

## Opis zajęć (syllabus): Turystyka obiektów militarnych, przemysłowych i technicznych

Nazwa zajęć:	<b>Turystyka obiektów militarnych, przemysłowych i technicznych</b>	<b>ECTS</b>	<b>3</b>
Nazwa zajęć w j. angielskim:	Tourism in military, industrial and technical objects		
Zajęcia dla kierunku studiów:	<b>Turystyka i Rekreacja</b>		

Język wykładowy: <b>polski</b>		Poziom studiów: <b>2</b>	
Forma studiów: <b>stacjonarne i niestacjonarne</b>	Status zajęć: <b>kierunkowy - do wyboru</b>	Numer semestru: <b>semestr letni</b>	
Rok akademicki, od którego obowiązuje opis (rocznik):		<b>2020/2021</b>	Numer katalogowy: <b>EKR-TU-2SZ-X-96-KF-2020</b>

Koordinator zajęć:	<b>dr Piotr Gabryjończyk, Asystent</b>		
Prowadzący zajęcia:	<b>dr Piotr Gabryjończyk</b>		
Jednostka realizująca:	<b>Katedra Turystyki, Komunikowania Społecznego i Doradztwa</b>		
Jednostka zlecająca:	<b>Wydział Ekonomiczny</b>		
Założenia, cele i opis zajęć:	<p>a. ukazanie krajowych i zagranicznych zasobów obiektów militarnych, przemysłowych i technicznych;</p> <p>b. identyfikacja korzyści z turystycznego wykorzystania obiektów militarnych, przemysłowych i technicznych;</p> <p>c. wskazanie możliwości wykorzystania obiektów militarnych, przemysłowych i technicznych przy tworzeniu produktów turystycznych;</p> <p>d. uwrażliwienie na rynkowe wykorzystanie szans oferowanych przez niezagospodarowane zasoby turystyczne.</p> <p><b>Wykład</b> Rozwój sztuki fortyfikacyjnej. Fortyfikacje i budowle techniczno-przemysłowe jako podmioty rynku turystycznego. Turystyka obiektów militarnych, przemysłowych i technicznych i jej aspekty społeczno-ekonomiczne. Obiekty militarne i techniczne jako czynnik wzrostu świadomości historycznej. Metodyka zwiedzania obiektów wojskowych i przemysłowych, specyfika urban exploration. Dziedzictwo militarne i przemysłowe w Polsce i na świecie.</p> <p><b>Cwiczenia</b> Umiejętność prowadzenia poszukiwań terenowych przy wykorzystaniu źródeł kartograficznych. Specyfika produktu turystycznego turystyki militarnej i przemysłowej oraz jego kreacja i marketing. Przykłady dobrych praktyk w turystyce militarnej i przemysłowej. Planowanie szlaków tematycznych. Możliwości i bariery rozwoju turystyki militarnej i przemysłowej.</p>		
Formy dydaktyczne, liczba godzin:	<p>a. wykład - liczba godzin: stacj: 20, niestacj. 12</p> <p>b. ćwiczenia audytoryjne - liczba godzin: stacj: 5, niestacj. 2</p> <p>c. ćwiczenia terenowe - liczba godzin: stacj: 5, niestacj. 2</p>		
Metody dydaktyczne:	dyskusja, rozwiązywanie problemu, konsultacje, wykład konwersacyjny, studium przypadku, indywidualne projekty studenckie		
Wymagania formalne i założenia wstępne:	Mikroekonomia, Zarządzanie, Marketing.		
Efekty uczenia się:	<p><b>Wiedza - Zna i rozumie:</b></p> <p>1. zna i rozumie rolę materialnej spuścizny militarnej i przemysłowej w rozwoju współczesnego ruchu turystycznego;</p> <p>2. zna i rozumie zasady tworzenia produktów turystycznych w oparciu o dziedzictwo militarne i przemysłowe;</p>	<p><b>Umiejętności - Potrafi:</b></p> <p>3. potrafi identyfikować obiekty pomocne w rozwoju turystyki militarnej i przemysłowej oraz analizować i oceniać ich przydatność do tworzenia atrakcji turystycznych;</p> <p>4. jest gotów do współdziałania i pracy w zespole przy tworzeniu produktów turystycznych z zakresu turystyki militarnej i przemysłowej;</p>	<p><b>Kompetencje - Jest gotów do:</b></p> <p>5. jest gotów do planowania projektów społeczno-gospodarczych wykorzystujących w celach turystycznych obiekty militarne i przemysłowe.</p>
Sposób weryfikacji efektów uczenia się:	ocena wystąpień w trakcie zajęć (efekty: 1, 2, 3), ocena prac wykonywanych w ramach pracy własnej studenta (efekty: 2, 3, 4, 5), ocena wykonania zadania projektowego (efekty: 2, 3, 4, 5), ocena aktywności w trakcie zajęć (efekty: 1, 2, 3)		
Forma dokumentacji osiągniętych efektów uczenia się:	prace pisemne, karty oceny studenta (w tym na listach obecności), indywidualne projekty studenckie		

