oraz inspirujący do organizowania kreatywnych i wartościowych dla społeczności inicjatyw twórczych.

Uprawnienia związane z posiadanymi kwalifikacjami

III. EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA STUDIÓW PODYPLOMOWYCH

Efekty uczenia się dla studiów podyplomowych	
WIEDZA	
W01	Ma wiedzę z zakresu nauk o komunikacji społecznej i mediach oraz dziedzin pokrewnych. Zna adekwatną terminologię odnoszącą się do praktyki i teorii animacji kultury w sektorze publicznym. Rozumie istotę kulturowych usług publicznych oraz ich znaczenie w rozwoju społecznym.

W02	Ma wiedzę z zakresu organizacji pracy w różnych instytucjach kultury i form współpracy z otoczeniem. Zna techniki i narzędzia animacji kultury oraz metody zarządzania projektami. Zna cechy środowiska oddziaływań animacyjnych. Rozumie znaczenie nowoczesnych metod marketingowych i public relations w działalności kulturalnej.
W03	Ma uporządkowaną wiedzę z zakresu narzędzi i technik animacji kultury oraz komunikacji wizualnej. Zna formy pracy z użytkownikiem instytucji kultury i wie, jak diagnozować jego potrzeby. Orientuje się we współczesnych trendach projektowania usług w sektorze publicznym. Ma wiedzę na temat doboru i wykorzystania technologii cyfrowych w twórczej pracy z lokalną społecznością.
UMIEJĘTNOŚCI	
U01	W sytuacjach profesjonalnych umie wykorzystać wiedzę teoretyczną i praktyczną oraz posługiwać się pojęciami właściwymi dla nauk o komunikacji społecznej i mediach oraz sztuk plastycznych. Umie analizować i interpretować zjawiska społeczne, diagnozować potrzeby odbiorców oraz realizować projekty kulturalne w przestrzeni publicznej.
U02	Umie zastosować metody i techniki animacji kultury z odbiorcą w każdym wieku. Wie, jak zarządzać projektem, organizować pracę w zespole, pozyskiwać fundusze oraz oceniać jakość usług kulturalnych. Umie diagnozować potrzeby społeczne i dopasować projekt kulturalny lub artystyczny do potrzeb odbiorców. Myśli i działa kreatywnie z poszanowaniem prawa własności intelektualnej. Umie zastosować nowoczesne techniki marketingowe i cyfrowe w promocji.
U03	Zna zasady komunikacji wizualnej i projektowania graficznego. Potrafi wykorzystywać narzędzia cyfrowe w animowaniu kultury. W stopniu zaawansowanym potrafi stworzyć oprawę graficzną projektu kulturalnego, a także skutecznie animować sytuacje twórcze. Umie zorganizować wystawę w wersji tradycyjnej i cyfrowej. Potrafi różnicować formy pracy artystycznej w zależności od odbiorcy.
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	
K01	Jest świadomy wiedzy i umiejętności wyniesionych ze studiów. Rozumie, że w przyszłości należy je permanentnie uzupełniać. Aktywnie uczestniczy w życiu kulturalnym środowiska, w którym pracuje. Kształtuje i rozwija własne zainteresowania kulturalne; jest gotów do pracy z ekspertami w danej dziedzinie.
K02	Ma świadomość roli związanej z pracą w sektorze kultury i sztuki oraz odpowiedzialności za tworzenie usług kulturowych w sektorze publicznym. Rozumie znaczenie wartości humanistycznych i wrażliwości artystycznej w świecie zdominowanym przez technologie informatyczne. Jest gotów do myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy w zakresie podejmowanych inicjatyw kulturowych i twórczych.
K03	Docenia tradycję i dziedzictwo kulturowe ludzkości oraz rolę działań w środowisku lokalnym promującym miejsce (przestrzeń) wraz z charakterystycznymi dla niego tradycjami i obrzędowością, regionalnym dziedzictwem kulturowym oraz lokalnym produktem kulturowo-turystycznym. Wykazuje aktywność w samodzielnym i zbiorowym uczestnictwie we współczesnych procesach komunikowania masowego, świadomie radzi sobie z jego złożonością oraz interferencjami oraz kształtuje wobec nich stosowne postawy etyczne.

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
W01							+	+			+		
W02						+	+	+			+		
W03						+	+	+			+		
U01						+	+	+			+		
U02						+					+		
U03						+					+		
K01							+	+					
K02							+	+					
K03							+	+					

.....
pieczęć i podpis Dyrektora Instytutu

PLAN STUDIÓW PODYPLOMOWYCH

ANIMACJA KULTURY I PUBLIC DESIGN

semestr 1

zajęcia

nazwa kursu	godziny kontaktowe								E/-	punkty ECTS
	W	zajęć w grupach					E-learning	razem		
		A	K	L	S	P				
Narzędzia i techniki animacji kultury		15						15	Z	2
Diagnozowanie potrzeb i badania użytkowników (zdalnie 5h – 1 pkt ECTS)	5			10				15	Z	2
Animacja czasu wolnego I		15						15	ZO	2
Projektowanie graficzne I				10				10	Z	1
Zarządzanie projektami (zdalnie 5h – 1 pkt ECTS)	5			10				15	ZO	2
Infobrokering i research w animacji kultury				10				10	Z	1
Animacja sytuacji twórczych - warsztat				10				10	Z	1
Narzędzia SI w pracy animatora kultury				10				10	Z	1
Event design				10				10	Z	1
Kulturalny start-up I		10						10	Z	2
	10	40		70				120		15

semestr 2

zajęcia

nazwa kursu	godziny kontaktowe								E/-	punkty ECTS
	W	zajęć w grupach					E-learning	razem		
		A	K	L	S	P				
Środowisko oddziaływań animacyjnych (zdalnie 10h – 1 pkt ECTS)	10							10	Z	1
Ocena jakości usług kulturalnych		10						10	Z	1
Projektowanie i organizacja wystaw				15				15	ZO	2
Animacja czasu wolnego II		15						15	Z	2
Marketing sztuki i PR		15						15	Z	2
Projekty grantowe				15				15	Z	2
Metody pracy w zespole		10						10	Z	1
Projektowanie graficzne II				15				15	Z	2
Kulturalny start-up II		15						15	ZO	2
	10	65		45				120		15

.....
pieczęć i podpis Dyrektora Instytutu

Kraków, 3 kwietnia 2025 r.

**Uchwała Rady Instytutu Nauki o Informacji z dnia 3 kwietnia 2025 roku,
w sprawie zatwierdzenia studiów podyplomowym na rok akademicki 2025/2026**

Rada Instytutu Nauk o Informacji zatwierdziła plany studiów podyplomowych z Animacji Kultury w Instytucie Nauk o Informacji na Uniwersytecie Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie na rok akademicki 2025/2026.

Dyrektor
Instytutu Nauk o Informacji
dr hab. *Wojna* Pietrzkiewicz, prof. UKEN