

## Program studiów cz.1

<b>Ogólna charakterystyka studiów</b>	
<b>Prowadzący obszar (specjalność) studiów</b>	<b>Kolegium Nauk Społeczno-Ekonomicznych</b>
	<b>Katedra Przemysłów Kreatywnych</b>
<b>Obszar (specjalność) studiów</b> <i>(nazwa obszaru (specjalności) musi być adekwatna do zawartości programu studiów a zwłaszcza do zakładanych efektów uczenia się)</i>	<b>Design</b>
<b>Poziom kształcenia:</b> <i>(studia pierwszego, drugiego stopnia)</i>	<b>studia pierwszego stopnia</b>
<b>Profil kształcenia:</b> <i>(ogólnoakademicki, praktyczny)</i>	<b>profil praktyczny</b>
<b>Forma studiów:</b> <i>(studia stacjonarne, studia niestacjonarne)</i>	<b>studia stacjonarne</b>
<b>Praktyki (łącznie wymiar):</b>	960 godzin NPS w terminie do 5 semestru włącznie
<b>Szkolenie BHP w wymiarze:</b>	4 godzin NPS na początku 1 semestru, realizowane w ramach modułu kanonicznego
<b>Liczba punktów ECTS konieczna do uzyskania kwalifikacji odpowiadających poziomowi studiów</b>	180
<b>Łączna liczba punktów ECTS uzyskanych:</b>	
na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia:	179
w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub społecznych:	180
w ramach praktyk:	32,5
w ramach modułów zajęć związanych z praktycznym przygotowaniem zawodowym:	111,6
za zajęcia realizowane w systemie zdalnym (dotyczy studiów w systemie zdalnym):	
<b>Procentowy udział liczby punktów ECTS dla każdej dyscypliny</b> <i>(dotyczy kierunku przyporządkowanego do więcej niż jednej dyscypliny):</i>	
dyscyplina wiodąca: nauki o kulturze i religii	51 % ogólnej liczby punktów ECTS
dyscyplina (dyscypliny):	
nauki o sztuce	30 % ogólnej liczby punktów ECTS
nauki o komunikacji społecznej i mediach	19 % ogólnej liczby punktów ECTS
<b>Łączny nakład pracy studenta</b>	4744 studia (stacjonarne) ACA Design
<b>Tytuł zawodowy uzyskiwany przez absolwenta:</b>	<b>licencjat</b>
<b>Wskazanie, czy w procesie definiowania efektów uczenia się oraz w procesie przygotowania i udoskonalania programu studiów uwzględniono opinie interesariuszy</b> <i>(należy podać z kim z pracodawców są podpisane umowy, odbyły się spotkania; jak są monitorowani absolwenci itd)</i>	<p>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&amp;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&amp;Design studio, Muzeum Fotografii WSG, specjaliści/eksperti i praktycy branż kreatywnych (nowe media i technologie cyfrowe).</p> <p>Badanie przez Uczelnię uzawodowienia, zadowolenia z wykonywanej pracy i wynagrodzenia, ocena przydatności wiedzy zdobytej na studiach, czas poszukiwania pracy i przyczyny pozostawania bez zatrudnienia, ocena przygotowani wejścia na rynek pracy, zbieżność kompetencji nabytych w procesie kształcenia i zakresu ich wykorzystania w wykonywanym zawodzie, plany edukacyjne i kierunki doksztalcenia.</p>
<b>Wymagania wstępne</b> <i>(oczekiwane kompetencje kandydata – zwłaszcza w przypadku studiów drugiego stopnia)</i>	nie dotyczy
<b>Relacja obszar (specjalność) - kierunku</b>	<b>obszar usytuowany na kierunku Przemysły kreatywne</b>

Program studiów cz. 2

Obszar: Design		Moduły kształcenia wraz z zakładanymi efektami kształcenia				
Moduły kształcenia	Przedmioty (tłumacząc 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
<b>Przedmioty kanoniczne</b>						
Wybrane zagadnienia z ekonomii i przedsiębiorczości	Wybrane zagadnienia z ekonomii i przedsiębiorczości	PK_W07, PK_W09, PK_U06, PK_U10, PK_U11, PK_K04	Wybrane elementy marketingu; Wybrane elementy dotyczące kultury organizacyjnej przedsiębiorstwa; Wybrane elementy analizy ekonomicznej; Bienes plan metod LEAN Canvas	z	1,5	Test na platformie zdalnego nauczania, prace pisemne, ocena nauczycielska, koleżeńska
