

**Uchwała nr 18/2020**  
**Senatu Wyższej Szkoły Ekonomicznej w Białymstoku**  
**z dnia 30 czerwca 2020 roku**

***w sprawie uruchomienia i prowadzenia w Wyższej Szkole Ekonomicznej w Białymstoku  
nowych studiów podyplomowych „Podyplomowe studia w zakresie zarządzania -  
Nowe metody i technologie w projektowaniu kultury”  
oraz zatwierdzenie programu studiów***

Na podstawie art. 11 ust. 1 pkt. 2 i art. 28 ust. 1 pkt. 11 ustawy z dnia 30 sierpnia 2018 r. Prawo o szkolnictwie wyższym (t.j. Dz. U. z 2016 r., poz. 1842 z późn. zm.) w związku z § 7 ust. 1 pkt 11 i Statutu Wyższej Szkoły Ekonomicznej w Białymstoku, uchwała się co następuje:

§1

Senat Wyższej Szkoły Ekonomicznej w Białymstoku pozytywnie opiniuje utworzenie od roku akademickiego 2020/2021 nowych studiów podyplomowych „Podyplomowe studia w zakresie zarządzania – Nowe metody i technologie w projektowaniu kultury” i prowadzenie ich przez Uczelnię, zgodnie z programem kształcenia stanowiącym załącznik do niniejszej uchwały.

§2

Uchwała wchodzi w życie z dniem podjęcia.



Przewodnicząca Posiedzenia Senatu  
Wyższej Szkoły Ekonomicznej w Białymstoku

Dr Bogumiła Powichrowska

*B. Powichrowska*

**Podyplomowe studia w zakresie zarządzania  
„Nowe metody i technologie w projektowaniu kultury”  
w Wyższej Szkole Ekonomicznej w Białymstoku**

<b>Obszar kształcenia</b>	Nauki społeczne
<b>Poziom kształcenia</b>	Studia podyplomowe
<b>Profil kształcenia</b>	Praktyczny
<b>Kwalifikacje uzyskiwane przez absolwenta</b>	Kwalifikacje podyplomowe
<b>Forma studiów</b>	Studia niestacjonarne
<b>Liczba semestrów</b>	2 (262 godzin)
<b>Liczba punktów ECTS</b>	30

***Ogólna charakterystyka prowadzonych studiów i cel kształcenia***

Współczesna gospodarka stawia nowe wyzwania przed animatorami kultury. W efekcie zmian społecznych i technologicznych zmieniają się oczekiwania odbiorcy. Pojawiają się nowe możliwości, ale także ograniczenia stosowania nowoczesnych technologii w instytucjach kultury. Nowe technologie to także szansa, by zwiększyć uczestnictwo w kulturze. Badania potwierdzają, że jednym z najpoważniejszych problemów organizatorów kultury jest to, że w większości ludzie są zdecydowanie nieaktywni kulturowo. Wykorzystanie najnowszych narzędzi do komunikacji z odbiorcami pozwoli przełamać tę barierę. Istotnym wsparciem może być także znajomość najnowszych metod pracy jak myślenie wizualne, design thinking.

Celem studiów jest przedstawienie najnowszych metod i narzędzi komunikacji z odbiorcą w instytucjach kultury. Słuchacze będą mieli możliwość doskonalenia warsztatu pracy zgodnie z najnowszymi trendami i potrzebami odbiorców. Znaczna część zajęć będzie realizowana w formie praktycznej. Dyskusje prowadzone w trakcie zajęć pozwalają na wymianę doświadczeń i nawiązanie kontaktów, które posłużą w dalszej karierze zawodowej.

Studia kierowane są do osób, które chcą swoją karierę zawodową związać z szeroko rozumianym rynkiem kultury.

***Przygotowanie absolwentów***

Absolwent kierunku **Studia podyplomowe Nowe metody i technologie w projektowaniu kultury** zostanie wyposażony w kompleksową wiedzę, umiejętności i kompetencje, które pozwolą mu skutecznie planować i realizować procesy związane z projektowaniem i zarządzaniem kulturą (zarówno w wymiarze strategicznym, jak i operacyjnym).

**Przyporządkowanie kierunku studiów do obszaru kształcenia oraz dziedzin i dyscyplin naukowych, do których odnoszą się efekty kształcenia**

Program kształcenia na kierunku został przyporządkowany obszarowi nauk społecznych. Obejmuje on zagadnienia z zakresu: zarządzania i jakości, nauk socjologicznych oraz nauk prawnych (głównie z zakresu prawa autorskiego). Istotne będą także nauki inżyniersko-techniczne w zakresie informatyki.

