

## Program studiów cz.1

<b>Ogólna charakterystyka studiów</b>	
<b>Prowadzący obszar (specjalność) studiów</b>	<b>Kolegium Nauk Społeczno-Ekonomicznych</b>
	<b>Katedra Przemysłów Kreatywnych</b>
<b>Obszar (specjalność) studiów</b> <i>(nazwa obszaru (specjalności) musi być adekwatna do zawartości programu studiów a zwłaszcza do zakładanych efektów uczenia się)</i>	<b>Design</b>
<b>Poziom kształcenia:</b> <i>(studia pierwszego, drugiego stopnia)</i>	<b>studia pierwszego stopnia</b>
<b>Profil kształcenia:</b> <i>(ogólnoakademicki, praktyczny)</i>	<b>profil praktyczny</b>
<b>Forma studiów:</b> <i>(studia stacjonarne, studia niestacjonarne)</i>	<b>studia stacjonarne, studia niestacjonarne</b>
<b>Praktyki (łączny wymiar):</b>	<b>960 godzin NPS w terminie do 5 semestru włącznie</b>
<b>Szkolenie BHP w wymiarze:</b>	<b>4 godzin NPS na początku 1 semestru, realizowane w ramach modułu kanonicznego</b>
<b>Liczba punktów ECTS konieczna do uzyskania kwalifikacji odpowiadających poziomowi studiów</b>	<b>180</b>
<b>Łączna liczba punktów ECTS uzyskanych:</b>	
na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia:	179
w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub społecznych:	180
w ramach praktyk:	30
w ramach modułów zajęć związanych z praktycznym przygotowaniem zawodowym:	107,9
za zajęcia realizowane w systemie zdalnym (dotyczy studiów w systemie zdalnym):	
<b>Procentowy udział liczby punktów ECTS dla każdej dyscypliny</b> <i>(dotyczy kierunku przyporządkowanego do więcej niż jednej dyscypliny):</i>	
dyscyplina wiodąca: nauki o kulturze i religii	51 % ogólnej liczby punktów ECTS
dyscyplina (dyscypliny):	
nauki o sztuce	30 % ogólnej liczby punktów ECTS
nauki o komunikacji społecznej i mediach	19 % ogólnej liczby punktów ECTS
<b>Łączny nakład pracy studenta</b>	<b>4797 studia stacjonarne, 4737 studia niestacjonarne</b>
<b>Tytuł zawodowy uzyskiwany przez absolwenta:</b>	<b>licencjat</b>
<b>Wskazanie, czy w procesie definiowania efektów uczenia się oraz w procesie przygotowania i udoskonalania programu studiów uwzględniono opinie interesariuszy</b> <i>(należy podać z kim z pracodawców są podpisane umowy, odbyły się spotkania; jak są monitorowani absolwenci itd)</i>	Tak, uwzględniono opinie branży kreatywnej, instytucji kultury, organizacji i fundacji m.in. Miejskie Centrum Kultury w Bydgoszczy, "Menażeria" - miesięcznik kulturalny, Muzeum Okręgowe w Bydgoszczy, Centrum Promocji i Reklamy „ReMedia”, Klaster Przemysłów Kreatywnych Sp. z o.o. Spotkania odbyły się z przedstawicielami Miejskiego Centrum Kultury, Radio Kultura, "Menażeria", Klaster Przemysłów Kreatywnych, Studio Grafiki WSG, Muzeum Fotografii WSG, Studio Projektowe Kowalik, specjaliści/eksperti i praktycy branż kreatywnych (nowe media i technologie cyfrowe). Badanie przez Uczelnię uzawodowienia, zadowolenia z wykonywanej pracy i wynagrodzenia, ocena przydatności wiedzy zdobytej na studiach, czas poszukiwania pracy i przyczyny pozostawania bez zatrudnienia, ocena przygotowani wejścia na rynek pracy, zbieżność kompetencji nabytych w procesie kształcenia i zakresu ich wykorzystania w wykonywanym zawodzie, plany edukacyjne i kierunki doksztalcenia.
<b>Wymagania wstępne (oczekiwane kompetencje kandydata – zwłaszcza w przypadku studiów drugiego stopnia)</b>	<b>nie dotyczy</b>
<b>Relacja obszar (specjalność) - kierunek</b>	<b>obszar usytuowany na kierunku przemysły kretywne</b>