Bezpieczeństwo i ergonomia pracy	Szkolenie BHP	PK_W03, PK_U11	Charakterystyka systemu ochrony pracy w Polsce; Zakres działalności bhp i definiowanie podstawowych pojęć z dziedziny bhp; Zasady ochrony przeciwpożarowej i obowiązków pracodawcy w tym zakresie; Charakterystyka wymagań bezpieczeństwa pożarowego; Charakterystyka głównych elementów ochrony środowiska; Podstawowe zagadnienia związane z zanieczyszczeniami; Charakterystyka działań związanych z utylizacją, recyclingiem 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	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 prawa; Normy a przepisy prawne; Tworzenie prawa i hierarchia źródeł prawa; Stosowanie i wykładnia prawa; Charakterystyka podstawowych gałęzi prawa; Własność intelektualna i jej miejsce w systemie prawa; Autorskie prawa osobiste i majątkowe; Ochrona własności przemysłowej; Wzory użytkowe, wzory przemysłowe, znaki towarowe; Topografia układów 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 informacyjnych – logowanie do systemów WSG, elementy bezpieczeństwa sieciowego; Praca z systemem LMS – miejsca pojawiają się informacje, źródła wiedzy, metody aktywacji, metody komunikacji, sposoby weryfikacji efektów uczenia się	z	0	Testy, ankiety, dyskusja na forum
Kluczowe kompetencje społeczne	Kultura świata	PK_W01, PK_W03, PK_W06, PK_U06, PK_U11, PK_K04	Podstawowe zagadnienia z zakresu wiedzy o kulturze; omówienie reprezentatywnych koncepcji kultury; „historia” kultury – prezentacja wybranych koncepcji dotyczących pojawienia się fenomenu kultury; Pojęcie cywilizacji; omówienie podstawowych teorii dotyczących kształtowania się cywilizacji oraz waz jemych relacji między cywilizacją a kulturą na przykładzie wybranych kultur świata; Krytyka kulturowa; historyczne sposoby ujęcia „kultury” i „kultury”; wybrane zagadnienia z dziedziny kultury, hegemonie, nierówności społeczne w kontekście kultury świata; Zróżnicowanie kultur i ich dynamika; Pojęcie „kręgu kulturowego” oraz rzeń aksjologiczny i pojęcie subkultury; determinanti tożsamości kulturowej i określenie jej istoty; etniczność i narodowość; Magia, rytuał i religia; Europa jako „kontynent” kulturowy; ideologiczne, kulturowe oraz jako sposób myślenia – jej istota; rola i dynamika. Inne homogeniczne, homeostatyczne i heterogeniczne systemy kultury w aspekcie ich ekspansji.	zaliczenie	1	test końcowy, merytoryczny wkład w dyskusję, aktywny udział w grze dydaktycznej, poprawne formułowanie wniosków w trakcie debaty kierowanej
	Regionalizm	PK_W01, PK_W05, PK_W06, PK_U03, PK_K02	definicje regionalizmu, tożsamość regionalna, tożsamość lokalna, historyczne uwarunkowania ruchów regionalistycznych, region jako podstawa identyfikacji społecznej i kulturowej, społeczna rola regionalistów, historyczne uwarunkowania tworzenia się regionalnego i lokalnego dziedzictwa kulturowego, dziedzictwo regionalne i lokalne w tworzeniu lokalnego produktu turystycznego, umiarcenie tożsamości regionalnej w działalności samorządów lokalnych, wybrane zagadnienie z historii kształtowania się regionów Polski, regionalizm w polityce kulturalnej Unii Europejskiej, regionalizm jako potencjał endogeniczny w regionach kulturalno-pomorskiego, systemy wsparcia potencjałów endogenicznych w kontekście i kongresu regionalistów Kujaw i Pomorza	zaliczenie	2	praca pisemna – przygotowanie do debaty, wypowiedzi ustne, w tym merytoryczny wkład w dyskusję
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 i przedłożony; 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; kategoria zawodowa; reklama produktów i usług; specyfikacje techniczne produktu; wygląd i projektowanie produktu, przedmiotów użytkowych i budynków; strój służbowy, ubrania i moda; wygląd i ubiór, przymiotniki opisujące charakter i osobowość; cechy charakteru przydatne w pracy; korzystanie z różnych środków transportu; dojazdy do pracy; opis miejsca zamieszkania, wielkie i atrakcyjne miasta, życie, problemy i czas wolny w mieście; podróże, informacja turystyczna, podróże służbowe, noclegi, problemy