

Program studiów cz.1

Ogólna charakterystyka studiów	
Prowadzący obszar (specjalność) studiów	Kolegium Nauk Społeczno-Ekonomicznych
	Katedra Przemysłów Kreatywnych
Obszar (specjalność) studiów <i>(nazwa obszaru (specjalności) musi być adekwatna do zawartości programu studiów a zwłaszcza do zakładanych efektów uczenia się)</i>	Design
Poziom kształcenia: <i>(studia pierwszego, drugiego stopnia)</i>	studia pierwszego stopnia
Profil kształcenia: <i>(ogólnoakademicki, praktyczny)</i>	profil praktyczny
Forma studiów: <i>(studia stacjonarne, studia niestacjonarne)</i>	studia stacjonarne, studia niestacjonarne
Praktyki (łącznie wymiar):	960 godzin NPS w terminie do 5 semestru włącznie
Szkolenie BHP w wymiarze:	4 godzin NPS na początku 1 semestru, realizowane w ramach modułu kanonicznego
Liczba punktów ECTS konieczna do uzyskania kwalifikacji odpowiadających poziomowi studiów	180
łącznie liczba punktów ECTS uzyskanych:	
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):	
Procentowy udział liczby punktów ECTS dla każdej dyscypliny <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
łącznie nakład pracy studenta	4798 studia stacjonarne, 4738 studia niestacjonarne
Tytuł zawodowy uzyskiwany przez absolwenta:	licencjat
Wskazanie, czy w procesie definiowania efektów uczenia się oraz w procesie przygotowania i udoskonalania programu studiów uwzględniono opinie interesariuszy <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, Makfert Polska, Innowacje społeczne, Master Edu, Innovlabs.pl, Centrum Kreatywności, Fundacja Rozwoju Innowacji Społecznych, Kolfer/Print&Design studio, Klastr Przemysłów Kreatywnych Sp. z o.o., Re Media Agencja reklamowa, 3D Rumińska Design. Spotkania odbyły się z przedstawicielami Miejskiego Centrum Kultury, Klastra Przemysłów Kreatywnych, Print&Design studio, Muzeum Fotografii WSG, Re Media, 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 przygotowania wejścia na rynek pracy, zbieżność kompetencji nabytych w procesie kształcenia i zakresu ich wykorzystania w wykonywanym zawodzie, plany edukacyjne i kierunki dokończenia.
Wymagania wstępne (oczekiwane kompetencje kandydata – zwłaszcza w przypadku studiów drugiego stopnia)	nie dotyczy
Relacja obszar (specjalność) - kierunek	obszar usytuowany na kierunku Przemysły kreatywne

Program studiów cz. 2

Obszar: Design		Moduły kształcenia wraz z zakładanymi efektami kształcenia				
Moduły kształcenia	Przedmioty (* - oznacza przedmiot do wyboru)	Zakładane efekty uczenia się	Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się	Rygor zaliczenia	Liczba ECTS	Sposoby weryfikacji zakładanych efektów uczenia się osiąganych przez studenta
Przedmioty kanoniczne						
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 nauuczycielska, 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 obowiązki 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 barw środowiska prac; Elementy systemu kontroli i nadzoru nad prawą ochroną bhp w zakładach pracy	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 wykładania 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 scalonych, 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 – miejsca pojawiają się informacji, źródła wiedzy, metody aktywizacji, metody komunikacji, sposoby weryfikacji efektów uczenia się	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 interpersonalna; Wyświetlanie publicznie; 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, obywatel, etc.; Specyfika kulturowa krajów europejskiej na tle kultur innych państw, i kontynentów; Specyfika funkcjonowania kultury akademickiej	Z	0,5	Prezentacja multimedialna na zadany temat
Język obcy	Język angielski	PK_U07, PK_U08, PK_U09, PK_U11	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 przełożonym; regulaminy i zasady; formy zatrudnienia, prowadzenie własnej działalności gospodarczej; pierwsze spotkanie i powitanie; prowadzenie rozmów telefonicznych; knowanie loga 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, wielka i atrakcyjne miasta, życie, problemy i czas wolny w mieście; podróże; informacja turystyczna, podróże służbowe, noclegi, problemy podczas podróży, w hotelu; wyścigi; wiedzenie, 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, nowki 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 odbywanymi wyjazdami; innowacji i rozwiązań technologicznych; 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 używaniem wody, energii; pieniądze i finans, oszczędzanie i wydawanie pieniędzy, rozliczenia finansowe; opisywanie tendencji, trendów i zmian; relacje przyczynowo-skutkowe; opisywanie wykresów; wystąpienia publiczne	Zo	6	praca pisemna Testy gramatyczne; test słuchowy; wypowiedzi ustna; udział w dyskusji; odgrywanie ról; zadania na zrozumienie tekstu pisanego; zadania na zrozumienie tekstu słuchanego; wykonywanie zadań w modułach językowych na platformie edukacyjnej