**Tabela efektów kształcenia dla studiów podyplomowych  
„Nowe metody i technologie w projektowaniu kultury”**

Kod efektów kierunkowych	Po ukończeniu studiów podyplomowych słuchacz
<b>WIEDZA: zna i rozumie</b>	
K_W01	W pogłębionym stopniu – wybrane fakty, obiekty i zjawiska dotyczące organizacji i zarządzania oraz dotyczące ich metody i teorie wyjaśniające złożone zależności między nimi.
K_W02	Główne tendencje rozwojowe w projektowaniu kultury
K_W03	Fundamentalne dylematy współczesnej cywilizacji, szczególnie te odnoszące się do projektowania i zarządzania kulturą
K_W04	Ma wiedzę o najnowszych rozwiązaniach w marketingu
K_W05	Zna i rozumie podstawowe zasady transferu kultury
<b>UMIEJĘTNOŚCI: potrafi</b>	
K_U01	Potrafi zastosować w praktyce zdobytą wiedzę z zakresu zarządzania w organizacji oraz twórczego identyfikowania, formułowania i innowacyjnego rozwiązania złożonych problemów
K_U02	Potrafi korzystać ze źródeł informacji oraz z metod ich analizowania, niezbędnych do wykonywania planów rozwoju i ich wdrażania oraz realizacji zadań zawodowych
K_U03	Potrafi pracować w zespołach i skutecznie się komunikować
K_U04	Potrafi korzystać ze źródeł informacji oraz metod ich analizowania, w celu realizacji zadań zawodowych
K_U05	Potrafi posługiwać się specjalistycznym językiem z zakresu studiowanej problematyki oraz wyrażać opinie i formułować sądy w mowie i na piśmie
<b>KOMPETENCJE: jest gotów do</b>	
K_K01	Rozumie potrzebę podnoszenia kwalifikacji zawodowych i kompetencji przez całe życie oraz umie uzupełniać i doskonalić swoją wiedzę i umiejętności
K_K02	Jest gotów do etycznego wykonywania zadań zawodowych i działania dla dobra organizacji i zatrudnionych w niej ludzi
K_K03	Wykazuje się przedsiębiorczością i samodzielnością w myśleniu
K_K04	Jest gotów do przyjmowania odpowiedzialności za podejmowane decyzje

**Objaśnienia oznaczeń:**

K – efekty kształcenia na kierunku studiów podyplomowych

W – kategoria wiedzy

U – kategoria umiejętności

K – kategoria kompetencji społecznych

01, 02, 03 i kolejne – nr efektu kształcenia

**Metody weryfikacji i sposoby dokumentowania efektów kształcenia**

Weryfikacja obejmuje wszystkie kategorie obszarów: wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych. Weryfikacja efektów kształcenia przeprowadzana jest w ramach poszczególnych modułów kształcenia (w formie oceny aktywności na zajęciach, sprawdzianów i prac pisemnych) oraz podczas prezentacji końcowego projektu zespołowego.

Prowadzący zajęcia jest zobowiązany do określenia (w sylabusie) przedmiotowych efektów kształcenia i powiązania ich z efektami kierunkowymi, a także do sprecyzowania sposobów weryfikacji efektów przedmiotowych i zasad ustalania oceny końcowej.

W tabeli przedstawiono stosowane w ramach studiów podyplomowych metody weryfikacji efektów kształcenia i sposób ich dokumentowania. Osobą odpowiedzialną za prowadzenie i przechowywanie dokumentacji jest Pełnomocnik Rektora ds. studiów podyplomowych.

<b>Metody weryfikacji</b>	<b>Sposób dokumentowania</b>
Prace pisemne, w tym sprawdziany	Archiwizacja prac pisemnych słuchaczy
Ocena pracy w trakcie zajęć	Sprawozdania z weryfikacji przedmiotowych efektów kształcenia/protokoły zajęć
Projekt zespołowy	Praca w formie pisemnej lub w formie prezentacji wraz oceną oraz z opisem kryteriów oceniania.
Sprawozdania	Sprawozdania z realizacji efektów kształcenia na kierunku studiów podyplomowych
Informacje	Korekty w programach kształcenia w kolejnych cyklach kształcenia w odniesieniu do zakładanych efektów kształcenia

**PLAN STUDIÓW PODYPLOMOWYCH**  
**„Nowe metody i technologie w projektowaniu kultury”**

Lp.	Przedmioty – moduły kształcenia	Liczba godzin				Liczba punktów ECTS		
		Razem	zajęcia teoret.	zajęcia praktyczne	e-learning praca własna studenta	Razem	zajęcia teoret.	zajęcia praktyczne
SEMESTR I								
1.	Komunikacja społeczna – nowy wymiar i nowe wyzwania	16	12	0	4	1,5	1,5	0
2.	Media społecznościowe w działalności kulturalnej i edukacyjnej	16	4	8	4	1,0	0,25	0,75
3.	Technologie informatyczne w działalności instytucji kultury	16	4	8	4	2,0	0,5	1,5
4.	Obsługa nowoczesnych platform kooperacyjnych i szkoleniowych	16	4	8	4	1,0	0,25	0,75
5.	Multimedia w projektowaniu wydarzeń artystycznych	16	4	8	4	1,5	0,5	1,0
6.	Nowe narzędzia w projektowaniu działalności kulturalnej i edukacyjnej	20	4	12	4	2,0	0,5	1,5
7.	Obsługa edytorów graficznych	16	0	12	4	2,0	0,0	2,0
8.	Aspekty prawne w kulturze	16	8	4	4	1,0	0,75	0,25
SEMESTR II								
1.	Techniki marketingu treści	16	4	8	4	2,0	0,50	1,50
2.	Warsztaty kreatywnego pisania	20	0	16	4	2,0	0,00	2,00
3.	Design thinking – tworzenie innowacyjnych rozwiązań w kulturze	20	8	8	4	2,5	1,25	1,25
4.	Warsztat myślenia wizualnego i sposoby jego wykorzystania w pracy animatora kultury	20	4	12	4	2,5	0,75	1,75
5.	Nowoczesne technologie w budowaniu wizerunku instytucji kultury	20	8	8	4	2,0	1,00	1,00
6.	Digitalizacja – jak kreatywnie wykorzystać archiwalne zasoby instytucji	16	12	0	4	1,0	1,00	0,00
7.	Ochrona danych osobowych w kulturze	12	6	2	4	1,0	0,75	0,25
8.	Seminarium. Praca dyplomowa	6	0	6	0	5,0	0,00	5,00
	PODSUMOWANIE:	262	82	120	60	30	9,5	20,5