podczas podróży, w hotelu; wyliczki, zwiedzanie, orientacja w terenie, atrakcje turystyczne; dziedzictwo kulturowe, komunikacja interkulturowa, szok kulturowy; wyderżna kulturalne, rozrywkowe, rekreacyjne i korporacyjne, targi i wystawy, eventy; praca poza granicami kraju; zainteresowania, słownictwo związane ze sposobami spędzania wolnego czasu; posiłki, nawyki żywieniowe, diety, przygotowanie posiłku i zamawianie posiłków oraz napojów; posiłki poza domem; zmiany zachodzące w stylu życia i pracy; ich tempo i wpływ na człowieka; zachowanie równowagi między życiem prywatnym i zawodowym, bycie asertywnym; słownictwo związane z odkryciami i wynalazkami; innowacje i rozwiązania technologiczne; nazwy urządzeń elektronicznych i gadżetów; słownictwo związane z korzystaniem z urządzeń elektronicznych i Internet; technologie informacyjno-komunikacyjne, media społecznościowe, ich wykorzystywanie przez firmy; profil zawodowy w mediach społecznościowych; bezpieczeństwo w sieci; słownictwo związane z zachowaniem profesjonalnym, zapewnieniem i ochroną środowiska naturalnego; oszczędzanie 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	Świętowanie z kolegami; Co możemy podarować?; Wszystko dobrze zaplanowane; Nowe mieszkanie; Gdzie co postawić?; wchodź do stajni?; Kształtowanie się jako... jakiego tego doświadczyć?; opowiadanie; Prezentacja firmy; Hotline-office; Obsługa klienta; Reklamacje; Usługi; Nasze zdanie dla Pana/Pani; Zarządzamy Państwa budynkiem; Podróż służbowa do...; Zwiedzamy miasto; W rozkładowi rezerwy; Artykuł reklamowy; Reklama; Jaka jest Państwa oferta?; Dreszcze; Przedwiośnie; Idealne kształcenie; Czas na spotkanie; Spotkania biznesowe; Branże i produkty; Sektory gospodarki; Praca i zdrowie; Zwolnienie lekarskie w pracy; Przedsiębiorstwa przedstawiają się; Jaka jest forma prawna?; Pozostawianie wiadomości; Planowanie targów; Targ w Niemczech; Przechwycenie zbieżności; Gwarantujemy reklamacje; Wystawianie rachunku; Konflikt w teamie; Dobra komunikacja interpersonalna; Udzielanie urlopu; Doradzenie klientom; Pozyskiwanie Klientów; Oferta pracy; Poszukiwanie pracy; Życiorys; Rozmowa kwalifikacyjna; Modele czasu pracy; Umowa o pracę; Handel w okresie przejściowym; Komunikacja wewnętrzna; Gotówka i kurs akcji; System ubezpieczeń w Niemczech; Nowy produkt i strategia reklamy; Gdy projekt zawodzi; sposoby rozwiązywania konfliktów; Moje prawa w pracy; Walka czy współpraca?; Szlaki komunikacyjne; Kalkulowanie transportu; Rozumienie międzynarodowych warunków handlowych.	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 rosyjski:	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; 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; kategoria zawodowa; czołowiek; wygląd zewnętrzny, cechy charakteru, emocje, zdrowie, rodzina, życie towarzyskie, czas wolny, jedzenie; otoczenie człowieka: dom i wyposażenie, miasto, wies, szkoła i praca; rozrywka i czas wolny; książki, kino, teatr, muzyka, sztuka, wytwórnia, muzeum, media; podróże; turystyka, środki transportu; sport i dyscypliny sportowe; edukacja; zdrowie: części ciała, choroby, ubezpieczenie medyczne, wizyty u lekarza; praca: ogłoszenia o pracę, rekrutacja, rozmowy o pracę; opisy stanowisk; zakupy i usługi; języki obce; technologie informacyjne i komunikacyjne; świat przyrody; pogoda, katastrofy naturalne, ochrona środowiska, fauna i flora; państwo i społeczeństwo; prawo i przestępczość; normy społeczne, problemy społeczne i ekonomiczne	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 obcy specjalistyczny	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; J. niemiecki: Einführung in die Kulturwissenschaften und Kulturphilosophie; Kunst, Medien und Unterhaltung; Kultur und 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