		PK_U07, PK_U08, PK_U09, PK_U12	Język niemiecki: Świątowanie z kolegami; Co możemy podarować?; Wszystko dobrze zaplanowane; Nowe mieszkanie; Gdzie co postawić?; wohn?; Gdzie co stać?; wo?; Kształtamy się jako ... Jak do tego dobrać?; opowiadanie; Prezentacja firmy; Hotline-Office; Obługa klienta; Reklamacje; Usługi; Nasze dżeczenie dla Pana/Pani; Zarządzamy Państwa budynkiem; Podróż służbowa do ... Zwiadzamy miasto; W hotelowej recepcji; Artykuł reklamowy; Reklama; Jaka jest Polska oferta?; Dresdener; Przekwalifikowanie i dalsze kształcenie; Czas na spotkanie; Spotkania biznesowe; Bezpieczeństwo i produkty; Sektory gospodarki; Praca Ludzowa; Zwolnienie lekarskie w pracy; Przedsiębiorstwa przedstawiają się; Jaka jest forma prawna?; Pozostawianie wiadomości; Planowanie targów; Targi w Niemczech; Przetwarzanie oleju; Gwarantuję i rebojmia; Wystawianie rachunku; Konflikt w biurze; Dobra komunikacja interpersonalna; Udzielenie urlopu; Doradzanie klientom; Pozyskiwanie klientów; Oferta pracy; Pozyskiwanie pracy; Zyciorys; Rozmowa kwalifikacyjna; Modele czasu pracy; Umowa o pracę; Handel w okresie przejściowym; Komunikacja wewnętrzna; Giełda kurs akcji; System ubezpieczeń w Niemczech; Nowy produkt i strategie reklam; Gdy projekt zawodzi - sposoby rozwiązywania konfliktów; Moje prawa w pracy; Walka czy współpraca?; Słaki komunikacyjne; Kalkulowanie transportu; Rozumienie międzynarodowych warunków handlowych.	Zo	6	praca pisemna Testy gramatyczne; test słuchowy; wypowiedzi ustna; udział w dyskusji; odgrywanie ról; zadania na zrozumienie tekstu pisanego; zadania na zrozumienie tekstu słuchanego; wykonywanie zadań w modułach językowych na platformie edukacyjnej
		PK_U07, PK_U08, PK_U09, PK_U11	Język rosyjski: 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 spotkanie i powitanie; prowadzenie rozmów telefonicznych; knowanie loga wizerunku firmy; zarządzanie czasem; spotkania i zebrania służbowe, tele i videokonferencje; doświadczenie zawodowe, osiągnięcia zawodowe, rynek pracy; proces rekrutacji; rozmowy o pracę, kariera zawodowa; czołwiek; wygląd zewnętrzny, cechy charakteru, emocje; zdrowie, rodzina, życie towarzyskie, czas wolny, weekend; otoczenie człowieka: dom i wyposażenie, miasto, wiedza, szkoła i praca; rozrywka i czas wolny; książki, kino, teatr, muzyka, sztuka, wystawy, muzea, media; podróże: turystyka, środki transportu sport i rekreacyjny sportowe; edukacja; zdrowie: części ciała, choroby, ubezpieczenie medyczne, wizyty i lekarza; praca: ogłoszenia o pracę, rekrutacja, rozmowy o pracę, opisy stanowisk; zakupy i usługi; język obcy; technologie informacyjne i komunikacyjne; świat przyrody; pogoda, katastrofy naturalne, ochrona środowiska, kultura i filozofia państwa i społeczeństwa; prawo i przestępczość; normy społeczne, problemy społeczne i ekonomiczne	Zo	6	praca pisemna Testy gramatyczne; test słuchowy; wypowiedzi ustna; udział w dyskusji; odgrywanie ról; zadania na zrozumienie tekstu pisanego; zadania na zrozumienie tekstu słuchanego; wykonywanie zadań w modułach językowych na platformie edukacyjnej
Język obcy specjalistyczny	Język obcy specjalistyczny	PK_U07, PK_U08, PK_U09, PK_U11	Do wyboru: język angielski, niemiecki, rosyjski 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, unihokeja; 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 współczesności.	Zo	0,5	Praca zaliczeniowa – esej; kolokwium
Elastyczne kształcenie	Wprowadzenie do informacji naukowej	PK_W03, PK_U01, PK_U11	Pojęcie informacji i jej zastosowanie w nauce; Źródła informacji naukowych; Katalogi i bibliograficzne bazy danych; Bazy nauki; Licencjonowane bazy wiedzy online; Otwarte repository; Wyszukiwanie informacji w sieci Internet; Korzystanie z serwisów tematycznych; Korzystanie z wyszukiwarek naukowych; Użytkowanie multyplektywizacji; 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; Katalog on-line; Udostępnianie zbiorów; Bazy danych	Z	0	Test na platformie zdalnego nauczania
	Pierwsza pomoc przedmedyczna	PK_U11, PK_K01, PK_K02	Resuscytacja krążeniowo-oddechowa – algorytm postępowania; Poczucie przywrócić 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; Odbrnięcie, operacja termiczna, operacja chemiczna; porażenie prądem elektrycznym; Rodzaje ran i ich zapobieganie, kwalifikacja; Urazy narządu ruchu, głowę, kręgosłupa; Postępowanie w różnych stanach zagrożenia życia i chorobach; Objawy i postępowanie	Z	1	Test; zadania; obserwacja; prace studentów podczas realizacji ćwiczeń; ocena oraz analiza wykonanych zadań praktycznych
