

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
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
Łączna 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
Łączny nakład pracy studenta	4798 studia stacjonarne
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/eksperci 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 dokończenia.
Wymagania wstępne <i>(oczekiwane kompetencje kandydata – zwłaszcza w przypadku studiów drugiego stopnia)</i>	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	2	1,5	Test na platformie zdalnego nauczania, praca pisemna, ocena nauczycielska, 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 zanieczyszczeniem; Charakterystyka działań związanych z utylizacją, recyklingiem i biodegradacją; Działania związane z kształtowaniem: struktury przestrzennej stanowiska pracy, oświetlenia i barwy środowiska prac; Elementy systemu kontroli i nadzoru nad prawą ochroną bhp w zakładach pracy	2	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 prawa; Normy a przepisy prawne; Tworzenie prawa i hierarchia źródeł prawa; Stosowanie i wykładania prawa; Charakterystyka podstawowych gatunków 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 topograficzne; 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 informacyjnych – logowanie do systemów WSG, elementy bezpieczeństwa sieciowego; Praca z systemem LMS – miejsca pojawiania się informacji, źródła wiedzy, metody aktywizacji, metody komunikacji, sposoby weryfikacji efektów uczenia się	2	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	2	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 kultury polskiej oraz europejskiej na tle kultur innych państw, i kontynentów; Specyfika funkcjonowania kultury akademickiej	2	0,5	Prezentacja multimedialna na zadany temat
Język obcy	Język angielski	PK_U07, PK_U08, PK_U09, PK_U11	Język angielski: 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; specyfikacja techniczne produktu; wygląd i projektowanie produktu, przedmioty użytkowych, 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, wieloletnie atrakcyjne miasta, życie, problemy i czas wolny w mieście; podróżowanie, informacja turystyczna, podróże służbowe, noclegi, problemy podczas podróży, w hotelu; wydziedziczenie, zwiedzanie, orientacja w terenie, atrakcje turystyczne; dziedzictwo kulturowe, komunikacja interkulturowa, szok kulturowy; wydarzenia kulturalne, rozrywkowe, rekreacyjne i sportowe; targi i wystawy; imprezy; 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 systemem prywatnym i zawodowym; życie asertywne; słownictwo związane z odwołaniami i wyrażaniem; 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 używaniem wody, energii; pieniądze i finanse, oszczędzanie i wydawanie pieniędzy, rozliczenia finansowe; opisywanie tendencji, trendów i zmian, relacje przyczynowo-skutkowe; opisywanie wykresów; wystąpienia publiczne	Zo	6	praca pisemna Test gramatyczny; test leksykalny; wypowiedzi ustne; udział w dyskusji; odgrywanie ról; zadania na zrozumienie tekstu pisanego; zadania na zrozumienie tekstu słuchanego; wykonanie zadań w modułach językowych na platformie edukacyjnej
	Język niemiecki	PK_U07, PK_U08, PK_U09, PK_U12	Język niemiecki: Światowanie z kolegami; Co możemy podarować?; Wszystko dobrze zaplanowane; Nowe mieszkanie; Gdzie co postawić - wóchni?; Gdzie co stoć - wo?; Kształcić się jako ... jak do tego doszło?; opowiadanie; Prezentacja firmy; Hotline-office; Obchów klienta; Reklamacja; Usługa; Nasze elewacje dla Pana/Pani; Zarządzamy Państwa budynkiem; Podróż służbowa do ...; Zwiedzamy miasto; W hotelowej recepcji; Artykuł reklamowy; Reklama; Jaka jest Państwa oferta?; Dresscode; Przewalifikowanie i dalsze kształcenie; Cas na spotkanie; Spotkanie biznesowe; Branża i produkty; Sektory gospodarki; Praca i zdrowie; Zwolnienie lekarza w pracy; Przedsiębiorstwo przedstawia się; Jaka jest forma prawna?; Pozostawianie wiadomości; Planowanie targów; Targi w Niemczech; Przetwarzanie zleceń; Gwarancja i reklamacja; Wystawianie rachunku; Konflikt w zespole; Dobra komunikacja interpersonalna; Udział w urlopie; Doradzanie klientom; Przygotowanie klienta; Oferta pracy; Pozyskiwanie pracy; Zbychory; 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 o współpracę?; Siłki komunikacyjne; Kalkulowanie transportu; Rozumienie międzynarodowych warunków handlowych.	Zo	6	