	Etyka sztucznej inteligencji	PK_W01, PK_W03, PK_W07, PK_U3, PK_U06, PK_U11, PK_K05	Wprowadzenie do przedmiotu, algorytmy i ich wpływ na społeczeństwo, sztuczna inteligencja (SI) w popululturze, dylematy moralne i eksperymenty myślowe, współczesne trendy w badaniach nad SI, świadomość maszyn	z	1,5	Test na platformie zdalnego nauczania (on-line)

Program studiów cz. 2

Obszar: Design		Moduły kształcenia wraz z zakładanymi efektami kształcenia				
Elastyczne kształcenie	Wprowadzenie do informacji naukowej	PK_W03, PK_U01, PK_U11	Projeje informacji i jej zastosowanie w nauce; Źródła informacji naukowej; Katalogi i bibliograficzne bazy danych; Bazy nauki; Licencjonowane bazy wiedzy online; Otwarte repozytoria; Wyszukiwanie informacji w sieci Internet; Korzystanie z serwisów tematycznych; Korzystanie z wyszukiwarek naukowych; Użytkowanie multywszakwerów; 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 kręgowo-oddechowa – algorytm postępowania. Poszkodowany migrotyczny; Nieznośność 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; Odmrozenia, oparzenia termiczne, oparzenia chemiczne, oparzenia prądem elektrycznym; Rodzaje ran i ich zaopatrzenie; Inwazyjne; 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 pisanja w ramach tematyki związanej z systemem codziennym i podstawowymi kontaktami społecznymi – nawiązywanie i podtrzymywanie kontaktu w sytuacjach oficjalnych i nieoficjalnych, udzielanie informacji na temat własnej osoby; rozbicie założeń; korzystanie z usług gastronomicznych, transportowych i rodogowych, wystąpienie podstawowych potrzeb w/w sytuacjach.	20	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; samocena; obserwacja; ocena aktywności i zaangażowania na zajęciach; obserwacja pracy w parach lub grupach
Przedmioty podstawowe	Komunikacja społeczna	PK_W03, PK_W05, PK_W09, PK_U03, PK_U07, PK_U04	Komunikacja społeczna: składowe i akторы procesu, Symboliczny interakcjonizm G.H. Meada - komunikacja jako proces społeczny, Perspektywa psychologii społecznej - informacyjny wpływ społeczeństwa i jego znaczenie w komunikacji, Komunikowanie masowe - M. McLuhan i determinizm technologiczny, Znaki i symbole w komunikacji - semiotyka R. Barthesa, Struktura społeczna a komunikowanie się - dystynkcie i kody językowe, Komunikacja a relatywizm kulturowy (wykład) Praktyczne aspekty komunikacji społecznej w małych i średnich strukturach (typy i style komunikacji w czasie, reguły skutecznej komunikacji i zespołowej budowanie przynajmniej komunikatu w różnych formach i kontekstach, trudne sytuacje komunikacyjne i bariery w komunikacji: zakłócenia, defekty informacji, stereotypy, ne-gatywne emocje, techniki perswazyjne i negocjacyjne w komunikacji, asertywność w komunikacji, informacja awersyjna: 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 wykluczonych i gawis 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 stylu ekspresji artystycznej i komunikacji społecznej: animacja, wideo, reportaż,	egzamin (wykład), zaliczenie na ocenę (zajęcia warsztatowe)	5	Egzamin pisemny, wypowiedzi ustne (wykład) Praca zaliczeniowa –esej 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	Wprowadzenie do przedmiotu. Definicje kultury audiowizualnej (wykład). Autor w sztukach audiowizualnych (wykład). Polska produkcja filmowa po roku 2005 (wykład). Kultura festiwalowa (wykład). Korespondencja sztuk. Relacje sztuk plastycznych z kinem (warsztaty). Upowszechnianie kultury filmowej (warsztaty). Rozwój projektu filmowego – od pomysłu do pitchingu (warsztaty)	egzamin (wykład), zaliczenie na ocenę (warsztaty)	6	Test ONTE, merytoryczny wkład w dyskusję, projekt – zadania indywidualne i grupowe, obserwacja wypowiedzi indywidualnych oraz w dyskusji grupowej
	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 łacińskiego, klasyfikacja typów i krojów pisma); typografia (fonty, światło literne; ogólne zasady układu i stylu); 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 przemysłów kreatywnych	PK_W07, PK_W08, PK_W09, PK_U02, PK_U03, PK_U06, PK_K01	Marketingi przemysłów kreatywnych (wprowadzenie, 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