	Specjalistyczne systemy informacyjne	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
Kultura języka polskiego	Kultura języka polskiego	PK_U07, PK_U08, PK_U11	Kształcenie umiejętności słuchania, mówienia, czytania i pisanie w ramach tematyki związanej z życiem codziennym i podstawowymi kontaktami społecznymi – nawigowanie 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; krótkie 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

Program studiów cz. 2

Obszar: Design		Moduły kształcenia wraz z zakładanymi efektami kształcenia				
Przedmioty podstawowe	Komunikacja społeczna	PK_W03, PK_W05, PK_W09, PK_U03, PK_U07, PK_K04	Komunikacja społeczna: śladowe i aktorzy procesu, Symboliczny interakcjonizm G.H. Meada - komunikacja jako proces społeczny, Perspektywa psychologiczna społecznej - informacyjny wpływ społeczeństwa i jego znaczenie w komunikacji, Komunikacja masowa - M. McLuhan (i determinizm technologiczny, Znaki i symbole w komunikacji - semiotyka R. Barthesa, Struktura społeczna a komunikowanie się - dystynkcje i kody językowe, Komunikacja a relatywizm kulturowy (wykład) Praktyczne aspekty komunikacji społecznej w małych i średnich strukturach (typy i style komunikacji w zespole, reguły sztucznej komunikacji zespołowej; budowanie precyzyjnego komunikatu w różnych formach) kontekstach, trudne sytuacje komunikacyjne i bariery w komunikacji: zakłócenia, defektywności, stereotypy, nie-gotowe emocje, techniki perswazyjne i negocjacyjne w komunikacji, sztywność w komunikacji, informacja zwrotna: jej udzielenie i znaczenie w procesie komunikacji, komunikacja niewerbalna: gesty i mowy ciała i ich interpretacja społeczna, zachowanie w 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 ukazywany jest Inny w przestrzeni komunikacji społecznej?, internet jako przestrzeń komunikacji społecznej: specyfika i nowe trendy, na styku ekspresji artystycznej i komunikacji społecznej: animacja, wideo/film, reportaż.	egzamin (wykład), zaliczenie na ocenę (zajęcia warsztatowe)	6	Egzamin pisemny, wypowiedzi ustne (wykład) Praca zaliczeniowa - sesje bądź prezentacja, dyskusja, wypo-wiedzi ustne i zadania praktyczne na zajęciach (warstata)
	Kultura audiowizualna	PK_W04, PK_W07, PK_U02, PK_U06, PK_U07, PK_U10, PK_K03	Kultura audiowizualna od prehistorii do początków XX wieku, Radio jako komunikat i instytucja kulturowa, Kultura audiowizualna od 1900 do 1990 roku, Telewizja jako medium i jako instytucja kultury, Internet jako suma innych mediów (wykład), Wzrost pojęcia audiowizualności - zagadnienia wstępne, Oralność a audiowizualność współczesnej kultury, Krytyka historia mediów, Fotografia, Radio, Telewizja, Literatura paramedialna i intermedialna, Wybrane zagadnienia rzeczywistości społeczno-kulturowej i ich medialne wizerunki, Czatowek w cyberprzestrzeni (zajęcia warsztatowe).	egzamin (wykład), zaliczenie na ocenę (zajęcia warsztatowe)	6	egzamin ustny, kolokwium pisemne, dyskusja, wypowiedzi ustalne zadania wykonywane w ramach zajęć indywidualnie i grupowo
	Podstawy przekazu wizualnego	PK_W01, PK_W08, PK_U06, PK_U07, PK_K01	Podstawowe zagadnienia (przekaz wizualny jako komunikat; rodzaje przekazu wizualnego, medium a przekaz; podstawowe środki wyrazu tworzące komunikat wizualny; psychologia odbioru, reguły postrzegania wzrokowego, forma - wizualny kształt treści); litera jako znak graficzny i semantyczny (kształty znaków literowych a historia pisma łacinkowego, klasyfikacja typów i krojów pisma), typografia (fonty, światła literace ogólne zasady składki i wstawki, parametry i elementy przestrzenne, typografia - litera - przekazuje wizualnym; grafika użytkowa jako uniwersalna dziedzina komunikacji wizualnej; analiza wybranych realizacji.	zaliczenie na ocenę	3	praca zaliczeniowa dotycząca wybranych zagadnień przekazu wizualnego forma ustna lub pisemna, z materiałem wizualnym (forma drukowana lub prezentacja multimedialna)
	Marketing przemysłowy kreatywnych	PK_W07, PK_W08, PK_W09, PK_U02, PK_U03, PK_U06, PK_K01	Marketing przemysłowy kreatywnych (wprowadzenie, podstawowe pojęcia); strategie marketingowe w branżach kreatywnych; konkurencyjność i strategii konkurencyjne; badania marketingowe w branżach kreatywnych.	egzamin (wykład), zaliczenie na ocenę (zajęcia warsztatowe)	5,5	Egzamin pisemny zawierający pytania o charakterze problemowym; realizacja zadania o charakterze projektowym; aktywny udział w zajęciach; zaliczenie ćwiczeń realizowanych na zajęciach