Program studiów Cz.2

Obszar: Design

Moduły kształcenia wraz z zakładanymi efektami kształcenia						
Moduły kształcenia	Przedmioty (* - oznacza przedmiot do wyboru)	Zakładane efekty kształcenia	Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się	Rygor zaliczenia	Liczba ECTS	Sposoby weryfikacji zakładanych efektów uczenia się osiągniętych przez studenta
<b>Przedmioty kanoniczne</b>						
Wybrane zagadnienia z ekonomii i przedsiębiorczości	Wybrane zagadnienia z ekonomii i przedsiębiorczości	PK_W07, PK_W09, PK_U06, PK_U10, PK_U11, PK_K04	Wybrane elementy marketingu; Wybrane elementy dotyczące kultury organizacyjnej przedsiębiorstwa; Wybrane elementy analizy ekonomicznej; Biznes plan metodą LEAN Canvas	Z	1,5	Test na platformie zdalnego nauczania, prace pisemne, ocena nuczycielska, koleżeńską
Bezpieczeństwo i ergonomia pracy	Szkolenie BHP	PK_W03, PK_U11	Charakterystyka systemu ochrony pracy w Polsce; Zakres działalności bhp i definiowanie podstawowych pojęć z dziedziny bhp; Zasady ochrony przeciwpożarowej i obowiązków pracodawcy w tym zakresie; Charakterystyka wymagań bezpieczeństwa pożarowego; Charakterystyka głównych elementów ochrony środowiska; Podstawowe zagadnienia związane z zanieczyszczeniami; Charakterystyka działań związanych z utylizacją, recyklingiem i biodegradacją; Działania związane z kształtowaniem: struktury przestrzennej stanowiska pracy, oświetlenia i baw środowiska prac; Elementy systemu kontroli i nadzoru nad	Z	0	Testy na platformie zdalnego nauczania
Podstawy prawa i ochrona własności intelektualnej	Podstawy prawa i ochrona własności intelektualnej	PK_W08, PK_U03, PK_K05	Pojęcie prawa i jego funkcje; Koncepcje, system prawa i inne systemy normatywne; System prawa i norma prawna; Normy a przepisy prawne; Tworzenie prawa i hierarchia źródeł prawa; Stosowanie i wykładnia prawa; Charakterystyka podstawowych gałęzi prawa; Własność intelektualna i jej miejsce w systemie prawa; Autorskie prawa osobiste i majątkowe; Ochrona własności przemysłowej; Wzory użytkowe, wzory przemysłowe, znaki towarowe; Topografia układów skalnych, projekty racjonalizatorskie, oznaczenia geograficzne	Zo	1	Test na platformie zdalnego nauczania
Nowoczesne technologie	Praktyczne podstawy kształcenia zdalnego	PK_W01, PK_U01, PK_U11	Lifelong learning – tempo zmian w otaczającym świecie, metody samodoskonalenia zawodowego; Bezpieczeństwo systemów informatycznych – logowanie do systemów WSG, elementy bezpieczeństwa sieciowego; Praca z systemem LMS – miarą pojawiania się informacji, źródła wiedzy, metody aktywizacji, metody komunikacji, sposoby weryfikacji efektów kształcenia	Z	0	Testy, ankiety, dyskusja na forum
Kluczowe kompetencje społeczne	Kluczowe kompetencje społeczne	PK_W01, PK_U06, PK_K02	Relacje społeczne; Asertywność; Radzenie sobie ze stresem; Savoir vivre w komunikacji interpersonalnej i autoprezentacji; Komunikacja interpersonalna; Techniki komunikacji interpersonalnej; Komunikacja międzykulturowa; Autoprezentacja; Techniki prezentacji; Wystąpienia publiczne; Zarządzanie czasem; Negocjacje	Z	2	Praca indywidualna i grupowa na zajęciach; wypowiedzi ustne; testy na platformie ONTE
	Integracja międzykulturowa	PK_U04, PK_K02, PK_K03	Zdefiniowanie pojęcia kultury; Różne konteksty definiowania podstawowych terminów: społeczeństwo, gospodarka, globalizacja, religia, obyczaje, etc.; Specyfika kultury polskiej oraz europejskiej na tle kultur innych państw, i kontynentów; Specyfika funkcjonowania kultury akademickiej	Z	0,5	Prezentacja multimedialna na zadany temat
Język obcy	Język obcy	PK_U07, PK_U08, PK_U09, PK_U11	<b>Język angielski:</b> Pracownicy, nazwy zawodów i stanowisk; zakres czynności i obowiązków zawodowych; profil działalności firmy; opis produktów i usług; słownictwo związane ze sprzedażą i kupnem, usługami, wyrażenia służące składaniu reklamacji; proces produkcji; etapy; budowanie zespołu, relacje między pracownikami; relacje z przełożonymi; regulaminy i zasady; formy zatrudnienia, prowadzenie własnej działalności gospodarczej; pierwsze spotkania i powitania; prowadzenie rozmów telefonicznych; kreowanie logo i wizerunku firmy; zarządzanie czasem; spotkania i zebrania służbowe, tele i videokonferencje; delegowanie zadań i obowiązków; doświadczenie zawodowe, osiągnięcia zawodowe, rynek pracy; proces rekrutacji; rozmowy o pracę, kariera zawodowa; reklama produktów i usług; specyfikacje techniczne produktu; wygląd i projektowanie produktu, przedmiotów użytkowych i budynków; strój służbowy, ubrania i moda; wygląd i ubiór, przymiotniki opisujące charakter i osobowość, cechy charakteru przydatne w pracy; korzystanie z różnych środków transportu, dojazdy do pracy; opis miejsca zamieszkania, wielkie i atrakcyjne miasta, życie, problemy i czas wolny w mieście; podróże, informacja turystyczna, podróże służbowe, noclegi; problemy podczas podróży, w hotelu; wyjeżdżać, zwiędzenie, orientacja w terenie, atrakcje turystyczne; dziedzictwo kulturowe, komunikacja interkulturowa, szok kulturowy, wydarzenia kulturalne, rozrywki, rekreacyjne i korporacyjne, targi i wystawy, eventy; praca poza granicami kraju; zainteresowania, słownictwo związane ze sposobami spędzania wolnego czasu; posiłki, nawyki żywieniowe, diety, przygotowywanie i zamawianie posiłków oraz napojów, posiłki poza domem; zmiany zachodzące w stylu życia i pracy, ich tempo i wpływ na człowieka; zachowanie równowagi między życiem prywatnym i zawodowym, bycie asertywnym; słownictwo związane z odkryciami i wynalazkami; innowacje i rozwiązania technologiczne, nazwy urządzeń elektronicznych i gadżetów, słownictwo związane z korzystaniem z urządzeń elektronicznych i Internet, technologie informacyjno-komunikacyjne, media społecznościowe; ich wykorzystywanie przez firmy; profil zawodowy w mediach społecznościowych; bezpieczeństwo w sieci; słownictwo związane z zachowaniem proekologicznym, zagrożeniem i ochroną środowiska naturalnego; używanie wody, energii, pieniądze i finanse, oszczędzanie i wydawanie pieniędzy, rozliczenia finansowe; onisowanie tendencji, trendów i zmian, relacje przyczynowo-	Zo	6	praca pisemna Test gramatyczny; test leksykalny; wypowiedź ustna; udział w dyskusji; odgrywanie ról; zadania na rozumienie tekstu słuchanego; wykonanie zadań w modułach językowych na platformie edukacyjnej
			<b>Język niemiecki:</b> Świätowanie z kolegami. Co mamy podarować?; Wszystko dobrze zaplanowane. Nowe mieszkanie. Gdzie co postawić?; wóhin?; Gdzie co stoi?; wo?; Kształcimy się jako ...; Jak do tego doszło?; opowiadanie; Prezentacja firmy; Hotline-office; Obsługa klienta; Reklamacja; Usługi; Nasze zlecenie dla Pana/Pani; Zarządzamy Państwa budynkiem; Podrój służbowa do ...; Zwiędamy miasto; W hotelowej recepcji; Artykuł reklamowy; Reklama; Jaka jest Państwa oferta?; Dresscode; Przekwalifikowanie i dalsze kształcenie; Czas na spotkanie; Spotkanie biznesowe; Branże i produkty; Sektory gospodarki; Praca i zdrowie; Zwolnienie lekarskie w pracy; Przedsiębiorstwa przedstawiają się; Jaka jest forma prawna?; Pozostawianie wiadomości; Planowanie targów; Targi w Niemczech; Przetwarzanie zlecenia; Gwarancja i rękojnia; Wystawianie rachunku; Konflikt w teamie; Dobra komunikacja interpersonalna; Udzielanie urlopu; Doradzanie klientom; Poszukiwanie klientów; Oferta pracy; Poszukiwanie pracy; Zwójserj; Rozmowa kwalifikacyjna; Modele czasu pracy; Umowa o pracę; Handel w okresie przejściowym; Komunikacja wewnętrzna; Giełda i kurs akcji; System ubezpieczeń w Niemczech; Nowy produkt i strategie reklamy; Gdy projekt zawodzi.; sposoby rozwiązywania konfliktów; Moje prawa w pracy; Walka czy współpraca?; Szlaki komunikacyjne; Kalkulowanie transportu; Rozumienie międzynarodowych warunków handlowych			
			<b>Język rosyjski:</b> Pracownicy, nazwy zawodów i stanowisk; zakres czynności i obowiązków zawodowych; profil działalności firmy; opis produktów i usług; słownictwo związane ze sprzedażą i kupnem, usługami, wyrażenia służące składaniu reklamacji; formy zatrudnienia, prowadzenie własnej działalności gospodarczej; pierwsze spotkania i powitania; prowadzenie rozmów telefonicznych; kreowanie logo i wizerunku firmy; zarządzanie czasem; spotkania i zebrania służbowe, tele i videokonferencje; doświadczenie zawodowe, osiągnięcia zawodowe, rynek pracy; proces rekrutacji; rozmowy o pracę, kariera zawodowa; człowiek: wygląd zewnętrzny; cechy charakteru, emocje, zdrowie, rodzina, życie towarzyskie, czas wolny; jedzenie; otoczenie człowieka: dom i wyposażenie, miasto, wieś, szkoła i praca; rozrywka i czas wolny: książki, kino, teatr, muzyka, sztuka, wystawy, muzea, media; podróże: turystyka, środki transportu; sport i dyscypliny sportowe; edukacja; zdrowie: części ciała, choroby, ubezpieczenie medyczne, wizyty u lekarza; praca: ogłoszenia o pracę, rekrutacja, rozmowy o pracę, opisy stanowisk; zakupy i usługi; języki obce; technologie informacyjne i komunikacyjne; świat przyrody: pogoda, katastrofy naturalne, ochrona środowiska, fauna i flora; państwo i społeczeństwo: prawo i przestępczość, normy społeczne, problemy			
Język obcy specjalistyczny	Język obcy specjalistyczny	PK_U07, PK_U08, PK_U09, PK_U11	Do wyboru: język angielski, niemiecki, rosyjski J. angielski: Introduction to Cultural Studies and Philosophy of Culture; Art, media and entertainment; Culture and contemporary society; Data analysis; Conferences J. niemiecki: Einführung in die Kulturwissenschaften und Kulturphilosophie; Kunst, Medien und Unterhaltung; Kultur und zeitgenössische Gesellschaft; Datenanalyse; Konferenzen J. rosyjski: Введение в культурологию и философию культуры; Искусство, СМИ и развлечения; Культура и современное общество; Анализ данных; Конференции	Z	2	Testy i zadania punktowane; poprawne wykonanie testów i zadań w modułach językowych na platformie zdalnego nauczania
Kultura fizyczna	Wychowanie fizyczne	PK_U11, PK_K02	Gry zespołowe; Zajęcia ogólnego rozwoju z elementami koszykówki, siatkówki, piłki ręcznej, piłki nożnej, unihokeju; Fitness	Z	0	Test, samoocena, analiza, obserwacja
Filozofia praktyczna	Etyka	PK_W01, PK_W03, PK_U11, PK_K05	Etyka jako nauka; Teleologizm w etyce; Norma moralna; Osoba jako źródło moralności; Sumienie jako norma moralności; Etyka wobec wyzwań	Zo	0,5	Praca zaliczeniowa – eseje; kolokwium
	Wprowadzenie do informacji naukowej	PK_W03, PK_U01, PK_U11	Pojęcie informacji i jej zastosowanie w nauce; Źródła informacji naukowej; Katalogi i bibliograficzne bazy danych; Bazy nauki; Licencjonowane bazy wiedzy online; Otwarte repozytoria; Wyszukiwanie informacji w sieci Internet; Korzystanie z serwisów tematycznych; Korzystanie z wyszukiwarek naukowych; Użytkowanie multimedialnych; Korzystanie z bibliotecznych systemów informacyjno-wyszukiwawczych	Z	1	Test na platformie zdalnego nauczania
	Szkolenie biblioteczne	PK_U01, PK_U11	System informacyjno-biblioteczny WSG; Biblioteka Główna WSG (lub biblioteki filialne) i jej zbiory w Internecie; Katalogi on-line; Udostępnianie zbiorów; Bazy danych	Z	0	Test na platformie zdalnego nauczania