	Rynek przemysłów kreatywnych	PK_W05, PK_U07, PK_W09, PK_U06, PK_U04	Rynek sektora kreatywnego w sjęciu ekonomicznym (ekonomiczna charakterystyka sektora kreatywnego, elementy rynku, prawa autorskie jako podstawa przemysłów kreatywnych, struktura rynku sektora kreatywnego, analiza sektora kreatywnego wg Cavese, ekonomia dobrobytu i finansie publiczne); podst. dóbr przemysłów kreatywnych (teoria podaży i kosztu, struktura rynku: organizacja przemysłu, uwarunkowania podaży w przemysłach kreatywnych); konsumpcja towarów i usług przemysłów kreatywnych (uczestnictwo a popyt, badania nad uczestnictwem w kulturze, dochody jako determinanty popytu na dobra kultury, inne czynniki uwarunkujące popyt); specyfika ryneków przemysłów kreatywnych wg wybranych branż (muzyka, film, książki); miasta kreatywne i turystyka kulturalna (polityka publiczna a ekonomia przestrzenna, polityki publiczne miast kreatywnych, ekonomia festiwal – 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	Zajęcia wprowadzające – omówienie projektu, zadani indywidualnych i grupowych. Wycięcie studyjne – galerii sztuki: Sztuka opowiadania słowem – podkast. Sztuka opowiadania obrazem – mem. Autor i jego przekaz – felieton. Bohater i jego historia – wywiad. Funkcja służebna tekstu – recenzja. Trendy w social mediah	zaliczenie na ocenę	3	projekt indywidualny i grupowy, ocena nauczycielska
	Sociologia kultury i sztuki	PK_W04, PK_W05, PK_U04, PK_U06, PK_U07	Sociologiczne aspekty kultury (Koncepcje, typy i rozumienie kultury, proces uczenia się kultury, symboliczny charakter kultury); dychotomia kultury elitarnej i popularnej jako punkt odniesienia do współczesnej refleksji sociologicznej; produkcja i dystrybucja dóbr kultury; partycypacja kulturowa, społeczne dystynkcie i bariery w obszarze kultury, społeczne funkcje sztuki; artysta i społeczeństwo; tożsamość oraz pionierze sztuki; klasa kreatywna – nowa tożsamość twórców kultury; społeczne obłogi sztuki – tradycyjne i nowe (sztuka w dobie digitalizacji życia społecznego).	egzamin	2	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_W02, PK_U04, PK_K03	Estetyka jako filozofia sztuki i praktyka krytyczna; wybitni przedstawiciele estetyki współczesnej; współczesne metody estetyki oraz aktualność kategorii estetycznych w badaniach nad sztuką i kulturą; rozumienie i interpretacja sztuki (fenomenologii); inspirowanie i napowusze 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
	<b>Przedmioty kierunkowe i obszarowe</b>					
Historia kina światowego	PK_W01, PK_W02, PK_U04, PK_K03	Początki kina. Wpływ sztuki na wczesną kinematografię. Amerykańskie kino lat 20 XX w. Przełom dźwiękowy. Włochi neorealizm. Polska Szkoła Filmowa. Nowa Fala. Kino kontestacji. Postmodernizm filmowy.	egzamin	3	test, udział w dyskusji, ocena nauczycielska	
Wybrane zagadnienia filozofii	PK_W02, PK_U06, 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. Kognitywistyka Wybrane zagadnienia teorii poznania. Współczesne teorie koncepcji wiedzy. Problemy klasycznej teorii wiedzy. Wiedza a sceptycyzm. Kontekstualizm Dziejstwo polskiej filozofii Znaczenie historii filozofii we współczesnej kulturze Rola filozofii w kulturze.	zaliczenie na ocenę	3	Kolokwium – praca pisemna	

Program studiów cz. 2

Obszar: Design		Moduły kształcenia wraz z zakładanymi efektami kształcenia				