	Rynki przemysłowy kreatywnych	PK_W05, PK_W07, PK_W09, PK_U06, PK_K04	Rynki sektora kreatywnego w ujęciu ekonomicznym (ekonomiczna charakterystyka sektora kreatywnego, elementy rynku, prawa autorskie jako podstawa przemysłowy kreatywnych, struktura rynek sektora kreatywnego, analiza sektora kreatywnego wg Cavese, ekonomia dobrobytu i finansie publiczne); podaż dóbr przemysłowy kreatywnych (teoria podaży i kosztu, struktura rynku - organizacja przemysłu, uwarunkowania podaży w przemysłach kreatywnych); konsumpcja towarów i usług przemysłowy kreatywnych (zaspokaczenie a popyt, badania nad uczestnictwem w kulturze, dochody jako determinanta popytu na dobra kultury, inne czynniki warunkujące popyt); specyfika rynek przemysłowy kreatywnych i wybranych branż (muzyka, film, książki); miasta kreatywne i turystyka kulturalna (polityka publiczna a ekonomia przestrzenna, polityka publiczna miast kreatywnych, ekonomia festiwałów - wpływy na rozwój miast, analiza konsumentów w turystyce kulturowej).	zaliczenie na ocenę	2	Pisemna praca semestralna, aktywny udział w dyskusjach
	Kultura medialna	PK_W08, PK_U04, PK_U10, PK_K03	Wyjaśnienie pojęć (kultura medialna, mass-media, nowe media); charakterystyka polskiego rynku medialnego, dziennikarstwo jako zawód, redagowanie periodyków, warsztat językowy redaktorów i dziennikarzy; nowe media alternatywne i zaangażowane; krytyczna analiza tygodników opinii; krytyczna analiza portali społecznościowych i medialnych stron internetowych; samodzielna analiza treści w tygodnikach opinii na polskich portalach społecznościowych; tabloidyfikacja mass-medów w kontekście kultury mediów.	zaliczenie na ocenę	3	wypowiedzi ustne, debaty, pisemna praca semestralna
	Socjologia kultury i sztuki	PK_W04, PK_W05, PK_U04, PK_U06, PK_U07	Socjologiczne aspekty kultury (konceptce, typy i rozumienie kultury, proces użycia się kultury, symboliczny charakter kultury); dychozomia kultury (elitarnej i popularnej) jako punkt odniesienia do współczesnej refleksji socjologicznej; produkcja i dystrybucja dóbr kultury; partycypacja kulturowa, społeczne dystynkcje i bariery w obszarze kultury; społeczne funkcje sztuki; artysta i społeczeństwo - tożsamość oraz społeczne role; klasa kreatywna - nowa tożsamość twórców kultury; społeczne obłogi sztuki - tradycyjne i nowe (sztuka w dobie digitalizacji życia społecznego).	egzamin	2,5	Egzamin pisemny
	Nowe media	PK_W01, PK_W02, PK_U01, PK_U07, PK_U11	Nowe media (cyfrowe, intermedia, multimedia, bigemedia; 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 remiks; 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; 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 estetyzacji sztuki i rzeczywistości, estetyka i anestetyka; status obrazu w technologiach cyfrowych.	egzamin	2,5	egzamin pisemny zawierający pytania o charakterze problemowym; merytoryczny głos w dyskusji; praca własna z literaturą przedmiotu
	Przedmioty kierunkowe i obszary					
Przedmioty kierunkowe i obszary	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., Filmyw postmodernizm, Kino współczesne.	zaliczenie na ocenę	3	test, wypowiedzi ustne
	Wybrane zagadnienia filozofii	PK_W02, PK_W06, PK_U01, PK_U11	Wybrane zagadnienia z historii filozofii Znaczenie europejskiej tradycji filozoficznej Główne problemy filozoficzne. Znaczenie teorii języka dla filozofii. Wybrane zagadnienia filozofii starożytnej Wybrane zagadnienia filozofii średniowiecznej/Wybrane zagadnienia filozofii nowożytnej Zagadnienie świadomości. Kognitywizm/Wybrane zagadnienia teorii poznania. Współczesne teorie koncepcji wiedzy. Problemy klasycznej teorii wiedzy. Wiedza a socjologizm. Kontekstualizm Dziedzictwo polskiej filozofii Znaczenie historiofilozofii we współczesnej kulturze Role filozofii w kulturze.	zaliczenie na ocenę	3,5	Kolokwium - praca pisemna
	Historia i teoria kultury	PK_W06, PK_U04, PK_U07, PK_K03	Problemy z definicji kultury, Nomos a physis - kultura a natura, Mechanizmy kulturowe, Kultura a tożsamość, Kultura a płęć, Relatywizm kulturowy, Kultura wysoka a kultura masowa, Teorie kultury I (Cassirer, Freud, Bachtin, Levi-Strauss, Barthes, Foucault), Teorie kultury II (Girard, Ortega y Gasset, Spengler), Krytyka kultury w szkole frankfurckiej, Dyskusja i powołanie materiału (wykład) Ewolucjonizm - geniza, główne założenia, przedstawiciele i nurty, Dyfuzjonizm - podstawowe pojęcia, przedstawiciele i nurty, Funkcjonalizm B. Malinowskiego - od założenia do realizacji; badania Trobriandczyków a późniejsza nauka o teorii kultury, Funkcjonalizm A. Radcliffe-Browna, Językoznawcze źródła strukturalizmu - strukturalizm F. de Saussure'a, Antropologia strukturalna C. Levi-Straussa - struktura mitów, trójkat kulinaryny, pojęcie modelu zredukowanego a rozważania o sztuce, Psychoanaliza Z. Freuda - topik, teoria popędów, pojęcie kompleksu, dualność twórcza a psychoanaliza, Psychoanaliza C. G. Junga - pojęcie archetypu i symbolu, analiza i interpretacja wytworów artystycznych w świetle koncepcji archetypów, Krytyka i reinterpretacje Freudowskiej psychoanalizy - J. Lacan, feminizm i psychoanaliza, Interpretacjonizm w ujęciu C. Geertz, Interpretacja i nadinterpretacja - U. Eco, Poststrukturalizm i semiotyka kultury, Krytyka kultury - tradycja i główne koncepcje.	