Program studiów cz.2

Obszar: Design

Moduły kształcenia wraz z zakładanymi efektami kształcenia							
Elastyczne kształcenie	Pierwsza pomoc przedmedyczna	PK_U11, PK_K01, PK_K02	Resuscytacja krążeniowo-oddechowa – algorytm postępowania; Poszkodowany nieprzytomny; Niedrożność oddechowa; Stany zagrożenia życia związane z układem nerwowym. Objawy i postępowanie; Choroby i stany nagłe wymagające udzielenia pomocy związane z układem oddechowym, z układem krążenia. Objawy i postępowanie; Odmrożenia, oparzenia termiczne, oparzenia chemiczne, porażenie prądem elektrycznym; Rodzaje ran i ich zapobieganie, krwotoki; Urazy narządu ruchu, głowy, kręgosłupa; Postępowanie w różnych stanach zagrożenia życia i chorobach. Objawy i postępowanie	Z	1	Test; zadania, obserwacja pracy studentów podczas realizacji ćwiczeń, ocena oraz analiza wykonanych zadań praktycznych	
	Specjalistyczne systemy informatyczne	PK_W03, PK_U10, PK_K01	Wykorzystanie programów branżowych w zależności od obszaru, zgodnie ze standardami rynkowymi – możliwość certyfikacji z danego produktu w celu zwiększenia szans na rynku	Z	1	Wykonanie zadań laboratoryjnych	
	30 % ogólnej liczby punktów ECTS	PK_U07, PK_U08, PK_U11	Kształcenie umiejętności słuchania, mówienia, czytania i pisania w ramach tematyki związanej z życiem co-dziennym i podstawowymi kontaktami społecznymi – nawiązywanie i podtrzymywanie kontaktu w sytuacjach oficjalnych i nieoficjalnych, udzielanie informacji na temat własnej osoby, robienie zakupów, korzystanie z usług gastronomicznych, transportowych i noclegowych, wyrażanie podstawowych potrzeb w w/w sytuacjach.	Zo	4	Pisemne testy kontrolne, ustne odpowiedzi sprawdzające znajomość gramatyki i słownictwa; pisemne wypowiedzi w ramach zadań domowych, pracy na zajęciach; wypowiedzi pisemne; praca domowa, praca na zajęciach, pisemne testy kontrolne sprawdzające umiejętności czytania ze zrozumieniem; samoocena, obserwacja; ocena aktywności i zaangażowania na zajęciach, obserwacja pracy w parach lub grupach	
Przedmioty podstawowe	19 % ogólnej liczby punktów ECTS	PK_W03, PK_W05, PK_W09, PK_U03, PK_U07, PK_K04	Komunikacja społeczna: składowe i akcyjne procesy. Symboliczny interakcjonizm G.H. Meada - komunikacja jako proces społeczny, Perspektywa psychologii społecznej - informacyjny wpływ społeczeństwa i jego znaczenie w komunikacji, Komunikowanie masowe - M. McLuhan i determinizm technologiczny, Znaki i symbole w komunikacji - semiotyka R. Barthesa, Struktura społeczna a komunikowanie się - dystynkcie i kody językowe, Komunikacja a relatywizm kulturowy (wykład) Praktyczne aspekty komunikacji społecznej w małych i średnich strukturach (typy i style komunikacji w zespole, reguły skutecznej komunikacji zespołowej; budowanie precyzyjnego komunikatu w różnych formach i kontekstach, trudne sytuacje komunikacyjne i bariery w komunikacji: zakłócenia, deficyty informacji, stereotypy, negatywne emocje, techniki perswazyjne i negocjacyjne w komunikacji, asertywność w komunikacji, informacja zwrotna, jej udzielenie i znaczenie w procesie komunikacji, komunikacja niewerbalna: gesty mowy ciała i ich interpretacja społeczna, zachowanie spójności wizerunku), Praktyczne aspekty komunikacji społecznej w dużych i wielkich strukturach (komunikowanie masowe: jak analizować i rozumieć dyskurs medialny?, dyskursy medialne wybranych zjawisk społecznych, komunikowanie i wizerunek osoby publicznej: składowe i (nie)spójność, reklama: środki perswazyj, przemiany i trendy w komunikatach reklamowych, perspektywa międzykulturowa: jak ukazany jest Inny w przestrzeni komunikacji społecznej?, internet jako przestrzeń komunikacji	egzamin (wykład, zaliczenie na ocenę (zajęcia warsztatowe)		6	Egzamin pisemny, wypowiedzi ustne (wykład) Praca zaliczeniowa – eseje bądź prezentacja z dyskusją, wypowiedzi ustne i zadania praktyczne na zajęciach (warstata)
	Sociologia kultury i sztuki	PK_W04, PK_W05, PK_U04, PK_U06, PK_U07	Sociologiczne aspekty kultury (koncepty, typy i rozumienie kultury, proces uczenia się kultury, symboliczny charakter kultury), dychotomia kultury elitarnie i popularnej jako punkt odniesienia do współczesnej refleksji socjologicznej; produkcja i dystrybucja dóbr kultury; partycypacja kulturowa, społeczne dystynkcie i bariery w obszarze kultury; społeczne funkcje sztuki; artysta i społeczeństwo – tożsamość oraz pełnione role; klasa kreatywna – nowa tożsamość twórców kultury; społeczne obłogi sztuki – tradycyjne i nowe (sztuka w dobie digitalizacji i twórczość społeczna)	egzamin		2,5	Egzamin pisemny
	Nowe media	PK_W01, PK_W02, PK_U01, PK_U07, PK_U11	Nowe media (cyfrowe), intermedia, multimedia, hipermedia; społeczeństwo informacyjne i nowe media jako komunikacja epoki postindustrialnej; interaktywność i hipertekstualność; rzeczywistość wirtualna i internet; technologie cyfrowe i obiekty multimedialne, multimedia interaktywne i aplikacje mobilne; kultura remiksowa, wolna kultura	egzamin		3	egzamin pisemny
	Wybrane zagadnienia estetyki współczesnej	PK_W01, PK_W02, PK_U04, PK_K03	Estetyka jako filozofia sztuki i praktyka krytyczna; wybitni przedstawiciele estetyki współczesnej; współczesne metody estetyki oraz aktualność kategorii estetycznych w badaniach nad sztuką i kulturą; rozumienie i interpretacja sztuki (hermeneutyka); inspiracje i najnowsze tendencje w estetyce (psychoanaliza, ekologia, feminizm, gender studies, postkolonializm, posthumanizm); procesy estetykacji sztuki i rzeczywistości; estetyka i anestetyka; status obrazu w	egzamin		2,5	egzamin pisemny zawierający pytania o charakterze problemowym, merytoryczny głos w dyskusji, praca własna z literaturą przedmiotu