Moduł A: przedmioty kierunkowe	Historia i teoria kultury	PK_W06, PK_U04, PK_U07, PK_K03	Problemy z definicji kultury. Nemo a physis - kultura a natura. Mechanizmy kulturowe. Kultura a tożsamość. Kultura a pleb. Relatywizm kulturowy. Kultura wysoka a kultura masowa. Teorie kultury (Cassirer, Freud, Bachtin, Levi-Strauss, Barthes, Foucault). Teoria kultury II (Girard, Ortega y Gasset, Spengler). Krytyka kultury w szkole frankfurckiej. Dyskusja i powiderzenie materiału (wykład) Ewolucjonizm - genera. Główne założenia. Przewidywalność i ryzyko. Dyskusjonizm - podstawowe pojęcia, przedstawiciele i nurty, Funkcjonalizm B. Malinowskiego - od założeń do realizacji: badania i trobraniczność a próbnicza naukowca teoria kultury. Funkcjonalizm A. Radcliff-Browna. Hipoteza: kultura a strukturalizm - strukturalizm F. de Saussure'a. Antropologia strukturalna C. Levi-Straussa - struktura miedw. trójkąt kulturowy, modele modelu zredukowanego a rozwiązania o sztuce. Psychoanaliza Z. Freuda - topki, teoria popedów, pojęcie kompleksu, działalność twórcza a psychoanaliza. Psychoanaliza C. G. Junga - pojęcie archetypu i symbolu, analiza i interpretacja wytworów artystycznych i światła koncepcji i nurtu. Dyskusjonizm - interpretacje 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 (zaliczenie)	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: interdyscyplinarne charaktery nauki o sztuce; periodyzacja epok, kierunków i stylów; dziedzin sztuki pięknych, ich specyfika oraz ewolucja; podstawowe pojęcia z historii sztuki b. Kulturowe i historyczne uwarunkowania twórczości i odbioru dzieł: antyk grecko-rzymski i jego wpływ na kulturę europejską; antyczne i bizantyjskie źródła sztuki chrześcijańskiej; sztuka i kultura europejska epoki średniowiecza, renesans i barok w sztuce i kulturze europejskiej; ruch klasycystyczny; romantyzm; sztuka XIX w.	egzamin (wykład), zaliczenie na ocenę (zaliczenie)	4	egzamin pisemny zawierający pytania o charakterze problemowym oraz elementy pokazu wymagające rozpoznania wskazanych dzieł sztuki; aktywny udział w zajęciach audytorialnych (wypowiedzi ustne, wkład merytoryczny w dyskusję) przedstawienie referatu praca pisemna - zaliczeniowa
	Wiedza o sztukach audiowizualnych	PK_W01, PK_W02, PK_W06, PK_U02, PK_U06, PK_K03	Sztuki audiowizualne w świecie ewoluujących gatunków (wykład). Ikonoografia i społeczne znaczenie sztuki audiowizualnych (wykład). Case study - horror (wykład). Omówienie idei podcała o charakterze popularno-artystycznym w obszarze tematycznym - sztuki audio-wizualne (zaliczenie). Wybór tematu, środków i struktury realizacji projektu (zaliczenie). Realizacja projektu i bieżące - indywidualne i grupowe - omówienia (zaliczenie)	zaliczenie na ocenę (zaliczenie)	3	praca semestralna (wykład), realizacja projektu, dyskusja (zaliczenie)
	Przedmiot do wyboru 1*	PK_W01, PK_U02, PK_K01	*Do wyboru: 1. Zastosowanie mechatroniki w designie i sztuce. - Rzeźba kinetyczna i jej mechanizmy; mechanika, elektronika, robotyka w sztuce współczesnej, budowa i konstruowanie inteligentnego designu, układ listowy oraz serwo-mechanizm, system mechatronicy, automatyzacja, sterowanie silnikiem spalinyowym vs sterowanie silnikiem elektrycznym, sterowanie pneumatyką, Autodes Inventor - podstawy. RABUNDO - 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 vs Nietzsche i Shusterman, Marcel Duchamp i jego rady made, Współczesne dzieła totalne - postmodernizm i dekonstruktywizm. Higgins i Cagi - mixed media, Sztuka obywatelska i propeja dzwiedzowa. Test jako dzieło wymieszane: Jerzy Grotowski - Performer i Wehkuł Sztuki, Ryszard Cieslak - aktor totalny, Anitra cwiżen fizycznych i dźwiękowych, Odin Teatret w Pontardze, Art-science, paltry okiem techniki na dzieło sztuki *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 (zaliczenie)	2,5	aktywny udział w zajęciach warsztatowych, wykonanie zadań warsztatowych, merytoryczny wkład w dyskusję, praca zaliczeniowa
	Przedmiot do wyboru 2*	PK_W01, PK_U10	*Do wyboru: 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 i ocena 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 zdjęcie na stronie internetowej; Wybór i optymalizacja. *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 (zaliczenie)	2	aktywny udział w zajęciach warsztatowych, wykonanie zadań warsztatowych, realizacja projektu
