

**Opis kierunkowych efektów uczenia się
dla studiów I stopnia - profil praktyczny
kierunek: „Zarządzanie Rekreacją i Rozrywką” 2021/2022
Wydział Turystyki i Rekreacji Akademii Wychowania Fizycznego w Krakowie**

Kierunek „Zarządzanie Rekreacją i Rozrywką” realizowany w Akademii Wychowania Fizycznego im. Bronisława Czecha w Krakowie w podstawowym zakresie należy do dyscypliny nauk o kulturze fizycznej (NKF). W stopniu uzupełniającym w aspekcie dotyczącym zarządzania charakterystycznego dla podmiotów związanych z rekreacją i szeroko pojętą rozrywką odwołuje się także do dyscypliny nauk o zarządzaniu i jakości (NZJ). Treści kształcenia dopełnia niezbędna wiedza z zakresu ekonomii i finansów (EF) w oparciu o którą działają na rynku podmioty związane z prowadzeniem działalności rekreacyjnej i rozrywkowej.

Skróty dyscyplin naukowych

NKF Nauki o kulturze fizycznej
NZJ Nauki o zarządzaniu i jakości
EF Ekonomia i finanse

Symbol kierunkowego efektu uczenia się	OPIS KIERUNKOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ	Odniesienie efektów uczenia się do charakterystyk drugiego stopnia Polskiej Ramy Kwalifikacji (poziom kwalifikacji 6)	Wskazanie dyscypliny do której odnosi się efekt uczenia się (w %)
WIEDZA – absolwent ZNA I ROZUMIE:			
K_W01	Zna i rozumie podstawy budowy organizmu człowieka oraz podstawowe procesy biochemiczne i fizjologiczne zachodzące w organizmie człowieka podczas pracy i wypoczynku	P6S_WG	NKF 100%
K_W02	Zna i rozumie metody oceny stanu psychofizycznego człowieka, w zakresie niezbędnym dla oceny możliwości podejmowania przez niego aktywności w zakresie rekreacji i rozrywki	P6S_WG	NKF 100%
K_W03	Zna i rozumie terminologię z zakresu psychologicznych i społecznych uwarunkowań podejmowania aktywności rekreacyjnej i rozrywkowej, zna metody poznania mechanizmów funkcjonowania człowieka podejmującego aktywność rekreacyjną i rozrywkową	P6S_WG	NKF 100%
K_W04	Zna i rozumie ogólne zasady funkcjonowania grupy społecznej oraz przebiegu interakcji międzyludzkich. Posiada wiedzę na temat podstaw komunikowania się dydaktycznego i wychowawczego w kontaktach z uczestnikami rekreacji i rozrywki	P6S_WK_01 P6S_WK_02	NKF 100%
K_W05	Zna i rozumie podstawowe czynniki cywilizacyjne kształtujące styl życia współczesnego człowieka	P6S_WK_01	NKF 100%
K_W06	Zna zasady udzielania pierwszej pomocy	P6S_WG	NKF

	przedmedycznej		100%
K_W07	Zna podstawy działań w zakresie zdrowego stylu życia i posiada wiedzę potrzebną do realizacji zadań instruktora rekreacji ruchowej	P6S_WG P6S_WK_01	NKF 100%
K_W08	Zna zagadnienia z związane z profesjonalną obsługą klienta, w kontekście uwarunkowań rynkowych i osobistych oraz zna techniki negocjacyjne	P6S_WG P6S_WK_02	NZJ 100%
K_W09	Posiada wiedzę w zakresie makro i mikroekonomicznych podstaw funkcjonowania rekreacji i rozrywki oraz źródeł finansowania i sponsoringu przedsięwzięć rekreacyjnych i rozrywkowych	P6S_WK_02 P6S_WK_03	EF 100%
K_W10	Posiada podstawową wiedzę o uwarunkowaniach środowiskowych funkcjonowania organizmu	P6S_WG	NKF 100%
K_W11	Zna mechanizm działania i skutki powszechnie stosowanych zabiegów odnowy biologicznej	P6S_WG	NKF 100%
K_W12	Zna i rozumie podstawy zarządzania oraz funkcjonowania przedsiębiorstw tworzących i oferujących usługi rekreacyjne i rozrywkowe	P6S_WK_02 P6S_WK_03	NZJ 100%
K_W13	Zna i rozumie prawne i organizacyjne uwarunkowania wykonywania działalności zawodowej w zakresie rekreacji i rozrywki, w tym podstawy tworzenia i stosowania prawa oraz zakres jego regulacji w działalności rekreacyjnej i rozrywkowej	P6S_WK_02	NKF 100%
K_W14	Zna zasady organizowania i przeprowadzania wydarzeń z zakresu rekreacji i rozrywki oraz zna formy animacji, gry, zabawy, w tym również z wykorzystaniem nowych technologii, dedykowane różnym odbiorcom	P6S_WG	NKF 100%
K_W15	Ma podstawową wiedzę i zna terminologię nauk o kulturze fizycznej w zakresie rekreacji, rozrywki i turystyki, zna i rozumie podstawy historyczne ukształtowania współczesnej kultury czasu wolnego oraz zjawiska związane z rekreacją, rozrywką i turystyką	P6S_WG P6S_WK_02	NKF 100%
K_W16	Ma podstawową wiedzę o rekreacji i rozrywce jako gałęzi gospodarki oraz instytucjach ekonomicznych istotnych dla jej rozwoju	P6S_WG	EF 100%
K_W17	Zna i rozumie podstawowe pojęcia własności intelektualnej i zasady jej ochrony	P6S_WK_02	NKF 100%
K_W18	Zna ogólne zasady tworzenia i rozwoju form przedsiębiorczości, charakterystycznej dla rekreacji i rozrywki	P6S_WK_03	EF 50% NZJ 50%
K_W19	Zna w podstawowym zakresie dziedzictwa kultury i sztuki oraz rozumie jego wartość, szczególnie dla potrzeb organizowania rekreacji i różnorodnych form rozrywki	P6S_WK_02	NKF 100%
K_W20	Zna aspekty bezpieczeństwa w organizowaniu i prowadzeniu imprez rekreacyjnych i rozrywkowych	P6S_WG	NKF 100%
K_W21	Ma podstawową wiedzę z zakresu innowacyjności, zna innowacyjne produkty	P6S_WK_02	NZJ 100%

