

Kod przedmiotu

EM2-31

Nazwa przedmiotu

Praktyka w zakresie produkcji projektu artystycznego

Kierunek

Edukacja artystyczna w zakresie sztuki muzycznej

Zakres

Animacja kultury z edukacją muzyczną i produkcją wydarzeń artystycznych

Typ studiów

Studia stacjonarne

Wymagania wstępne

Wymagania wstępne sprecyzowane są w *Informatorze dla kandydatów na I rok studiów*.

Wymagania końcowe

Egzamin komisyjny ze stopniem

Cele przedmiotu

Przygotowanie studenta do pracy w zakresie produkcji wydarzenia artystycznego w tym:

- Wykorzystanie teorii w praktyce – praktyczne zastosowanie nabytej wiedzy w czasie studiów
- Planowanie i realizacja projektu oraz refleksja nad zdobytymi doświadczeniami
- Kształtowanie kompetencji interpersonalnych oraz umiejętności współpracy ze środowiskiem lokalnym

Treści kształcenia

- Zapoznanie się ze specyfiką pracy producenta różnorodnych wydarzeń artystycznych
- Zapoznanie się ze specyfiką funkcjonowania instytucji kultury, placówek pozaszkolnych, organizacji pozarządowych, centrów aktywności lokalnej, zapoznanie się z realizowanymi przez nie zadaniami oraz projektami, sposobem funkcjonowania, organizacją pracy oraz prowadzoną dokumentację;
- Współdziałanie z opiekunem praktyk w planowaniu i przeprowadzaniu wydarzenia;
- Pełnienie roli producenta, w szczególności:
 - dostosowywanie metod i form pracy do potrzeb środowiska lokalnego
 - podejmowanie działań organizacyjnych
 - dostosowywanie sposobu komunikacji do potrzeb środowiska lokalnego
 - diagnozowanie potrzeb środowiska lokalnego
- Projektowanie wydarzenia (cele, misja, współpracownicy, harmonogram działań, kosztorys, metody pracy, promocja, realizacja i zarządzanie projektem, ewaluacja)

Zamierzone efekty uczenia się

Po ukończeniu przedmiotu student:

w zakresie wiedzy zna i rozumie:

- problematykę związaną z korzystaniem z różnorodnych mediów (książki, nagrania, materiały nutowe, Internet, nagrania archiwalne itp.) i technologii stosowanych w dziedzinie muzyki (**EM_W03**)

- zasady konstruowania programów artystycznych, które są spójne i właściwe z punktu widzenia wykonawstwa, a także zgodne z zasadami prawa autorskiego, problematyki finansowej i marketingowej (EM_W05)
w pogłębiony sposób wzajemne relacje pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami wybranego kierunku studiów oraz posiada zdolność do integrowania nabytej wiedzy (EM_W06)

w zakresie umiejętności potrafi:

- wykorzystywać wysoce rozwiniętą osobowość artystyczną umożliwiającą tworzenie, realizowanie i wyrażanie własnych, oryginalnych koncepcji artystycznych (EM_U01)
- na bazie doświadczeń związanych z studiami pierwszego stopnia wykazywać się umiejętnością budowania i pogłębiania obszernego repertuaru z możliwością specjalizowania się w wybranym stylu (EM_U03)
- funkcjonować w różnych formacjach zespołowych i współdziałać z innymi artystami w różnego typu zespołach oraz w ramach innych wspólnych prac i projektów (EM_U05)
- kreować i realizować własne projekty artystyczne oraz podejmować wiodącą rolę w zespołach różnego typu (EM_U06)
- kontynuując i rozwijając umiejętności nabyte na studiach pierwszego stopnia, poprzez indywidualną pracę utrzymywać i poszerzać swoje zdolności do tworzenia, realizowania i wyrażania własnych koncepcji artystycznych (EM_U07)
- tworzyć rozbudowane prezentacje w formie słownej i pisemnej (także o charakterze multimedialnym) na tematy dotyczące zarówno własnej specjalizacji, jak i szerokiej problematyki z obszaru sztuki, wykazując zdolność formułowania własnych sądów i wyciągania trafnych wniosków (EM_U10)
- nawiązywać kontakt z publicznością poprzez wierne, płynne i przekonujące oddanie idei dzieła muzycznego (EM_U11)

w zakresie kompetencji społecznych jest gotów do:

- bycia kompetentnym i samodzielnym artystą, zdolnym do świadomego integrowania zdobytej wiedzy w obrębie specjalności oraz w ramach innych szeroko pojętych działań kulturotwórczych EM_K01;
- inspirowania oraz organizowania procesu doskonalenia umiejętności warsztatowych innych osób EM_K02;
- inicjowania działań artystycznych w społeczeństwie w zakresie szeroko pojętej kultury (podejmowania projektów wymagających integrowania nabytej wiedzy oraz współpracy z przedstawicielami innych dziedzin sztuki i nauki) EM_K03;
- świadomego i odpowiedzialnego przewodniczenia różnorodnym działaniom zespołowym EM_K04;
- wypełniania roli społecznej absolwenta na podstawie zdobytych na studiach umiejętności i wiedzy, a także wiedzy zdobywanej w procesie ustawicznego samokształcenia EM_K05;
- adaptowania się do nowych, zmiennych okoliczności, które mogą występować podczas wykonywania pracy zawodowej EM_K08;
- krytycznej oceny własnych działań twórczych i artystycznych oraz poddania takiej ocenie inne przedsięwzięć z zakresu kultury, sztuki i innych dziedzin działalności artystycznej EM_K09;
- prezentowania specjalistycznych zadań i projektów w przystępnej formie, w sposób zrozumiały dla osób niemających doświadczenia w pracy nad projektami

- artystycznymi **EM_K11**;
- współpracy z innymi osobami w ramach wspólnych projektów i działań kulturalnych **EM_K12**;
- podejmowania refleksji na temat etycznych aspektów związanych z własną pracą w kontekście ochrony własności przemysłowej, własności intelektualnej i praw autorskich **EM_K13**;

Formy kształcenia

Praktyka z wykorzystaniem metod: Peer Learning, Tutoring

Nakład pracy studenta niezbędny do osiągnięcia zamierzonych efektów uczenia się

Rok	I		II	
Semestr	1	2	3	4
Punkty ECTS				3
Liczba godzin				15
Rodzaj zaliczenia				ek
Legenda	ek – egzamin komisyjny			

Kryteria oceny

Przy ocenianiu studenta brane są pod uwagę następujące elementy:

- wiedza studenta, dotycząca teoretycznych i metodycznych zagadnień z zakresu produkcji wydarzeń
- umiejętność zastosowania posiadanej wiedzy w planowaniu wydarzenia
- samodzielna realizacja stworzonego przez siebie projektu

Literatura

- Richard Newton - *Poradnik menedżera projektu. Praktyczne narzędzia, techniki i listy kontrolne*
- Pierre Charette, Stanisław Mazur red. *Zarządzanie projektem*
- Nassim Nicholas Taleb – *Czarny Łabędź*

Język wykładowy

Polski

Prowadzący

mgr Aleksandra Szymańska