	Współczesne instytucje kultury	PK_W07, PK_W08, PK_U06, PK_U10, PK_U11	Instytucje kultury w warunkach gospodarki rynkowej (proces podejmowania decyzji i ich znaczenie dla instytucji kultury); decentralizacja zadań z zakresu kultury; formy organizacyjno-prawne działalności kulturalnej; najważniejsze akty prawne oraz przykładowe umowy w działalności kulturalnej; organizacja i zarządzanie we współczesnych instytucjach kultury (pojęcie i cechy organizacji; pojęcie i funkcje zarządzania; planowanie strategiczne; taktyczne, operacyjne i wariantowe; struktury organizacyjne instytucji kultury; centralizacja i decentralizacja w instytucjach kultury; rodzaje i strategie instytucji kultury); marketing instytucji kultury (specyfika usług i marketingu w kulturze; elementy i funkcje marketingu; podstawy strategii marketingowej w działalności kulturalnej); instytucje kultury a polityka kulturalna (polityka publiczna, polityka kulturalna i jej model); finansowanie instytucji kultury (metody finansowania działalności kulturalnej i budżetu; finansowanie pośrednie i bezpośrednie; finansowania z sektora prywatnego i ze środków publicznych; współfinansowanie ze środków publicznych i prywatnych, alternatywne źródła finansowania)	zaliczenie na ocenę (zaliczenie)	3,5	praca pisemna, aktywny udział w zajęciach
	Logika i ogólna metodologia nauk	PK_W01, PK_W02, PK_U01, PK_U08, PK_K05	Język jako narzędzie poznania i komunikacji (semiotyka logiczna i jej działy, język jako system znaków, metafizyka, język naturalny a sztuczny, kategorie syntaktyczne, spójność syntaktyczna wyrażzeń); klasyczny rachunek zdań (syntaktyczna i semantyczna charakterystyka języka KRZ; tautologia i kontrautologia; matrycowy metoda sprawdzania formuł KRZ; przekład formuł z języka potocznego na język KRZ); dowodzenie (aksjomatyczna metoda dowodzenia, system dedukcji naturalnej); reguły wnioskowania i kontroli dowodu; wykluczenie logiczne a wnioskowanie dedukcyjne); operacje na pojęciach (pedał logiczny i klasyfikacja; porządkowanie i hierarchizacja; podział rzeczyowej; eksplikacja i konceptualizacja; definicja (budowa i rodzaje definicji); definicja klasyczna, indukcyjna i suoddefinicja); rozumowanie (rozumowanie proste i złożone, wyjaśnianie i sprawdzanie, schematy wnioskowań indukcyjnych).	zaliczenie na ocenę (wykład), zaliczenie na ocenę (zaliczenie)	4	Test końcowy, wypowiedzi ustna, rozwijanie zadań na tablicy, dyskusja
	Public relations i kampanie społeczne	PK_W07, PK_U05, PK_U06, PK_U07, PK_U09, PK_U10, PK_K05	Komunikowanie w PR (cele i odbiorcy, świadomość odbiorców, efektywne wpływanie na opinię publiczną); przekaz i wybór jego form (określenie 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, klasyk standardów CI, inne elementy identyfikacji firmy, studium przypadku); Kampanie społeczne (problematyka i cele, strategia przygotowywania i przekazu, finansowanie, sposoby kreacji); woab, efektywność, reklama społeczna jako narzędzie kampani społecznej	zaliczenie na ocenę (zaliczenie)	2,5	Test, referat lub prezentacja multimedialna
	Wykład ekspercki	PK_W01, PK_W06, PK_U02, PK_U11	Przemysł kreatywny w polityce regionalnej: ekonomiczna charakterystyka rynków pracy sektora kreatywnego; elementy rynku pracy w sektorach kreatywnych; poglądy i postacie na rynku pracy w sektorach kreatywnych; płaca jako cena rynku pracy w sektorach kreatywnych; specyfika rynków pracy przemysłowych kreatywnych w wybranych branżach (muzyczna, filmowa, nadawcza); systemy honorariów autorskich w przemyśle kreatywnym; 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.	zaliczenie na ocenę (zaliczenie)	1	Praca pisemna zawierająca zadania o charakterze problemowym