Przedmioty kierunkowe i obszarowe							
Przedmiot kierunkowy i obszarowy	Historia kina światowego	PK_W01, PK_W02, PK_U04, PK_K03	Narodziny kina, Wpływ sztuki na wczesną kinematografię w Europie, Amerykańskie kino - początki i lata 20 XX w., Przełom dźwiękowy, Czas wojny a kinematografia, Włoski neorealizm, Polska Szkoła Filmowa, Nowa Fala, Kino kontestacji, Kino moralnego niepokoju, Amerykańskie kino lat 70. i 80., Filmy postmodernizmu, Kino współczesne	zaliczenie na ocenę		3	test, wypowiedzi ustne
	Wybrane zagadnienia filozofii	PK_W02, PK_W06, PK_U01, PK_U11	Wybrane zagadnienia filozofii języka (Współczesne teorie znaczenia językowego, Zastosowanie teorii języka/znaczenia do problemów filozoficznych, Znaczenie teorii języka/znaczenia dla filozofii) Wybrane zagadnienia filozofii umysłu (Współczesne teorie umysłu, Kognitywistyka, Zagadnienie intencjonalności, Zagadnienie świadomości, Problem dostępu do umysłu innych) Wybrane zagadnienia teorii poznania (Współczesne teorie koncepcji wiedzy, Wiedza jako prawdziwe uzasadnione przekonanie, Problemy klasycznej teorii wiedzy, Wiedza a sceptycyzm, Intencjonalizm a ekstermalizm, Kontekstualizm), Filozofia jako	zaliczenie na ocenę		3,5	Kolekwium – praca pisemna
	Historia i teoria kultury	PK_W06, PK_U04, PK_U07, PK_K03	Problemy z definicją kultury, Nomos a physis - kultura a natura, Mechanizmy kulturowe, Kultura a tożsamość, Kultura a pleśń, Relatywizm kulturowy, Kultura wysoka a kultura masowa, Teorie kultury I (Castells, Freud, Barthes, Levi-Strauss, Barthes, Foucault), Teorie kultury II ( Girard, Ortega y Gasset, Spengler), Krytyka kultury w szkole frankfurckiej, Dyskusja i powtórzenie materiału (wykład) Ewolucjonizm – geneza, główne założenia, przedstawiciele i nurty, Dyfuzjonizm – podstawowe pojęcia, przedstawiciele i nurty, Funkcjonalizm B. Malinowskiego – od założenia do realizacji: badania Trobriandczyków a późniejsza naukowa teoria kultury, Funkcjonalizm A. Radcliffe-Browna, Językoznawcze źródła strukturalizmu – strukturalizm F. de Saussure'a, Antropologia strukturalna C. Levi-Straussa – struktura mitów, trójka kulinarna, pojęcie modelu zredukowanego a rozważania o sztuce, Psychoanaliza Z. Freuda – topiki, teoria popędów, pojęcie kompleksu, działalność	egzamin (wykład, zaliczenie na ocenę (ćwiczenia)		2	Egzamin i praca (forma pisemna), wypowiedzi ustne
	Sztuki plastyczne i architektura: od antyku do nowoczesności	PK_W02, PK_U04, PK_U11	a. Wprowadzenie do wiedzy o sztukach plastycznych i architekturze: interdyscyplinarny charakter nauki o sztuce; periodyzacja epok, kierunków i stylów; dzieł sztuki pięknych, ich specyfika oraz ewolucja; podstawowe pojęcia z historii sztuki b. Kulturowe i historyczne uwarunkowania tworzenia i odbioru dzieł: antyk grecko-rzymski i jego wpływ na kulturę europejską; antyczne i bizantyjskie źródła sztuki chrześcijańskiej; sztuka i kultura europejska epoki średniowiecza; renesans i barok w sztuce i kulturze europejskiej; ruch klasycystyczno-romantyczny; sztuka XIX w.	egzamin (wykład), zaliczenie na ocenę (ćwiczenia)		4	egzamin pisemny zawierający pytania o charakterze problemowym oraz elementy pokazu wymagające rozpoznania wskazanych dzieł sztuki; aktywny udział w zajęciach audytorialnych (wypowiedzi ustne wkład merytoryczny w dyskusję) przedstawienie referatu praca pisemna - zaliczeniowa
	Wiedza o sztukach audiowizualnych	PK_W01, PK_W02, PK_W06, PK_U02, PK_U06, PK_K03	Sztuki audiowizualne – definicje i pole badawcze; sztuka intermedialna i multimedialna; instalacje audiowizualne i interaktywne; awangardowe kino eksperymentalne; film animowany; wideoart i instalacje wideo; od prób wizualizacji muzyki do instalacji audiowizualnych - sound art; wideoklip jako forma audiowizualna; sztuka wizualizacji; spektakle audiowizualne; wielozmysłowość współczesnej sztuki; synestezja jako strategia artystów audiowizualnych; multimedialny charakter wydarzeń artystycznych	zaliczenie na ocenę (wykład, zaliczenie na ocenę (ćwiczenia)		3	egzamin pisemny zawierający pytania o charakterze problemowym; pisemna analiza wybranej realizacji z zakresu sztuk audiowizualnych
	Przedmiot do wyboru 1*	PK_W01, PK_U02, PK_K01	*Do wyboru 1. Film i korespondencja sztuk: film jako sztuka wizualna; sztuka w filmie – rodzaje, gatunki, odmiany; fabularyzowane biografie twórców, sztuka jako element fabuły filmowej; film inspirowany sztuką (intertekstualność wizualna); dokument o sztuce – między reportażem a kreacją; film tworzony przez artystów wizualnych; animacja filmowa - rysunkowe i graficzne środki wyrazu, animacja eksperymentalna 2. Sztuki wizualne w pracy edukatora i animatora kultury: artyści i edukatorzy sztuki w przestrzeni publicznej; street art / sztuka ulicy jako platforma dialogu społecznego; rynek sztuki; system galerii, targów sztuki; finansowanie sztuki; blogi krytyków sztuki, kuratorów i edukatorów; działalność edukacyjna współczesnych instytucji kulturalnych; popularyzatorska działalność prasy, mediów, wydawnictw, konkursy, biennale itp.; wystawa tematyczna i jej obudowa (wyciszczenie studyjne) *tematyka przedmiotu do wyboru może być zmodyfikowana w zależności od potencjału i zainteresowań grupy, wykładowców prowadzących, naukowców ekspertów, wykładowców programu Erasmus+ oraz visiting professors	zaliczenie na ocenę		2,5	aktywny udział w zajęciach warsztatowych, wykonanie zadań warsztatowych, merytoryczny wkład w dyskusję, prezentacja multimedialna lub esej na zadany temat