	Język rosyjski	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 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; rosyjski i czas wolny: kino, teatr, muzyka, sztuka, wystawy, muzea, media; podróże: turystyka, środki transportu; sport i rekreacyjne; 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; prawni i przestępczość; normy społeczne, problemy społeczne i ekonomiczne	Zo	6	
Język obcy specjalistyczny	PK_U07, PK_U08, PK_U09, PK_U11	Do wyboru: język angielski, niemiecki, rosyjski i. angielski: Introduction to Cultural Studies and Philosophy of Culture, Art, media and entertainment; Culture and contemporary society; Data analysis; Conferences; i. niemiecki: Einführung in die Kulturwissenschaften und Kulturphilosophie; Kunst, Medien und Unterhaltung; Kultur und zeitgenössische Gesellschaft; Datenanalyse; Konferenzen i. rosyjski: Введение в культурологию и философию культуры; Искусство, СМИ и современность; Работа и образование в России; Анализ данных; Конференции	2	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	2	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 wyznań wspólnotności.	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 naukowej; Katalogi i bibliograficzne bazy danych; Bazy nauki; Licencjonowane bazy wiedzy online; Otwarte repository; Wykorzystanie informacji w sieci Internet; Korzystanie z serwisów tematycznych; Korzystanie z wyszukiwarek naukowych; Użytkowanie multywszukiwarek; Korzystanie z bibliotecznych systemów informacyjno-wyszukiwawczych	2	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	2	0	Test na platformie zdalnego nauczania
	Pierwsza pomoc przedmedyczna	PK_U11, PK_K01, PK_K02	Resuscytacja krążeniowo-oddechowa – algorytm postępowania; Poszkodowany nieprzytomny; Nietrzymana 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 zaopatrzenie, krwotoki; Urazy narządu ruchu, głowy, kręgosłupa; Postępowanie w różnych stanach zagrożenia życia i chorobach. Objawy i postępowanie.	2	1	Test; zadania; obserwacja pracy 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	2	1	Wykonanie zadań laboratoryjnych
Kultura języka polskiego	PK_U07, PK_U08, PK_U11	Kształcenie umiejętności słuchania, mówienia, czytania i pisania w ramach tematyki związanej z życiem codziennym 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; 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: składowe i akторы procesu, Symbolizm i 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 aspekcie funkcjonalnej komunikacji) sposobnej budowanie przystępnego komunikatu w różnych formach i kontekstach, trudne sytuacje komunikacyjne i bariery w komunikacji: zakłócenia, deficyty informacji, stereotypy, nie gatunek emocji, 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 wizerunku osoby publicznej: składowe i (nie)spójność, reklama: środki perswazyjne, 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, wideoart, reportaż.	egzamin (wykład), zaliczenie na ocenę (zajęcia warsztatowe)	6	Egzamin pisemny, wypowiedzi ustne (wykład) Praca zaliczeniowa – eseje bądź prezentacja z dyskusją, wypo-wiedzi ustne i zadania praktyczne na zajęciach (warsztat)
	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 kulturotwórcza, Kultura audiowizualna od 1900 do 1990 roku, Telewizja jako medium i jako instytucja kultury, internet jako suma innych mediów (wykład), Wokół pojęcia audiowizualności – zagadnienia wstępne, Ochrona i audiowizualność współczesnej kultury, Krotka historia mediów, Fotografia, Radio, Telewizja, Literatura prasowa i Internet, Wybrane zagadnienia rzeczywistości społeczno-kulturowej i ich medialne wizerunki, Człowiek w cyberprzestrzeni (zajęcia warsztatowe).	