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 nauk o sztuce; periodyzacja epok, kierunków i stylów; dziedziny sztuk pięknych, ich specyfika oraz ewolucja; podstawowe pojęcia z historii sztuki b. kulturowo historyczne uwarunkowania tworzenia i odbioru dzieł: antyk grecko-rzymski; 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 klasycystyczny-romantyzm; 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 audytoryjnych (wypowiedzi ustne i wkład merytoryczny w dyskusji) 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; wideo/film jako forma audiowizualna; sztuka wizualizacji; spektakle audiowizualne; wielomediowość współczesnej sztuki, synteza jako strategia artystów audiowizualnych; multimedialny charakter wydrzeń artystycznych	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. Zastosowanie mechanizmów w designie i sztuce. - Rzeczba kinetyczna i jej mechanizmy; mechanika, elektronika, robotyka w sztuce współczesnej; budowa i konstruowanie inteligentnego designu, układ linowy oraz servo-mechanizm, system mechatroniczny, automatyzacja, sterowanie silnikiem spalinyowym w sterowanie silnikiem elektrycznym, sterowanie pneumatyką, Autodok inwestor - podstawowy. ARDUND - podstawy, sterowanie diodą, sterowanie silnikiem krokowym sterowanie serwo-motorem, sterowanie elektrozworem. 2. Zintegrowane działania w sztuce współczesnej. - Dzieło totalne i jego totalna dekonstrukcja: Ryszard Wagner w Nietzsche Shusterman, Marcel Duchamp i jego rady made, Współczesne dzieła totalne - postmodernizm i dekonstruktywizm, Higinis i Cage - mixed media, Sztuka afektywna i poezja dźwiękowa, Teatr jako dzieło wymiarane: Jerzy Grotowski - Performer i Wiebka! sztuki, Ryszard Cieślak - aktor totalny, Analiza ćwiczeń fizycznych i dźwiękowych, Odin Teatret w Pontardere, Art-science, patryk okiem techniki na dzieło sztuki Tematyka przedmiotu do wyboru może być zmodyfikowana w zależności od potencjału i zainteresowań grupy, wykładowcy oraz prelegentów, 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, praca zaliczeniowa	

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	<p>*Do wyboru</p> <p>1. Warsztaty tworzenia portfolio-wizytówka – kim jestem?; Plany i oczekiwania – budowanie wizerunku medialnego; DNA mojej twórczości; Biogram i wywiad; Analiza wyboru prac; Autoprezentacja; Ewaluacja – dyskusja o sobie</p> <p>2. Estetyka stron internetowych - niezawodne zasady WEB Designu; Projektowanie skutecznych stron internetowych; Struktura strony internetowej; Znaczenie kolorów. Gotowe palety kolorów; Typografia na stronie internetowej; Grafika i zdjęcia na stronie internetowej; Wybór i optymalizacja</p> <p>*tematyka przedmiotu do wyboru może być zmodyfikowana w zależności od potencjału i zainteresowań grupy, wykładowców prowadzących, naukowców ekspertów, wykładowców programu Erasmus+ oraz visiting professors</p>	zaliczenie na ocenę	2	aktywny udział w zajęciach warsztatowych, wykonanie zadań warsztatowych, realizacja projektu
	Współczesne instytucje kultury	PK_W07, PK_W08, PK_U02, PK_U06, PK_U10, PK_U11	<p>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; wojdę 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; finansowanie z sektora prywatnego i ze środków publicznych; współfinansowanie ze środków publicznych i prywatnych; alternatywne źródła finansowania)</p>	zaliczenie na ocenę	3	praca pisemna, aktywny udział w zajęciach
	Logika i ogólna metodologia nauk	PK_W01, PK_W02, PK_U01, PK_U08, PK_K05	<p>Język jako narzędzie poznania i komunikacji (semiotyka logiczna i jej działy, język jako system znaków, metafizyka, język naturalny a sztuczny, kategorie syntaktyczne, spójność syntaktyczna wyrazów); klasyczny rachunek zdań (syntaktyczna i semantyczna charakterystyka języka KRZ, tautologia i kontradycja, macierzowa metoda sprawdzania formuł KRZ, przekład formuł z języka potocznego na język KRZ); dowodzenie (akjomatyczna metoda dowodzenia, system dedukcji naturalnej, reguły wnioskowania i kontrolny dowód, wyliczenie 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 pseudodefinicja); rozumowanie (rozumowania proste i złożone; wyjaśnianie i sprawdzanie; schematy wnioskowań indukcyjnych).</p>	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	<p>Komunikowanie w PR (cele i odbiorcy, świadomość odbiorców, efektywne wpływanie na opinię publiczną); przekaz i wybór jego form (określenie problemu; argumentacji; warunków i ramy działania, wybór mediów i form przekazu, współpraca z mediami, imprezy masowe i oficjalne); corporate identity (zarządzanie systemem identyfikacji, nazwa i symbol firmy, logo i standardy CI, inne elementy identyfikacji firmy, studium przypadku); Kampanie społeczne (problematyka i cele, strategie przygotowania i przebiegu, finansowanie, sposoby kreacji, wady, efektywność, reklama społeczna jako narzędzie kampanii społecznej).</p>	zaliczenie na ocenę	2,5	Test, referat lub prezentacja multimedialna