Program studiów cz.2

Obszar: Design

Moduły kształcenia wraz z zakładanymi efektami kształcenia						
Moduł A: przedmioty kierunkowe	Przedmiot do wyboru 2*	PK_W01, PK_U10	*Do wyboru Muzyka w kulturze współczesnej: kulturowe konteksty dźwięku i muzyki; nurty i tendencje w współczesnej muzyce i muzykologii; muzyka a nowa media i technologia; dźwięk i muzyka w relacjach społecznych; estetyka dźwięku; pejzaż dźwiękowy i muzyka w przestrzeni publicznej; dźwiękowa tożsamość miasta; audiosfera współczesności, ekologia środowiska dźwiękowego; festiwale muzyczne i kultura festiwalu 2. Najnowsze trendy w humanistyce: współczesne koncepcje opisu kultury (cultural turns); postmodernizm; posthumanizm; kognitywistyka; studia nad nauką i technologią; interdyscyplinarne projekty badawcze; współczesny kryzys tożsamości; uczestnictwo instytucji kultury w negocjowaniu tożsamości zbiorowych i indywidualnych; globalizacja, wielokulturowość i transkulturowość *tematyka przedmiotu do wyboru może być zmodyfikowana w zależności od potencjału i zainteresowań grupy, wykładowców prowadzących, naukowców ekspertów, wykładowców programu Erasmus+ oraz visiting professors	1 zaliczenie na ocenę	2	aktywny udział w zajęciach warsztatowych, wykonanie zadań warsztatowych, merytoryczny wkład w dyskusję, prezentacja multimedialna lub eseje na zadany temat
	Wprowadzenie do grafiki komputerowej	PK_U05, PK_U10, PK_U11	Edycja i tworzenie grafiki wektorowej (metody i narzędzia przetwarzania grafiki wektorowej, formaty zapisu pliku graficznego, druk, publikacja cyfrowa, projektowanie elementów grafiki wektorowej), edycja i tworzenie grafiki rastrowej (formaty zapisu pliku graficznego, druk, publikacja cyfrowa)	zaliczenie na ocenę	2	wykonanie zadań w pracowni/laboratorium i realizacja projektu
	Współczesne instytucje kultury	PK_W07, PK_W08, PK_U02, PK_U06, PK_U10, PK_U11	Instytucje kultury w warunkach gospodarki rynkowej (proces podejmowania decyzji i ich znaczenie dla instytucji kultury, decentralizacja zadań z zakresu kultury, formy organizacyjno-prawne działalności kulturalnej, najważniejsze akty prawne oraz przykładowe umowy w działalności kulturalnej); organizacja i zarządzanie we współczesnych instytucjach kultury (pojęcie i cechy organizacji, pojęcie i funkcje zarządzania, planowanie strategiczne, taktyczne, operacyjne i wariantowe, struktury organizacyjne instytucji kultury, centralizacja i decentralizacja w instytucjach kultury, rodzaje i strategie instytucji kultury); marketing instytucji kultury (specyfika usług i marketingu w kulturze, elementy i funkcje marketingu, podstawy strategii marketingowej w działalności kulturalnej); instytucje kultury a polityka kulturalna (polityka publiczna, polityka kulturalna i jej modele); finansowanie instytucji kultury (metody finansowania działalności kulturalnej z budżetu, finansowanie pośrednie i bezpośrednie, finansowania z sektora prywatnego i ze środków publicznych, współfinansowanie ze środków publicznych i prywatnych, alternatywne źródła finansowania)	egzamin	3	Egzamin pisemny zawierający pytania o charakterze problemowym
	Logika i ogólna metodologia nauk	PK_W01, PK_W02, PK_U01, PK_U08, PK_K05	Język jako narzędzie poznania i komunikacji (semantyka logiczna i jej działy, język jako system znaków, metafizyka, język naturalny i sztuczny, kategorie syntaktyczne, spójność syntaktyczna wyrażen); klasyczny rachunek zdań (syntaktyczna i semantyczna charakterystyka języka KRZ, tautologia i kontrautologia, macrycowa metoda sprawdzania formuł KRZ, przekład formuł z języka potocznego na język KRZ), dowodzenie (aksjomatyczna metoda dowodzenia, system dedukcji naturalnej, reguły wnioskowania i konstrukcji dowodu), wyklęcie logiczne a wnioskowanie dedukcyjne; operacje na pojęciach (podział logiczny i klasyfikacja, porządkowanie i typologizacja, podział rzeczowy, eksplikacja i konceptualizacja; definicje (budowa i rodzaje definicji), definicja klasyczna, indukcyjna i pseudodefinicje); rozumowanie (rozumowanie proste i złożone, wyjaśnianie i sprawdzanie, schematy wnioskowań indukcyjnych)	zaliczenie na ocenę (wykład), zaliczenie na ocenę (ćwiczenia)	4	Test końcowy, wypowiedź ustna, rozwiązywanie zadań na tablicy, dyskusja
	Public relations i kampanie społeczne	PK_W07, PK_U05, PK_U06, PK_U07, PK_U09, PK_U10, PK_K05	Komunikowanie w PR (cele i odbiorcy, świadomość odbiorców, efektywne wypywanie na opinie publiczną), przekaz i wybór jego form (określanie problemu, argumentacji, warunki i ramy działania, wybór mediów i form przekazu, współpraca z mediami, imprezy masowe i oficjalne); corporate identity (zarządzanie systemem identyfikacji, nazwa i symbol firmy, księga standardów CI, inne elementy identyfikacji firmy, studium przypadku); Kampanie społeczne (problematyka cele, strategia przygotowywania i przekazu, finansowanie, sposoby kreacji, wady, efektywność, reklama społeczna jako narzędzie kampanii)	zaliczenie na ocenę	2,5	Test, referat lub prezentacja multimedialna
	Wykład ekspercki	PK_W01, PK_W06, PK_U02, PK_U11	Przemysły kreatywne w polityce regionalnej: ekonomiczna charakterystyka rynków pracy sektora kreatywnego; elementy rynku pracy w sektorach kreatywnych; popyt i podaż na rynku pracy w sektorach kreatywnych; płaca jako cena rynku pracy w sektorach kreatywnych; specyfika rynku pracy przemysłów kreatywnych wg wybranych branż (muzyczna, filmowa, nadawcza); systemy honorariów autorskich w przemysłach kreatywnych, strategie regionalnych polityk kulturalnych na wybranych przykładach, polityki kulturalne EU – w stronę decentralizacji; *tematyka wykładu eksperckiego może być zmodyfikowana w zależności od potencjału i zainteresowań grupy, wykładowców prowadzących, naukowców ekspertów, wykładowców programu Erasmus+ oraz visiting	zaliczenie na ocenę	1	Praca pisemna zawierająca zadania o charakterze problemowym
	Sztuki wizualne z elementami analizy i interpretacji dzieła	PK_W06, PK_U08, PK_U10, PK_U11	Analiza i interpretacja dzieła z zakresu sztuk wizualnych: (język sztuk wizualnych: od rysunku i malarstwa do filmu); opis i interpretacja dzieła, elementy składowe, sposób odczytania; wprowadzenie w sztukę XX wieku (periodyzacja sztuki nowoczesnej i współczesnej, ruchy, kierunki, tendencje); pojęcie awangardy, najważniejsze cechy wystąpień awangardowych; formalizm i ekspresjonizm, kubizm i futurizm, sztuka abstrakcyjna, dadaizm i surrealizm; sztuka i polityka XX w. (tendencje abstrakcyjne, figuratywne, nowe obszary działań artystycznych i ich dokumentacja); sztuka współczesna (dziedictwo neoawangardy i)	egzamin (wykład), zaliczenie na ocenę (ćwiczenia)	5	egzamin pisemny; aktywny udział w zajęciach, merytoryczny głos w dyskusji; przedstawienie referatu na wskazany temat z zakresu sztuk wizualnych – forma mówiona, prezentacja multimedialna; praca zaliczeniowa – pisemna z materiałem ilustracyjnym