egzamin (wykład), zaliczenie na ocenę (zajęcia warsztatowe)	6	egzamin ustny, kolokwium pisemne, dyskusja, wypowiedzi ustne i 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 i ich historia pisma łacinskiego, klasyfikacja typów i kolorów pisma); typografia (fonny, światło liternicze ogólnie zasady składu i edycji, parametry techniczne publikacji); obraz i typografia – relacja w przekazie 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_U09, PK_U02, PK_U03, PK_U06, PK_K01	Marketing przemysłowy kreatywnych (wspieranie, podstawowe pojęcia); strategie marketingowe w branżach kreatywnych; konkurencyjność i strategie 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 przemysłowe kreatywnych	PK_W05, PK_W07, PK_U09, PK_U06, PK_K04	Rynki sektora kreatywnego w ujęciu ekonomicznym (ekonomiczna charakterystyka sektora kreatywnego, elementy rynku, prawa autorskie jako podstawa przemysłowych kreatywnych, struktura rynków sektora kreatywnego, analiza sektora kreatywnego wg Cavese, ekonomia dobrobytu i finansie publiczne), podsiłki do przemysłowych kreatywnych (teoria podsiłki i koszty, struktura rynku - organizacja przemysłu, warunkowania podsiłki w przemysłach kreatywnych); konsumpcja towarów i usług przemysłowych kreatywnych (uczestnictwo a popyt, badania nad uczestnictwem w kulturze, dochody jako determinanty popyłu na dobra kultury, inne czynniki warunkujące popyt); specyfika rynków przemysłowych kreatywnych w wybranych branżach (muzyka, film, książki); miasta kreatywne i turystyka kulturowa (polityka publiczna a ekonomia przestrzenna, polityki publiczne miast kreatywnych, ekonomia festiwalu – wpływ 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; samodiagnoza analiza treści w tygodnikach opinii i na polskich portalach społecznościowych; tabliczki media-mediów w kontekście kultury mediów.	zaliczenie na ocenę	3	wypowiedzi ustne, debaty, praca semestralna
	Socjologia kultury i sztuki	PK_W04, PK_W05, PK_U04, PK_U06, PK_U07	Socjologiczne 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 performanse 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, 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 remiks, wolna kultura.	egzamin	3	egzamin pisemny
	Wybrane zagadnienia estetyki współczesnej	PK_W01, PK_U02, 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 (pсихоanaliza, etologia, feminizm, generacje studies, postkolonializm, posthumanizm); procesy estetyki 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 z literaturą przedmiotu
	Przedmioty kierunkowe i obszarowe					
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., Przemysł dźwiękowy, Czas wojny a kinematografia, Włoski neorealizm, Polska Szkoła Filmowa, Nowe Fale, Kino kontekstualne, Kino moralnego niepokoju, Amerykańskie kino lat 70 i 80, Filmowy 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 średnio-wiecznej Wybrane zagadnienia filozofii nowożytnej Zagadnienie świadomości Kognitywistyka/Wybrane zagadnienia teorii poznania. Współczesne teorie koncepcji wiedzy. Problemy klasycznej teorii wiedzy. Wiedza a sceptycyzm. Kontekstualizm Dziedzictwo polskiej filozofii Znaczenie historii filozofii we współczesnej kulturze Rola 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, Nemoi a physis - kultura a natura, Mechanizmy kulturowe, Kultura a tożsamość, Kultura a płeć, Relatywizm kulturowy, Kultura wysoka a kultura masowa, Teorie kultury I (Cassirer, Freud, Bachin, Levi-Strauss, Barthes, Foucault), Teorie kultury II (Girard, Ortega y Gasset, Spengler), Krytyka kultury w szkole Frankfurckiej, Dyskusja i powołanie materiału (wykład) Ewolucjonizm – geneza, główne założenia, przedstawiciele i nurty, Dyskusjom – podstawowe pojęcia, przedstawiciele i nurty, Funkcjonalizm B. Malinowskiego – od założeń do realizacji: badania Trobriandczyków a późniejsza naukowa teoria kultury, Funkcjonalizm A. Radcliff-Browna, Hipoteza o dwóch strukturach – strukturalizm F. de Saussure’a, Antropologia strukturalna C. Levi-Straussa – struktura młód, trójkąt kulturowy, modele modelu zredukowanego a rozszerzonego o sztukę, Psychoanaliza Z. Freuda – topiki, teoria popędów, pojęcie kompleksu, działalność twórcza a psychoanaliza, Psychoanaliza C. G. Junga – pojęcie archetypu i symboli, analiza i interpretacja wytworów artystycznych w świetle koncepcji archetypów, Krytyka i reinterpretacja Freudowskiej psychoanalizy – J. Lacan, feminizm i psychoanaliza, Interpretacjom w ujęciu C. Geertz, interpretacja i nadinterpretacja – U. Eco, Poststrukturalizm i semiotyka kultury, Krytyka kultury – tradycja i główne koncepty.	egzamin (wykład), zaliczenie na ocenę (ćwiczenia)	2	Egzamin i praca (forma pisemna), wypowiedzi ustne (ćwiczenia)	