	Wykład ekspercki	PK_W01, PK_W06, PK_U02, PK_U11	<p>Przemysł kreatywny w polityce regionalnej: ekonomiczna charakterystyka rynków pracy sektora kreatywnego; elementy rynku pracy w sektorach kreatywnych; podział na rynek pracy w sektorach kreatywnych; placca jako cena rynek pracy w sektorach kreatywnych; specyfika rynków pracy przemysłów kreatywnych wg wybranych branż (muzyczna, filmowa, nadawcza); systemy honorariów autorów 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 professors.</p>	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	<p>Analiza i interpretacja dzieła z zakresu 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 współczesne, ruchy, kierunki, tendencje; pojęcie awangardy, najważniejsze cechy wystąpienia awangardowych; fenomen i ekspresjonizm; kubizm i futurizm; sztuka abstrakcyjna; dadaizm i surrealizm; sztuka II połowy XX w. (tendencje abstrakcyjne, figuratywne, nowe obszary działań artystycznych i ich dokumentacja); sztuka współczesna (dziedzictwo neoawangardy i postmodernizmu)</p>	egzamin (wykład), zaliczenie na ocenę (ćwiczenia)	5	egzamin pisemny; aktywny udział w zajęciach, merytoryczny głos w dyskusji; przedstawienie referatu na wyznaczony temat z zakresu sztuk wizualnych – forma mównicy, prezentacja multimedialna; praca zaliczeniowa – pisma z materiałem ilustracyjnym
	Analiza tekstów kultury audiowizualnej	PK_U01, PK_U05, PK_U06, PK_U08, PK_K01	<p>Analiza wybranych gatunków filmowych, Analiza wybranych dzieł autorów kina europejskiego, Analiza wybranych dzieł autorów kina polskiego, Analiza wybranych dzieł autorów kina amerykańskiego, Analiza kina niezależnego i ważnych zjawisk audiowizualnych minionego wieku, Fenomen wideoklipu i SM</p>	zaliczenie na ocenę	2	analiza wprawk analiz (pisemne, ustne)
	Antropologia kulturowa	PK_W02, PK_W04, PK_W05, PK_U04, PK_U06, PK_U07, PK_K04	<p>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, szarum, profanum i tabu; problematyka etniczna, różnorodność kulturowa, kultura hybridowa, cross-culture, opór my – etni, kultura Innego; kolonializm, postkolonializm, globalizm; globalna kultura masowa a tradycje kultur etnicznych; antropologia codzienności, antropologia miasta; ciało i jego obraz w kulturze; cielosność jako wytwór społeczny i kulturowy</p>	egzamin	2,5	Egzamin pisemny (test), wypowiedź ustna (dyskusja); wypowiedź pisemna (praca zaliczeniowa – ewj); aktywny udział w zajęciach
	Translatarium tekstów kultury medialnej	PK_W05, PK_W08, PK_U02, PK_U03, PK_U07, PK_U08, PK_U09, PK_K04	<p>Wprowadzenie do translatarium tekstów kultury medialnej (zasady tłumaczenia ogólnego oraz specjalistycznego; rola tłumacza pisemnego; pojęcie ekwivalencji w tłumaczeniu; kompetencje językowe i kulturowe tłumacza; wykrywanie słownictwa); tłumaczenie dotyczące wizualnej kultury nowoczesności; tłumaczenie dotyczące digitalizacji i przyszłości reprezentacji; tłumaczenie dotyczące związków ideologii i mass mediów; tłumaczenie dotyczące sztuki nowych mediów; tłumaczenie dotyczące tożsamości w zmedializowanym świecie; współczesne wizualności i społeczeństwa sieci; tłumaczenie dotyczące cyberprzestrzeni i demokracji</p>	zaliczenie na ocenę	2	Lektura zadanych tekstów, poprawne wykonanie zadań, przygotowanie prezentacji multimedialnej związanej z problematyką poruszaną w przekładanych tekstach
	Zarządzanie projektem w przemyśle kreatywnym	PK_W07, PK_U05, PK_U06, PK_K04	<p>Przemysł kreatywny – zagadnienia wprowadzające (definicje, kategorizacje, wybrane branże i specyfika zarządzania projektami w przemysłach kreatywnych); zarządzanie projektami (planowanie projektu, zasada SMART w formułowaniu celów projektu, szacowanie zasobów, harmonogram i organizowanie działań projektowych, ocena i prognozowanie); zarządzanie ryzykiem, zmianami, barierami zarządzania projektem w przemysłach kreatywnych (planowanie zarządzania ryzykiem, identyfikacja barier, planowanie reakcji na bariery, ocena i monitorowanie reakcji na ryzyko, źródła konfliktów, podstawy negocjacji partnerskich).</p>	zaliczenie na ocenę	2	Przygotowanie debaty, aktywny udział w zajęciach i dyskusjach, łólkwiom