	rekreacyjne i rozrywkowe, Ma poszerzoną wiedzę w zakresie innowacyjnych technologii wykorzystywanych w branży rekreacyjnej i rozrywkowej.		
K_W22	Rozumie zasady funkcjonowania mediów i potrafi wykorzystać w praktyce narzędzia stosowane w komunikacji marketingowej, jak również zna sposoby komunikacji niewerbalnej i werbalnej	P6S_WK_02	NZJ 100%
UMIĘJĘTNOŚCI – absolwent POTRAFI:			
K_U01	Posiada umiejętności techniczne, manualne i ruchowe związane rekreacją i prowadzeniem imprez rekreacyjno-rozrywkowych	P6S_UW_02 P6S_UO_01	NKF 100%
K_U02	Potrafi dobrać sprzęt do zajęć realizowanych w zakresie rekreacji i rozrywki, umie posługiwać się sprzętem podstawowym oraz sprzętem specjalistycznym potrzebnym do realizacji zajęć	P6S_UW_02	NKF 100%
K_U03	Potrafi komunikować się z jednostką oraz grupą społeczną	P6S_UK_01	NZJ 100%
K_U04	Posiada umiejętność dostrzegania problemów, ekonomicznych i społecznych związanych z uczestnictwem w rekreacji i rozrywce, w tym identyfikowania ograniczeń w zakresie uczestnictwa w poszczególnych formach rekreacji i rozrywki	P6S_UW_01	NKF 100%
K_U05	Potrafi dokonać diagnozy, sformułować cele, dobrać metody oddziaływania i przygotowywać osoby z różnych grup społecznych i w różnym wieku do racjonalnego spędzania czasu wolnego	P6S_UW_02	NKF 100%
K_U06	Potrafi ocenić stan zagrożenia życia poszkodowanego, a także rozpoznać wybrane stany chorobowe oraz działać w zakresie pierwszej pomocy przedmedycznej po urazach ciała i w wybranych stanach chorobowych	P6S_UW_02 P6S_UO_02	NKF 100%
K_U07	Potrafi korzystać z technik informacyjnych w celu pozyskiwania i przechowywania danych, w tym posługiwać się typowymi systemami informatycznymi wykorzystywanymi w rekreacji i rozrywce, umie wykorzystywać narzędzia elektroniczne i internetowe w rekreacji i rozrywce	P6S_UW_01	NZJ 100%
K_U08	Potrafi przygotować analizę ekonomiczną przedsięwzięcia oraz biznes plan z zakresu rekreacji i rozrywki zarówno na potrzeby własnej działalności gospodarczej jak i działalności w ramach innych organizacji, w tym społecznych	P6S_UW_02 P6S_UO_01	EF 100%
K_U09	Potrafi prowadzić dokumentację własną związaną z wykonywaniem zawodu oraz dokumentację jednostki świadczącej usługi rekreacyjne i rozrywkowe	P6S_UW_02	NKF 100%
K_U10	Potrafi zaplanować, zorganizować i zrealizować innowacyjne, kreatywne zajęcia rekreacyjne, rozrywkowe, animacyjne dostosowane do zróżnicowanych potrzeb uczestników i	P6S_UW_01 P6S_UW_02 P6S_UO_01	NZJ 100%