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; dziedziny 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 średnio-wiecznej; renesans i barok w sztuce i kulturze europejskiej; ruch klasycystyczny i romantyzm; sztuka XIX w.	egzamin (wykład), zaliczenie na ocenę (ćwiczenia)	4	egzamin pisemny zawierający pytania o charakterze problemo-wym oraz elementy pokazu wymagające rozpoznania wskazanych dzieł sztuki; aktywny udział w zajęciach audytorialnych (wypowiedzi ustne i 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 próby wizualizacji myśli do instalacji audiowizualnych – sound art; wideoart jako forma audiowizualna; sztuka wirtualizacji; specyfika audiowizualna; widzialność 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	

Program studiów cz. 2

Obszar: Design		Moduły kształcenia wraz z zakładanymi efektami kształcenia				
Moduł A: przedmioty kierunkowe	Przedmiot do wyboru 1*	PK_W01, PK_U02, PK_K01	<p>*Do wyboru: 1. Zastosowanie mechaniki w designie i sztuce - Rzeźba kinetyczna i jej mechanizmy; mechanika, elektronika, robotyka w sztuce współczesnej, budowa i konstruowanie inteligentnego designu, układ liniowy oraz serwo-mechanizm, system mechatroniczny, automatyzacja, sterowanie silnikiem spalinywym vs sterowanie silnikiem elektrycznym, sterowanie pneumatyką, Autodesk Inventor – podstawy, ARDUINO - podstawy, sterowanie diodą, sterowanie silnikiem krokowym</p> <p>Sterowanie serwo-motorem, sterowanie elektrozapalaczem. 2. Zintegrowane działania w sztuce współczesnej - Dzieła totalne i jego totalna dekonstrukcja: Ryszard Wagner w Nietzschu i Shusterman, Marcel Duchamp i jego rady made, Współczesne dzieła totalne - postmodernizm i dekonstruktywizm, Higgins i Cage – mixed media, Sztuka ofikatoryczna i poezja dźwiękowa, Test jako dzieło wymiarowe: Jerry Groszawa – Performer i Wehkuł Sztuki, Byzant Czekol - aktor totalny, Analiza ćwiczeń fizycznych i dźwiękowych, Odin Teatret w Pontaszer, Art-science, patry okiem techniki na dzieło sztuki</p> <p>*tematyka przedmiotu do wyboru może być zmodyfikowana w zależności od potencjału i zainteresowań grupy, wykładowcy prowadzących, naukowców ekspertów, wykładowców programu Erasmus+ oraz visiting professors</p>	zaliczenie na ocenę	2,5	aktywny udział w zajęciach warsztatowych, wykonanie zadań warsztatowych, merytoryczny wkład w dyskusję, praca zaliczeniowa
	Przedmiot do wyboru 2*	PK_W01, PK_U10	<p>*Do wyboru: 1. Warsztaty tworzenia portfolio - wycieczka - kim jestem?; Plany i oczekiwania - budowanie wizerunku medialnego; DNA mojej twórczości; Biogram i wywiad; Analiza wyboru prac; Autoprezentacja; Ewaluacja - dyskusja i ocena</p> <p>2. Estetyka stron internetowych - nitawodowe 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, wykładowcy 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, pojęcie i funkcje zarządzania, planowanie strategiczne, taktyczne, operacyjne i wariantowe, struktury organizacyjne instytucji kultury, centralizacja i decentralizacja w instytucjach kulturalnej, 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 publiczne i bezpośrednie, finansowanie z sektora prywatnego i ze środków publicznych, współfinansowanie ze środków publicznych i prywatnych, alternatywnie 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 kontrtautologia, macrowca metoda sprawdzania formuł KRZ, przekład formuł z języka potocznego na język KRZ); dowodzenie (aksonomatyczna metoda dowodzenia, system dedukcji naturalnej, reguły wnioskowania i konstrukcji dowodu, wykażanie logiczne a wnioskowanie dedukcyjne); operacje na pojęciach (podział logiczny i klasyfikacja, porządkowanie i spójność), podział rezonowy, eksplicja i konceptualizacja, definicje budowa i rodzaje definicji, definicja klasyczna, indukcyjna i pseudodefinicje); rozumowanie (rozumowanie 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 (określanie problemu, argumentacja, 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 przypadków); Kampanie społeczne (problematyka i cele, strategia przygotowywania i przekazu, 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>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 rynków pracy przemysłów kreatywnych wg wybranych branż (muzyczna, filmowa, nadawcza); systemy honorariów autorskich w przemysłach kreatywnych, strategię 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 (język sztuk wizualnych: od rysunku i malarstwa do filmu); opisy i interpretacja dzieła, elementy składowe, sposób odczytania; wprowadzenie w sztukę XX wieku; postmodernizm i