Grafika komputerowa	PK_W08, PK_U02, PK_U10	<p>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 bryłem w grafice cyfrowej; dobre praktyki projektanta; teoria kompozycji; równowaga, kolor i emocje w projektowaniu; behance jako platforma inspiracji i drogę do dobrego projektowania.</p>	zaliczenie	3,5	Wykonanie zadań w pracowni/laboratorium i realizacja projektu	

Program studiów cz. 2

Obszar: Design		Moduły kształcenia wraz z zakładanymi efektami kształcenia			
Wykład monograficzny	PK_W01_PK_W06_PK_U02_PK_U11	Ginque kultury w Polsce - wykład monograficzny poświęcony problematyce zanikających grup etnicznych i narodowych w Polsce oraz na pograniczu (Karaimi, Lemkowie i Bukowianie, Żydzi, Cyganie, Tatarsy polscy, Białorusini, Niemcy, starożytny kolonizator, tzw. Odrzyżki); prezentacja materiałów multimedialnych np. filmów dokumentalnych "Tematyka wykładu monograficznego może ulec zmianie, w zależności od potencjału i zainteresowań grupy, wykładowców prowadzących, naukowców ekspertów, wykładowców programu Erasmus+ oraz visiting professors.	zaliczenie na ocenę	2	Prezentacja multimedialna (tematyka omawianych mniejszości narodowych)
	PK_W03_PK_W08_PK_U03_PK_K05	Prawo autorskie (Istota podłoża 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); 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 (wypowiedzi ustna)
Moduł B: przedmioty obszarowe Design	PK_U01_PK_U10_PK_K01	Podstawowe elementy tworzące przekaz wizualny; podstawowe środki wyrazu; kompozycja i jej rodzaje; budowanie obrazu w oparciu o wartości formalne; wpływ środków wyrazu na formę; jej odbiór; współczesne techniki i strategie artystyczne; zadania koncepcyjne, zadania projektowe, kompozycyjne, kreatywne z zastosowaniem różnych technik i materiałów; interpretacja zadań.	zaliczenie na ocenę	7	Poprawne wykonanie ćwiczeń i zadań projektowych; przegląd prac; ewaluacja zadań realizowanych w trakcie semestru (trzy semestry); rozmowa ze studentem, korekta i ocena nauczycielska
	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 filmulicy; 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, podstawy tworzenia krótkich form audiowizualnych	zaliczenie na ocenę	3,5	Poprawne wykonanie ćwiczeń i zadań laboratoryjnych
	PK_W01_PK_W08_PK_U01_PK_U02_PK_U03_PK_K04	Gry platformowe. Rodzaje gier platformowych. Gatunki gier komputerowych. Grywalność. Historia gier komputerowych. Top 10 gier wszechczasów. Klasyfikacja i ewolucja gry 2D. Gry przygodowe, strategiczne, symulacyjne, gry akcji - analiza. Cechy rozgrywek w grach komputerowych. Programowanie gier. Grafika w grach komputerowych. Dźwiękowiec, grafik, producent - jak wygląda praca w branży gier.	egzamin (wykład), zaliczenie na ocenę (ćwiczenia)	4	Praca semestralna - wykonanie prostych gry 2D, egzamin utrzy
	PK_U02_PK_U10_PK_U11	Wykorzystanie programów branżowych, szybkie prototypowanie. Kreslenie rysunków w programach graficznych. Modelowanie geometryczne i wytrzymałościowe. Tworzenie wizualizacji produktu. Opracowanie dokumentacji konstrukcyjnej. Optymalizacja produktu.	zaliczenie na ocenę	1,5	Praca zaliczeniowa
	PK_U02_PK_U04_PK_U10_PK_K01	Wprowadzenie do projektowania graficznego (litera jako znak graficzny i semantyczny, typografia a grafika użytkowa); identyfikacja wizualna dla wybranej przestrzeni publicznej - znak graficzny/piktogram i typografia (analiza wybranych realizacji, opracowanie koncepcji i realizacji); książka użytkowa: integracja typografii, obrazu, faktury, elementów 3D (analiza wybranych realizacji, opracowanie koncepcji).	zaliczenie na ocenę	3,5	Poprawne wykonanie ćwiczeń/zadań projektowych; przegląd prac; ewaluacja zadań realizowanych w trakcie semestru; rozmowa ze studentem, ocena nauczycielska
	PK_W08_PK_U05_PK_U06_PK_K02_PK_K04	Projektowanie form użytkowych. Research w designie: Spójność i minimalizm a dobry wódz. Projektowanie koncepcyjne. Organic design. Prototypowanie i iteracja. 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