	dostępnych warunków, w tym z wykorzystaniem nowoczesnych technik i technologii, również z wykorzystaniem technologii IT		
K_U11	Potrafi ocenić przydatność przestrzeni i jej zagospodarowania, warunków naturalnych, walorów przyrodniczych i antropogenicznych dla potrzeb rekreacji i rozrywki	P6S_UW_01	NKF 100%
K_U12	Posiada umiejętność prowadzenia imprez rekreacyjnych i rozrywkowych	P6S_UW_02 P6S_UO_01	NKF 100%
K_U13	Potrafi prawidłowo interpretować zjawiska społeczne i gospodarcze zachodzące w sferze rekreacji, rozrywki i turystyki	P6S_UW_01	NKF 50% EF 50%
K_U14	Potrafi wdrażać funkcje zarządzania w organizacji	P6S_UW_01	NZJ 100%
K_U15	Ma umiejętności językowe dostosowane do zadań wykonywanych w zakresie rekreacji i rozrywki, odpowiadające przynajmniej w odniesieniu do jednego języka obcego poziomowi B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego	P6S_UK_03	NKF 100%
K_U16	Posiada umiejętność wykorzystania wiedzy z toku studiów w zakresie wykorzystania jej w kreatywnym i innowacyjnym tworzeniu nowoczesnych produktów czasu wolnego	P6S_UW_02	NKF 50% NZJ 50%
K_U17	Potrafi wypowiadać się na tematy zawodowe z zakresu rekreacji i rozrywki, wykorzystując terminologię adekwatną do omawianego zagadnienia (przyrodniczą, społeczną, prawniczą i ekonomiczną oraz specyficzną – branżową)	P6S_UK_01	NKF 100%
K_U18	Potrafi wyrazić własną opinię w ważnych sprawach społecznych, zawodowych i światopoglądowych, związanych z rekreacją i rozrywką	P6S_UK_02	NKF 100%
K_U19	Potrafi samodzielnie planować i realizować własne uczenie się przez całe życie	P6S_UU	NKF 100%
KOMPETENCJE – absolwent JEST GOTÓW DO:			
K_K01	Jest zdolny do uzupełniania i doskonalenia kwalifikacji, potrafi samodzielnie zdobywać wiedzę i umiejętności w zakresie kierunku studiów	P6S_KR P6S_KK_01	NKF 100%
K_K02	Posiada zdolność pracy w zespole, jest odpowiedzialny za swoje działanie i zachowanie oraz działanie i zachowanie osób powierzonych jego opiece, wykonuje zadania niezawodnie i punktualnie, szczególnie działając w ramach złożonych przedsięwzięć	P6S_KR	NKF 50% NZJ 50%
K_K03	Sprawnie komunikuje się z ludźmi, także w warunkach stresu, przekazuje im informacje związane z programem zajęć i zapewnieniem bezpieczeństwa a także prawidłowo interpretuje oczekiwania uczestników prowadzonych zajęć	P6S_KK_02	NKF 50% NZJ 50%
K_K04	Wykazuje dbałość o bezpieczeństwo osób uczestniczących w zajęciach rekreacyjnych i rozrywkowych oraz imprezach turystycznych,	P6S_KR	NKF 100%

	szczególnie w ocenie potencjalnych zagrożeń i przestrzeganiu sprawdzonych reguł postępowania		
K_K05	Dbą o właściwy poziom własnej sprawności psychofizycznej, niezbędny do kształcenia się i wykonywania zadań zawodowych, dba swój wygląd i prezencję	P6S_KK_01 P6S_KR	NKF 100%
K_K06	Kieruje się zasadami etyki zawodowej szanując współpracowników i klientów, uczestników zajęć	P6S_KR	NKF 100%
K_K07	Wykazuje kreatywność, przedsiębiorczość oraz konsekwencję w realizacji zadań związanych z działalnością rekreacyjną i rozrywkową	P6S_KO_03	NKF 50% EF 50%
K_K08	Promuje społeczne i kulturowe znaczenie rekreacji i rozrywki oraz dba o rozwój własnych upodobań z zakresu organizacji czasu wolnego	P6S_KO_02	NKF 100%
K_K09	Gotów jest wykazywać aktywność w samodzielnym podejmowaniu zadań, szczególnie w sytuacji potrzeb wynikających ze zmieniających się warunków realizacji imprez rekreacyjnych i rozrywkowych	P6S_KK_01 P6S_KK_02	NKF 50% NZJ 50%
K_K10	Gotów jest do pracy w organizacji realizującej cele społeczne, szczególnie związane z propagowaniem aktywnego wypoczynku oraz organizacją rekreacji i rozrywki	P6S_KO_01 P6S_KO_02	NKF 50% NZJ 50%