współczesność; wykładanie, rytmy, kierunki, tendencje); pojęcie awangardy, najważniejsze cechy wystąpień awangardowych; formalizm 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 (diedicystwo neoawangardy i postmodernizmu)</p>	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 mównica, prezentacja multimedialna; praca zaliczeniowa - pismena 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 wypracowań 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, sacrum, profanum i tabu; problematyka etniczna, różnorodność kulturowa, kultury hybrydowe, cross-culture; opozycja my - oni, kultura Innego; kolonializm, postkolonializm, neokolonializm; globalna kultura masowa a tradycje kultur etnicznych; antropologia codzienności, antropologia miasta; ciało i jego obraz w kulturze, cielesność jako wytwór społeczny i kulturowy</p>	egzamin	2,5	Egzamin pisemny (test), wypowiedź ustna (dyskusja); wypowiedź pisemna (praca zaliczeniowa - eseje); aktywny udział w zajęciach
	Transarium tekstów kultury medialnej	PK_W05, PK_W08, PK_U02, PK_U03, PK_U07, PK_U08, PK_U09, PK_K04	<p>Wprowadzenie do transarium tekstów kultury medialnej (zasady tłumaczenia ogólnego oraz specjalistycznego, rola tłumacza pisemnego, pojęcie ekwalencji w tłumaczeniu, kompetencje językowe i kulturowe tłumacza, wykrywanie słowników); 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, wspólnot wirtualnych 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 przemysłach kreatywnych	PK_W07, PK_U05, PK_U06, PK_K04	<p>Przemysły kreatywne - zagadnienia wprowadzające (definicje, kategoryzacje, wybrane branże i specyfika zarządzania projektami w przemysłach kreatywnych); zarządzanie projektami (planowanie projektu, zasady 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 kosztów, podstawy negocjacji-partnerski)</p>	zaliczenie na ocenę	2	Przygotowanie debaty, aktywny udział w zajęciach i dyskusjach, kolokwium	
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 explaine video; typografia w grafice komputerowej; projektowanie graficzne; DTP w praktyce i teorii; 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.</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	Ginące kultury w Polsce - wykład monograficzny poświęcony problematyce zanikających grup etnicznych i narodowych w Polsce oraz na podziemiu (Brami, Lemko, Łemkowie, Boykowie, Żydzi, Cyganie, Tatarzy polscy, Białorusini, Niemcy, osadnicy holenderscy, tzw. Olegrzy); 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)
	Prawo autorskie	PK_W03, PK_W08, PK_U03, PK_U05	Prawo autorskie (źródło polskiego prawa autorskiego, przedmiot prawa autorskiego, autorskie prawa osobiste i majątkowe, ochrona wizerunku, adresata korespondencji i tajemnicy źródła informacji, niektóre unia Europejska: wyjątek od zasady, teoria społecznie odwołujące się do praw autorskich); prawo prasowe (podstawowe pojęcia, najważniejsze przepisy, prawa i obowiązki dziennikarzy, bloger, dziennikarzem); prawo filmowe (podstawy prawne, umowy w dziedzinie filmu, producent filmu, eksploatacja filmu, treści i forma umowy o rozpowszechnianiu filmu, zasady konkurencji przy rozpowszechnianiu filmu).	zaliczenie na ocenę	2,5	zaliczenie (wypowiedź ustna)
Moduł B: przedmioty obszarowe Design	Formy wizualne 1,2,3	PK_U02, 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 i 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 zrealizowanych w trakcie semestru (trzy semestry); rozmowa ze studentem, korekta i ocena nauczycielska
	Fotografia i film	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/kłisy; regeneracja i obróbka zdjęć w technice analogowej i cyfrowej - podstawy działania obsługi aparatu 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
	Gry komputerowe 2D - platformówki	PK_W01, PK_W08, PK_U01, PK_U02, PP_U03 PK_K04	Gry platformowe: Rodzaje gier platformowych. Gattanki gier komputerowych. Grywalność. Historia gier komputerowych. Top 10 gier wszechczasów. Klasyknie i współczesne gry 2D. Gry przygodowe, strategiczne, symulacje, gry akcji - analiza. Cechy rozgrywek w grach komputerowych. Programowanie gier. Grafika w grach komputerowych. Dźwiękowiec, grafika, producent - jak wygląda praca w branży gier.	egzamin (wykład, zaliczenie na ocenę (ćwiczenia)	4	Praca semestralna - wykonanie prostej gry 2D, egzamin ustny