Elementy i wagi mające wpływ na ocenę końcową:	ocena wystąpień w trakcie zajęć - 10%, ocena prac wykonywanych w ramach pracy własnej studenta - 40%, ocena wykonania zadania projektowego - 40%, ocena aktywności w trakcie zajęć - 10%
Miejsce realizacji zajęć:	sala dydaktyczna, teren
Literatura podstawowa i uzupełniająca:	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jędrzyak T., von Rohrscheidt A.M., 2011, Militarna turystyka kulturowa, PWE, Warszawa.</li> <li>2. von Rohrscheidt A.M., 2008, Turystyka kulturowa. Fenomen, potencjał, perspektywy. Podręcznik akademicki, KMB Druk, Gniezno.</li> <li>3. Barszcz M., Ciechański A., Kurowska – Ciechańska J., 2008, Technika, Carta Blanca, Warszawa.</li> <li>4. Bogdanowski J., 2002, Architektura obronna w krajobrazie Polski. Od Biskupina do Westerplatte, PWN, Warszawa – Kraków.</li> <li>5. Chudoba T., 2010, Marketing w turystyce, CeDeWu, Warszawa.</li> <li>6. Kaczmarek J., Stasiak A., Włodarczyk B., 2005, Produkt turystyczny, PWE, Warszawa.</li> <li>7. Marciszewska B., 2010, Produkt turystyczny a ekonomia doświadczeń, C.H. Beck, Warszawa.</li> <li>8. von Rohrscheidt A.M., 2010, Regionalne szlaki tematyczne. Idea, potencjał, organizacja, Proksenia, Kraków.</li> </ol>	
Uwagi: grupa "ogólne"	

<b>Wskaźniki ilościowe charakteryzujące moduł/przedmiot:</b>	
Szacunkowa sumaryczna liczba godzin pracy studenta (kontaktowych i pracy własnej) niezbędna dla osiągnięcia zakładanych dla zajęć efektów uczenia się - na tej podstawie należy wypełnić pole ECTS:	<b>63/63</b>
Łączna liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia:	<b>1.52/1.12 ECTS</b>

<b>Tabela zgodności kierunkowych efektów uczenia się z efektami przedmiotu:</b>			
Kategoria efektu	Efekty uczenia się dla zajęć:	Odniesienie do efektów dla programu studiów dla kierunku	Oddziaływanie zajęć na efekt kierunkowy*)
Wiedza	1. zna i rozumie rolę materialnej spuścizny militarnej i przemysłowej w rozwoju współczesnego ruchu turystycznego;	TR2_KW02	2
	2. zna i rozumie zasady tworzenia produktów turystycznych w oparciu o dziedzictwo militarne i przemysłowe;	TR2_KW04	2
Umiejętności	3. potrafi identyfikować obiekty pomocne w rozwoju turystyki militarnej i przemysłowej oraz analizować i oceniać ich przydatność do tworzenia atrakcji turystycznych;	TR2_KU01	3
	4. jest gotów do współdziałania i pracy w zespole przy tworzeniu produktów turystycznych z zakresu turystyki militarnej i przemysłowej;	TR2_KU05	2
Kompetencje	5. jest gotów do planowania projektów społeczno-gospodarczych wykorzystujących w celach turystycznych obiekty militarne i przemysłowe.	TR2_KK02	3

\*) 3 – zaawansowany i szczegółowy, 2 – znaczący, 1 – podstawowy