



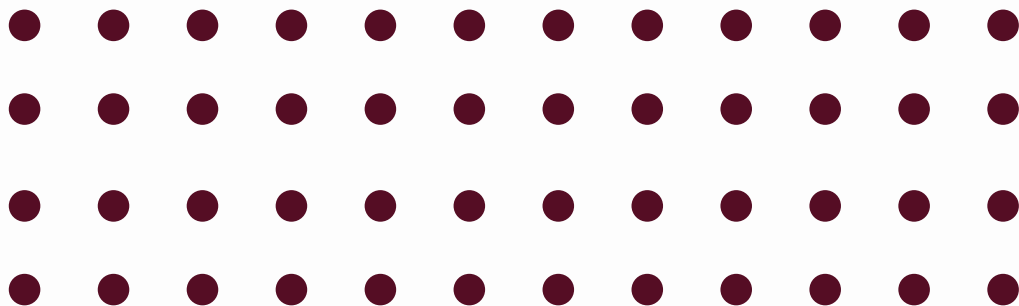
TOMASZ BRANKA

WYKSZTAŁCENIE

- Stopień doktora nauk humanistycznych w zakresie nauk o polityce (23 kwietnia 2007 r.) w Instytucie Nauk Politycznych i Dziennikarstwa na Wydziale Nauk Społecznych Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu;
- Studia doktoranckie w Instytucie Nauk Politycznych i Dziennikarstwa na Wydziale Nauk Społecznych Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu (2002-2007);
- Tytuł zawodowy magistra nauk politycznych (2002), Wydziale Nauk Społecznych Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu;
- Södertörn University (Szwecja), studia na kierunku stosunki międzynarodowe (2001-2002);
- Podyplomowe Studia Zarządzania Projektami (Project Management), Szkoła Główna Handlowa w Warszawie (w trakcie)
- PRINCE2® Foundation Certificate in Project Management (nr Certyfikatu: GR633109875TB), 24 PDUs; lipiec 2018 r.;
- kurs Management and Coordination of EC Funded Projects; The PM² Methodology (oficjalna metodologia zarządzania projektami EU).

DOŚWIADCZENIE ZAWODOWE

- Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, Wydział Nauk Politycznych i Dziennikarstwa – pracownik naukowy;
- Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, Koordynator Instytucjonalny Programu Erasmus+;
- Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, Członek Komisji Rektorskiej ds. strategii i zarządzania Uczelnią;
- Uczestnik 31 grantów, w tym 20 międzynarodowych;
- Stypendia w 11 zagranicznych ośrodkach naukowych (m.in. Texas A&M University, College Station, USA; University of Jordan, Jordania; University of Akureyri, Islandia; University of Barcelona, Hiszpania; Åbo Akademii University, Finlandia);
- Ekspert zewnętrzny Narodowej Agencji Wymiany Akademickiej (NAWA);
- Kurs „Academic Teaching Excellence” organizowany przez British Council, we współpracy z Education Department University of Oxford.



TOMASZ BRANKA

DOŚWIADCZENIE ZAWODOWE

- Techniki kreatywnego myślenia;
- Budowa i zarządzanie kreatywnym zespołem;
- Zarządzanie projektem wg metodologii Unii Europejskiej PM2.

STYL PROWADZENIA SZKOLENIA

- Wykład z prezentacją multimedialną wybranych zagadnień,
- Uczenie problemowe (problem-based learning),
- Gry symulacyjne,
- Zadania z wykorzystaniem case study.