	Komputerowe wspomaganie projektowania	PK_U02, PK_U10, PK_U11	Logo, lookbook w brandbook, identyfikacja wizualna, założenia strategiczne marki, wytyczne komunikacji, księgi znaków, możliwości zastosowania.	zaliczenie na ocenę	1,5	Poprawne wykonanie ćwiczeń projektowych, ewaluacja zadań zrealizowanych w trakcie semestru, rozmowa ze studentem, ocena nauczycielska
	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 i logogram i typografia (analiza wybranych realizacji, opracowanie koncepcji i realizacji); księgi znaków; 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 zrealizowanych w trakcie semestru, rozmowa ze studentem, ocena nauczycielska
	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. Rynek parametryczny i prezentacja projektu. Tradycyjne i nowoczesne modelowanie. 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
	Design management	PK_W08, PK_U10, PK_K01	Zarządzanie strategią wzornictwa: Opracowanie koncepcji programów wzorniczych; identyfikacja potencjału aplikacji wzornictwa; 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 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); zasoby (uczestnicy procesu, zasoby materiałne, zasoby informacyjne, narzędzia metody i techniki); etapy procesu projektowego (proces inicjacji, grupa procesów planowania, procesy realizacji); procesy monitorowania i kontroli; procesy zamknięcia (realizacja 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 Wdrażanie projektu wzorniczego: 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. Audyty ryzyka.	zaliczenie na ocenę	3	kolokwium
	Przedmiot do wyboru*	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 (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; rebranka 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
	Sztuka użytkowa	PK_U02, PK_U06, PK_K04	Sztuka użytkowa - forma i funkcja; opracowanie koncepcji projektu z uwzględnieniem zasad estetyki, ergonomii oraz wymogów technicznych (autorские 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 przestrzeni publicznej.	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 reklamowa	PK_U02, 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 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 podłoża druku	zaliczenie na ocenę	3	Wykonanie zadań w pracowni i laboratorium, korekta, dyskusja
	Materiałoznawstwo	PK_U05, PK_U11	Materiały w poligrafii i przemyśle; druk na tekstylach (DTG, Termotransfer, sito); materiały w druku 3D; znakowanie przedmiotów za pomocą UV; CNC (maszyny i obróbka CNC w przemyśle wydórczym); nanomateriały i ich możliwości.	zaliczenie na ocenę	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	bazysty designu (architektura wnętrza, 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, sztuka dekoracyjna, 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 (nurtu i kierunki nowoczesnego projektowania); nurtu i kierunki współczesnego designu	zaliczenia 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 setki do prototypu i iteracje; społecznicze i myślowe uczenie się; uwzględnienie procesu projektowego; techniki projektowe; wstęp do modelowania 3D; modelowanie bezpośrednie; modelowanie parametryczne; skanowanie i druk 3D; slicing i G-code.	zaliczenie na ocenę (wykład, laboratorium)	4,5	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. 01.10.2021 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. 01.10.2021 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_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 (oponionalne), Motywowanie w pracy zespołowej i indywidualnej, Zarządzanie zmianami, planowanie wariantów, Ocena i monitorowanie wykonania projektu, Ewaluacja i wnioski.	zaliczenie na ocenę	4	aktywny udział w zajęciach, realizacja i obrona projektu
	Przygotowanie do egzaminu dyplomowego	PK_U01, PK_U07, PK_K01, PK_K04	Uregulowania uczelnie związane z przygotowaniem projektu dyplomowego oraz przygotowaniem się do egzaminu dyplomowego (walnie terminy, niezbędne formalności, zasady przeprowadzania egzaminu dyplomowego); omówienie zagadnień obowiązujących na egzaminie dyplomowym; sposoby gromadzenia informacji i korzystania z literatury; korekta kolejnych etapów przygotowania projektu dyplomowego i jego korelacji z tematyką egzaminu dyplomowego.	zaliczenie na ocenę	2	aktywny udział w zajęciach, merytoryczny wkład w dyskusję