	PK_W08_PK_U10_PK_K01	Zarządzanie strategią wzorniczą: Opracowanie koncepcji programów wzorniczych; identyfikacja potencjału aplikacji wzorniczej; strategia rozwoju i interpretacja potrzeb firmy; rozpoznanie potrzeb konsumentów i rynku; budowanie strategii wzorniczej; promowanie i sprzedaż strategii wzorniczej; planowanie rozwoju długoterminowego; kierowanie decyzjami dotyczącymi wzornictwa; komunikacja i relacje w zespole projektowym oraz z klientami Zarządzanie organizacją procesu projektowego: podstawowe zagadnienia (proces projektowy jako zbiór czynności i zdarzeń następujących między pojawieniem się problemu a powstaniem dokumentacji opisującej rozwiązanie problemu, cele procesu i udoskonalenia procesu); zasady uczestnictwa w procesie, zasady materiałowe, zasoby informacyjne, narzędzia metody i techniki; esasy proces projektowego (oproszenie inicjacji, grupa procesowa, planowanie, 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 definiowanie marki - branding, komunikowanie marki); rola designu w kształtowaniu doświadczeń odbiorców Wdrażanie projektu wzorniczego: Proces zarządzania projektem wzorniczym. Wzór przemysłowy. Wdrożenie projektu. Strategie wzornicze. Zarządzanie w praktyce. Komunikacja w zarządzaniu projektem. Procedury wykorzystywania wzornictwa. Zarządzanie i przywództwo. Dobry menadżer. Brief - specyfikacja zamówienia. Fazy projektu. Dobra komunikacja. Koordynacja we wdrażaniu. Narzędzia ułatwiające planowanie. Audyty ryzyka.	zaliczenie na ocenę	3	Kolokwium
	PK_W01_PK_U04_PK_K03	Do wyboru* 1. Metody badań kulturoznawczych - metody wykorzystywane we współczesnych badaniach kulturoznawczych - teoria, omówienie na przykładach; umiejętność zastosowania w praktyce badawczej omawianych metod - ćwiczenia. 2. Poetyka reklamy: historia a poetyka reklamy (try ery reklamy, starożytność i średniowiecze, prasa i narodziny reklamy nowoczesnej, wiek 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	poprawne wykonanie ćwiczeń
	PK_U02_PK_U06_PK_K04	Sztuka użytkowa - forma i funkcja; opracowanie koncepcji projektu z uwzględnieniem zasad estetyki, ergonomii oraz wymagań technicznych (autorskie projekty z wykorzystaniem tradycyjnych i nowoczesnych technik graficznych, fotograficznych oraz technologii poligraficznych, unikatowe materiały eksploatacyjne, wspierające świadomość potrzeb i kompetencje różnych uczestników kultury wizualnej i uwzględnieniem osób niepełnosprawnych i niedowidzących, wykorzystanie technik plastycznych oraz rzemiosła artystycznego w projektowaniu kolekcji unikatowych); sztuka użytkowa w przestrzeni publicznej.	zaliczenie na ocenę	6	Wypowiedzi ustne, poprawne wykonanie ćwiczeń / zadań projektowych, przegląd prac - ewaluacja zadań realizowanych w trakcie semestru, rozmowa ze studentem, ocena nauczycielska
	PK_U01_PK_U05_PK_U10_PK_K02_PK_K03_PK_K04_PK_K05	Organizacja miejsca na potrzeby planu fotograficznego, dobór sprzętu i materiałów 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, rejestracja zdjęć katalogowych i reklamowych, edycja obrazu cyfrowego, metody i podzacja druku	zaliczenie na ocenę	3	Wykonanie zadań w pracowni i laboratorium, korekta, dyskusja
PK_U05_PK_U11	Materiałoznawstwo (Materiały w poligrafii; przemysły; druk na tekstylach (DTG, Termotransfer, sito); materiały w druku 3D; znakowanie przedmiotów za pomocą UV, CNC (maszyny i obróbka CNC w przemyśle wydrukiem); nanomateriały i ich możliwości.	zaliczenie na ocenę	1	Zadanie projektowo-koncepcyjne, omówienie wykonanego zadania (opis procesu projektowego, znaczenie użytych form) - forma ustna	
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 odróżnienie stylów i inspiracji designu; sztuka wizualna a design (projektowanie, sztuka przedmiotu, sztuki dekoracyjne, projektowe, stosowane, użytkowe, projektowanie graficzne); sztuka użytkowa od prehistorii do końca średniowiecza; narodziny i rozwój nowoczesnego rzemiosła artystycznego (od renesansu do połowy XIX wieku); modernizm (arty i literacki nowoczesnego projektowania); nury i kierunki współczesnego designu	zaliczenia ocenę	2	Praca semestralna - analiza dzieła designu Test wizualny	
PK_W08_PK_U10_PK_U11	Design thinking; prototypowanie i myślenie o produkcie; mindsets w design thinking i rozwiązywanie problemów; od idea do produktu; prototypy i iteracje; sociologiczne 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-code.	zaliczenie na ocenę (wykład, laboratorium)	4,5	Praca semestralna - wykonanie projektu	
Praktyki	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)
	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	PK_W07_PK_W08_PK_W09_PK_U01_PK_U02_PK_U03_PK_U05_PK_U10_PK_K01	Planowanie i zarządzanie projektem, Analiza obecnych, potencjalnych odbiorców i konkurencji oraz prognozowanie popytu, Struktura organizacyjna, harmonogram i podział zadań, Harmonogram i kontrola kosztów, Tworzenie strategii marketingowej projektu, Pozyskiwanie funduszy (oposobnienie, motywowanie na pracę zespołową) i indywidualną, Zarządzanie zmianami, planowanie wariantowe, Ocena i monitorowanie wykonania projektu, Ewaluacja i wnioski.	zaliczenie na ocenę	4	aktywny udział w zajęciach, realizacja i obrona projektu
	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 korzystać 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