	Wybrane zagadnienia kultury popularnej	PK_W08, PK_U04, PK_K04	Kultura popularna a kultura masowa (teoria i krytyka); mity i ikony współczesnej kultury popularnej; kicz i kump jako wyznaczniki współczesnej kultury popularnej; konsumpcja i opór, mainstream i peryferia w obszarze kultury popularnej; analiza tekstów kultury popularnej (wybrane zjawiska)	zaliczenie na ocenę	2	Referat, prezentacja multimedialna, dyskusja
	Antropologia kulturowa	PK_W02, PK_W04, PK_W05, PK_U04, PK_U06, PK_U07, PK_K04	Antropologia kulturowa (dyscyplina naukowa, jej historia i związki z innymi naukami, główne zagadnienia, tradycje naukowo-badawcze, teorie i metody); podstawowe pojęcia i kategorie antropologii kulturowej; mity i symbole, mitologie i religie, opowieści i wierzenia jako treść kultury; święta, obrzędy, rytuały, sacrum, profanum i tabu; problematyka etniczna, różnorodność kulturowa, kultury hybrydowe, cross-culture; opozycja my – oni, kultura linego, kolonializm, postkolonializm, neokolonializm; globalna kultura masowa a tradycje kultur trzniczych; antropologia codzienności, antropologia miasta, ciało i jego obraz w kulturze, cielesność jako wytwór społeczny i kulturowy	egzamin	2,5	Egzamin pisemny (test), wypowiedź ustna (dyskusja); wypowiedź pisemna (praca zaliczeniowa - eseje); aktywny udział w zajęciach
	Transorium tekstów kultury medialnej	PK_W05, PK_W08, PK_U02, PK_U03, PK_U07, PK_U08, PK_U09, PK_K04	Wprowadzenie do transorium tekstów kultury medialnej (zasady tłumaczenia ogólnego oraz specjalistycznego, rola tłumacza pisemnego, pojęcie ekwiwalencji w tłumaczeniu, kompetencje językowe i kulturowe tłumacza, wykorzystanie słowników); tłumaczenie dotyczące wizualnej kultury nowoczesności; tłumaczenie dotyczące digitalizacji i przyszłości reprezentacji; tłumaczenie dotyczące zwigłotów ideologii i mas; mediów tłumaczenie dotyczące sztuki nowych mediów; tłumaczenie dotyczące tożsamości w zmierzalowym świecie; wspólnot wirtualnych i społeczeństwa sieci; tłumaczenie dotyczące	zaliczenie na ocenę	2	Lektura zadanych tekstów, poprawne wykonanie zadań, przygotowanie prezentacji multimedialnej związanej z problematyką poruszającą w przekładanych tekstach
Zarządzanie projektem w przemyśle kreatywnym	PK_W07, PK_U05, PK_U06, PK_K04	Przemysły kreatywne – zagadnienia wprowadzające (definicje, kategorizacje, wybrane branże i specyfika zarządzania projektami w przemyśle kreatywnym); zarządzanie projektami (planowanie projektu, zasada SMART w formułowaniu celów projektu, szacowanie zasobów, harmonogram i organizowanie działań projektowych, ocena i prognozowanie); zarządzanie ryzykiem, zmianami, bariery zarządzania projektem w przemyśle kreatywnym (planowanie zarządzania ryzykiem, identyfikacja barier, planowanie reakcji na bariery, ocena i monitorowanie reakcji na ryzyko, źródła konfliktów, podstawy negocjacji	zaliczenie na ocenę	2	Przygotowanie debaty, aktywny udział w zajęciach i dyskusjach, kolekwium	
Grafika komputerowa	PK_W08, PK_U02, PK_U10	Grafika komputerowa a kreacja cyfrowa, najnowsze trendy w projektowaniu graficznym; zaawansowane techniki pracy z grafiką rastrową (Adobe Photoshop); zaawansowane techniki pracy w grafice wektorowej (Adobe Illustrator); grafika na potrzeby reklamy i animacji typu explainer video; typografia w grafice komputerowej; projektowanie graficzne: DTP w teorii i praktyce; praca z briefem w grafice cyfrowej; dobre praktyki projektanta; teoria kompozycji, równowaga, kolor i emocje w projektowaniu; behance jako platforma inspiracji i droga do dobrego projektowania	zaliczenie	1,5	Wykonanie zadań w pracowni/laboratorium i realizacja projektu	
Wykład monograficzny	PK_W01, PK_W06, PK_U02, PK_U11	Ginące kultury w Polsce – wykład monograficzny poświęcony problematyce zanikających grup etnicznych i narodowych w Polsce oraz na pograniczach (Karaimi, Lemkowie i Bojkowie, Żydzi, Cyganie, Tatarzy polscy, Białorusini, Niemcy, osadnicy holenderscy, tzw. Oledrzy); prezentacja materiałów multimedialnych np. filmów dokumentalnych; *tematyka wykładu monograficznego może ulec zmianie, w zależności od potencjału i zainteresowań grupy, wykładowców prowadzących, naukowców ekspertów, wykładowców	zaliczenie na ocenę	2	Prezentacja multimedialna (tematyka omawianych mniejszości narodowych)	
Prawo autorskie	PK_W03, PK_W08, PK_U03, PK_K05	Prawo autorskie (źródło polskiego prawa autorskiego, przedmiot prawa autorskiego, autorskie prawa osobiste i majątkowe, ochrona wizerunku, adresata korespondencji i tajemnicy źródeł informacji, niektóre wnioski wynikające z ustawy, teorie społeczne odrzucające majątkowe prawa autorskie); prawo prasowe (podstawowe pojęcia, najważniejsze przepisy, prawa i obowiązki dziennikarzy, błąd dziennikarski); prawo filmowe (podstawy prawne, umowy w dziedzinie filmu, producent filmu, eksploatacja filmu, treść i forma umowy o rozpowszechnianiu filmu, zasady konkurencji przy rozpowszechnianiu filmu)	zaliczenie na ocenę	2,5	zaliczenie (wypowiedź ustna)	
Formy wizualne 1,2,3	PK_U02, PK_U10, PK_K01	Podstawowe elementy tworzące przekaz wizualny, podstawowe środki wyrazu; wartości formalne; kompozycja i jej rodzaje; budowanie obrazu w oparciu o wartości formalne; wpływ środków wyrazu na formę i jej odbiór; współczesne techniki i strategie artystyczne; wprowadzenie do projektowania: zadania koncepcyjne, wypowiedzi graficzne; praktyka witalna w oparciu o wybrane wartości formalne; wybrane zagadnienia bioniki (analiza budowy i zasady działania organizmów pochodzących ze świata natury oraz wykorzystanie ich w procesie projektowania); interpretacja dzieła sztuki; transformacje obrazu; doskonalenie umiejętności konstruowania wypowiedzi wizualnych: zadania projektowe, kompozycyjne, kreatywne z zastosowaniem różnych technik i	zaliczenie na ocenę	7	Poprawne wykonanie ćwiczeń i zadań projektowych; przegląd prac - ewaluacja zadań zrealizowanych w trakcie semestru (trzy semestry); rozmowa ze studentem, korekta i ocena nauczycielska	

Program studiów cz.2

Obszar: Design

Moduły kształcenia wraz z zakładanymi efektami kształcenia						
Moduł B: przedmioty obszarowe Design	Podstawy praktyk fotograficznych	PK_U02, PK_U10, PK_K02	Praca w ciemni i studiu fotograficznym – podstawowe zagrożenia i zasady bezpiecznej pracy, obróbka chemiczna papieru światłoczułego, reprodukcja fotograficzna i obróbka chemiczna filmu/kilisy; rejestracja i obróbka zdjęć w technice analogowej i cyfrowej- podstawy działania i obsługi sprzętu fotograficznego, techniczne podstawy fotografii analogowej i cyfrowej, techniki historyczne w fotografii analogowej a fotografia cyfrowa i jej obróbka	zaliczenie na ocenę	2	Poprawne wykonanie ćwiczeń i zadań laboratoryjnych
	Zarządzanie organizacją procesu projektowego	PK_W08, PK_U10, PK_K01	Podstawowe zagadnienia (proces projektowy jako zbiór czynności i zdarzeń następujących między pojawieniem się problemu a powstaniem dokumentacji opisującej rozwiązanie problemu, cele procesu i udoskonalenie procesu); zasoby (uczestnicy procesu, zasoby materialne, zasoby informacyjne, narzędzia metody i techniki); etapy procesu projektowego (proces inicjacji, grupa procesów planowania, procesy realizacji); procesy monitorowania i kontroli; procesy zamykania (finalizacja projektu lub etapu, raport końcowy); praca z projektem (wzornictwo i design – świadomość i marka, brief i debrief, marka – branding, komunikowanie marki); rola designu w kształtowaniu doświadczeń odbiorców	egzamin	1,5	Egzamin w formie ustnej, na podstawie opracowanej przez studenta planiszy prezentującej projekt
	Wprowadzenie do przemysłu gier	PK_W08, PK_U01, PK_K04	Formy i gatunki mediów interaktywnych (opis branży gier, główne formy produkcji, wielkobudżetowe gry PC i konsolowe, gry na konsole przenośne oraz aplikacje komórkowe, gry MMO i online, gatunki gier przeglądarkowych i społecznościowych, niezależne gry, poważne gry, symulacje i pokrewne aplikacje, forma i modele biznesowe), produkcja w branży gier (podstawowe funkcje w zespole, etapy produkcji, zewnętrzne elementy produkcyjne, rola i funkcje wydawców, samodzielne finansowanie); wydawnictwo, dystrybucja, ekonomia i finansowanie (rola i funkcje dystrybutorów, cyfryzacja procesu dystrybucji, rynek branży gier); marketing i dziennikarstwo, regulacje prawne oraz produkcja transmedia (relacje branży gier z konsumentami, organizacjami rządowymi, ponadnarodowymi, regulacyjnymi, itp.), rola i funkcje dziennikarzy w relacji do branży gier, kontekst transmedialny gier: produkcja mediów interaktywnych licencjonowanych na podstawie innych mediów oraz produkcja nieinteraktywnych mediów na bazie gier	egzamin (wykład), zaliczenie na ocenę (ćwiczenia)	4	Prezentacja referatu, egzamin pisemny (test)
	Komputerowe wspomaganie projektowania	PK_U02, PK_U10, PK_U11	Wykorzystanie programów branżowych (CAD), szybkie prototypowanie. Kreślenie rysunków w programach graficznych. Modelowanie geometryczne i wytrzymałościowe. Tworzenie wizualizacji produktu. Praca z rysunkami technicznymi. Opracowanie dokumentacji konstrukcyjnej. Optymalizacja projektu.	zaliczenie na ocenę	1,5	Praca zaliczeniowa
	Projektowanie graficzne i typografia	PK_U02, PK_U04, PK_U10, PK_K01	Wprowadzenie do projektowania graficznego (litera jako znak graficzny i semantyczny, typografia a grafika, budowanie układów tekstowych – dostosowanie kompozycji do treści, typografia w grafice użytkowej); identyfikacja wizualna dla wybranej przestrzeni publicznej – znak graficzny/piktogram i typografia (analiza wybranych realizacji, opracowanie koncepcji i realizacja); książka unikatowa: integracja typografii, obrazu, faktury, elementów 3D (analiza wybranych realizacji, opracowanie koncepcji i realizacja)	zaliczenie na ocenę	3,5	Poprawne wykonanie ćwiczeń/zadań projektowych, przegląd prac, ewaluacja zadań zrealizowanych w trakcie semestru, rozmowa ze studentem, ocena nauczycielska
	Zarządzanie strategią wzornictwa	PK_W07, PK_W08, PK_U10, PK_K02	Opracowanie koncepcji programów wzorniczych; identyfikacja potencjału aplikacji wzorniczej; strategia rozwoju i interpretacja potrzeb firmy; rozpoznanie potrzeb konsumentów i rynku; budowanie strategii wzornictwa; promocja i sprzedaż strategii wzornictwa; planowanie rozwoju długoterminowego; kierowanie decyzjami dotyczącymi wzornictwa, komunikacja i relacje w zespole projektowym oraz z klientami	zaliczenie na ocenę	1,5	Pisemna praca semestralna
	Projektowanie form użytkowych	PK_W08, PK_U05, PK_U06, PK_K02, PK_K04	Projektowanie form użytkowych. Research w designie. Spójność i minimalizm a dobry wzór. Projektowanie koncepcyjne. Organic design. Prototypowanie i iteracje. Design w praktyce. Rysunek parametryczny i prezentacja projektu. Tradycyjne i nowoczesne modelarstwo. Praca z programami specjalistycznymi. Modelowanie 3D. Koncepcja w procesie projektowania. Ergonomia w projektowaniu. Wzornictwo i opracowanie formy.	zaliczenie na ocenę	3	Praca semestralna - wykonanie projektów
	Wdrażanie projektu wzorniczego	PK_W08, PK_U04	Proces zarządzania projektem wzorniczym. Wzór przemysłowy. Wdrożenie projektu. Strategie wzornictwa. Zarządzanie w praktyce. Komunikacja w zarządzaniu projektem. Procedury wykorzystywania wzornictwa. Zarządzanie i przywództwo. Dobry menager. Brief - specyfikacja zamówienia. Fazy projektu. Dobra komunikacja. Koordynacja we wdrażaniu. Narzędzia ułatwiające planowanie. <i>Arduutuunoksa</i>	zaliczenie na ocenę	3	Kolokwium ustne
	Przedmiot do wyboru*	PK_W01, PK_U04, PK_K03	Do wyboru* 1. Warsztat fotograficzny - plener fotograficzny; fotograf mobilny – zasady i metody pracy; naturalne światło a oświetlenie sztuczne; warsztat terenowy z wykorzystaniem sprzętu oświetleniowego; plener fotograficzny szlakiem przemysłowym TeH20; eksploracja miejsc strategicznych dla kultury i przemysłu; wirtualny spacer – projekt z socjologii wizualnej regionu; rejestracja obrazu w technikach zdjęciowych: krajobraz, architektura, kreatywne wykorzystanie filtrów zdjęciowych 2. Poetyka reklamy: Historia a poetyka reklamy (trzy ery reklamy, starożytność i średniowiecze, prasa i narodziny reklamy prasowej, wiek XVII-XVIII, wiek XIX, wiek XX); reklama w Polsce (analiza tekstów kultury); perswazja i manipulacja w reklamie; psychologia reklamy; retoryka reklamy *tematyka przedmiotu do wyboru może być zmodyfikowana w zależności od potencjału i zainteresowań grupy, wykładowców prowadzących, naukowców ekspertów, wykładowców programu Erasmus+ oraz visiting professors	zaliczenie na ocenę	3	Wykonanie zadań warsztatowych
	Sztuka użytkowa	PK_U02, PK_U06, PK_K04	Sztuka użytkowa - forma i funkcja; opracowanie koncepcji projektu z uwzględnieniem zasad estetyki, ergonomii oraz wymogów technicznych (autorskie projekty z wykorzystaniem tradycyjnych i nowoczesnych technik graficznych, fotograficznych oraz technologii poligraficznych, unikatowe materiały edukacyjne, wspierające świadomość potrzeb i kompetencje różnych uczestników kultury wizualnej z uwzględnieniem osób niepełnosprawnych i niedowidzących, wykorzystanie technik plastycznych oraz rzemiosła artystycznego w projektowaniu kolekcji unikatowych); sztuka użytkowa w	zaliczenie na ocenę	6	Wypowiedzi ustne, poprawne wykonanie ćwiczeń / zadań projektowych, przegląd prac – ewaluacja zadań zrealizowanych w trakcie semestru, rozmowa ze studentem, ocena nauczycielska
	Fotografia studyjna - produktowa i reklamowa	PK_U02, PK_U05, PK_U10, PK_K02, PK_K03, PK_K04, PK_K05	Organizacja miejsca na potrzeby planu fotograficznego, dobór sprzętu i materiału do realizacji prac fotograficznych, zasady techniki świetlnej w realizacji oświetlenia planu zdjęciowego, posługiwanie się sprzętem fotograficznym i oświetleniowym stosowanym podczas rejestracji obrazu, rejestracja obrazów z wykorzystaniem różnych technik fotograficznych, wykonanie fotograficznej rejestracji obrazu reklamowego, wybór i zastosowanie kreatywnych technik fotograficznych, nowoczesne środki wyrazu w fotograficznym obrazowaniu, budowanie strategii wizualnej dla firmy lub instytucji, rejestracja zdjęć katalogowych i reklamowych, edycja obrazu cyfrowego, metody i podłoża druku	zaliczenie na ocenę	3	Wykonanie zadań w pracowni i laboratorium, korekta, dyskusja
	Materiałoznawstwo	PK_U05, PK_U11	Przekształcenie formy szczeniowej w obiekt anektujący zmieniając ilość przestrzeni; upcycling - przetwarzanie odpadów (nadawanie im nowej wartości, tworzenie nowych form, struktur, faktur; obiekt przestrzenny otwarty i zamknięty z zawartą w sposób nieoczywisty dominanta kolorystyczną; opracowanie projektu z wykorzystaniem grafiki 3D w programie DesignSpark Mechanical, przygotowanie pliku w formacie g-cod, realizacja wydruku z wykorzystaniem drukarki 3D	zaliczenie na ocenę (wykład, laboratorium)	1	Zadanie projektowo-koncepcyjne, omówienie wykonanego zadania (opis procesu projektowego, znaczenie użytych form) – forma ustna
	Wiedza o designie	PK_W01, PK_W02, PK_W04, PK_U01, PK_U02, PK_U04, PK_U11	Dziedziny designu (architektura wnętrz, meblarstwo, estetyka przemysłu, przemysł artystyczny, rzemiosło artystyczne, wzornictwo przemysłowe, projektowanie opakowań); zakres współczesnego projektowania (przedmioty codziennego użytku, moda, komputery, maszyny, typografia, roboty, narzędzia, produkty spożywcze, usługi); ewolucja i zróżnicowanie stylistyki i inspiracji designu; sztuki wizualne a design (projektowanie, sztuka przedmiotu, sztuki dekoracyjne, projektowe, stosowane, użytkowe, projektowanie graficzne); sztuka użytkowa od prehistorii do końca średniowiecza; narodziny i rozwój nowożytnego rzemiosła artystycznego (od renesansu do połowy XIX wieku); modernizm (nurtu i kierunki nowoczesnego projektowania); nury i kierunki współczesnego designu	zaliczenia na ocenę	2	Praca semestralna – analiza dzieła (design) Test wizualny
Prototypowanie i modelowanie 3D	PK_W08, PK_U10, PK_U11	Design thinking; prototypowanie i myślenie o produkcie; mindsets w design thinking i rozwiązywanie problemów; od idei do produktu; prototyp i iteracje; socjologiczne i psychologiczne uwarunkowania procesu projektowego; techniki projektowe i skrócenie czasu wprowadzenia na rynek; etap do modelowania 3D; CAD (Computer Aided Design) w Blender; rapid prototyping; modelowanie bezpośrednie; modelowanie parametryczne; skanowanie i druk 3D; slicing i G-	zaliczenie na ocenę (wykład, laboratorium)	3	Praca semestralna - wykonanie projektu	
Praktyki	Praktyka "kompetencje pracownicze"	PK_W07, PK_U05, PK_U06, PK_U11, PK_K01, PK_K02	Szczegółowe treści realizowane na praktykach zawodowych określa „Regulamin studenckich praktyk zawodowych” Wyższej Szkoły Gospodarki z dn. 01.10.2019 r.	zaliczenie	10	Poprawnie wypełniona Karta praktyk, w podziale na nabytą wiedzę, umiejętności i kompetencje; potwierdzenie przez zakład pracy (praktykodawcę) realizacji założonych celów (pieczęć i podpis na Karcie praktyk)
	Praktyka branżowa	PK_W01, PK_W03, PK_W07, PK_W09, PK_U05, PK_U06, PK_U10, PK_U11, PK_K01, PK_K02	Szczegółowe treści realizowane na praktykach zawodowych określa „Regulamin studenckich praktyk zawodowych” Wyższej Szkoły Gospodarki z dn. 01.10.2019 r.	zaliczenie	20	Poprawnie wypełniona Karta praktyk, w podziale na nabytą wiedzę, umiejętności i kompetencje; potwierdzenie przez zakład pracy (praktykodawcę) realizacji założonych celów (pieczęć i podpis na Karcie praktyk); dokumentacja projektu zrealizowanego podczas praktyk
Proces dyplomowania	Projekt dyplomowy	PK_W07, PK_W08, PK_W09, PK_U01, PK_U02, PK_U03, PK_U05, PK_U10, PK_K03	Planowanie i zarządzanie projektem, Analiza obecnych, potencjalnych odbiorców (konkurencji) oraz prognozowanie popytu, Struktura organizacyjna, harmonogram i podział zadań, Harmonogram i kontrola kosztów, Tworzenie strategii marketingowej projektu, Pozyskiwanie funduszy (opcjonalnie), Motywowanie w pracy zespołowej i indywidualnej, Zarządzanie zmianami, planowanie wariantowe, Ocena i monitorowanie wykonania projektu, Ewaluacja i	zaliczenie na ocenę	4	aktywny udział w zajęciach, realizacja i obrona projektu

Program studiów cz.2

Obszar: Design

Moduły kształcenia wraz z zakładanymi efektami kształcenia					
Proces wypracowania	Przygotowanie do egzaminu dyplomowego	PK_U01, PK_U07, PK_K01, PK_K04	Uregulowania uczelniane związane z przygotowaniem projektu dyplomowego oraz przygotowaniem się do egzaminu dyplomowego (ważne terminy, niezbędne formalności, zasady przeprowadzania egzaminu dyplomowego); omówienie zagadnień obowiązujących na egzaminie dyplomowym; sposoby gromadzenia informacji i korzystania z literatury; korekta kolejnych etapów przygotowywania projektu dyplomowego i jego korelacji z tematyką egzaminu dyplomowego	zaliczenie na ocenę	2 aktywny udział w zajęciach, merytoryczny wkład w dyskusję