	Sztuki wizualne a elementami analizy i interpretacji dzieła	PK_W06, PK_U08, PK_U10, PK_U11	Analiza i interpretacja dzieła z zakresu sztuk wizualnych (język sztuk wizualnych: od ryunku i malarsztwa do filmu); opis i interpretacja dzieła, elementy słukowe, sposoby odkrywania; wprowadzenie w sztukę XX wieku (periodyzacja sztuki nowoczesnej i współczesnej, ruchy, kierunki, tendencje); pojęcie awangardy, najważniejsze cechy wystąpień awangardowych; formalizm i ekspresjonizm; kubizm i futuryzm, sztuka abstrakcyjna, dadaizm i surrealizm; sztuka II połowy XX w. (tendencje abstrakcyjne, figuratywne, nowe obszary działań artystycznych i ich dokumentacja); sztuka współczesna (dziedzictwo neawangardy i postmodernizmu)	egzamin (wykład), zaliczenie na ocenę (zaliczenie)	5	egzamin pisemny; aktywny udział w zajęciach, merytoryczny głos w dyskusji; przedstawienie referatu na wskazany temat z zakresu sztuk wizualnych - forma mówiona, prezentacja multimedialna; praca zaliczeniowa - pisemna z materiałem ilustracyjnym
Analiza tekstów kultury audiowizualnej	PK_U01, PK_U05, PK_U06, PK_U08, PK_K01	Wprowadzenie do analizy struktury i interpretacji dzieła filmowego. Analiza wybranych dzieł kultury audiowizualnej.	zaliczenie na ocenę (zaliczenie)	2	analiza wparwek - indywidualna i grupowa praca z tekstem kultury, ocena nauczycielska	
Antropologia kulturowa	PK_W02, PK_W04, PK_W05, PK_U04, PK_U06, PK_U07, PK_K04	Antropologia kulturowa (dyscyplina naukowa, jej historia i związki z innymi naukami, główne zagadnienia, tradycje naukowo-badawcze, teorie i metody); podstawowe pojęcia i kategorie antropologii kulturowej; mity i symbole; porządkowanie i hierarchizacja; prezentacja jako treść kultury; święta, obrzędy, rytuały, szczerum, profanum i tabu; problematyka etniczna, różnorodność kulturowa, kultura hybridowa, cross-culture, opozycja my - on, kultura Innego; kolonializm, postkolonializm, mekolonializm; globalna kultura masowa a tradycyjne kultury etnicznych; antropologia codzienności, antropologia miasta; całość i jego obraz w kulturze, ciętośność jako wytwór społeczny i kulturowy	egzamin (wykład)	2,5	Egzamin pisemny (test), wypowiedź ustna (dyskusja); wypowiedź pisemna (praca zaliczeniowa - ese); aktywny udział w zajęciach	
Zarządzanie projektem w przemyśle kreatywnych	PK_W07, PK_U05, PK_U06, PK_K04	Przemysł kreatywny - zagadnienia wprowadzające (definicje, kategoryzacje, wybrane branże i specyfika zarządzania projektem w przemyśle kreatywnym); zarządzanie projektami (planowanie projektu, zasada SMART w formułowaniu celów projektu, szacowanie zasobów, harmonogram i organizowanie działań projektowych, ocena i prognozowanie); zarządzanie ryzykiem, zmiana, bariery zarządzania projektem w przemyśle kreatywnych (planowanie i zarządzanie ryzykiem, identyfikacja barier, planowanie reakcji na bariery, ocena i monitorowanie reakcji na ryzyko, źródła konfliktów, podstawy negocjacji partnerskich)	zaliczenie na ocenę (zaliczenie)	2	Przygotowanie debaty, aktywny udział w zajęciach i dyskusjach, kolokwium	
Grafika komputerowa	PK_W08, PK_U02, PK_U10	Grafika komputerowa a kreacja cyfrowa; najnowsze trendy w projektowaniu graficznym; zastosowanie techniki pracy z grafiką rastrową (Adobe Photoshop); zastosowanie techniki pracy z grafiką wektorową (Adobe Illustrator); grafika na potrzeby reklamy i animacji typu explainer video; typografia w grafice komputerowej; projektowanie graficzne; DTP w teorii i praktyce; praca z brieфом w grafice cyfrowej; dobre praktyki projektanta; teoria kompozycji, równowaga, kolor i emocje w projektowaniu; behawior jako platforma inspirowania i droga do dobrego projektowania.	zaliczenie (zaliczenie)	3,5	Wykonanie zadań w pracowni/laboratorium i realizacja projektu	

Program studiów cz. 2

Obszar: Design		Moduły kształcenia wraz z zakładanymi efektami kształcenia				
	Prawo autorskie	PK_W03, PK_W08, PK_U03, PK_K05	Prawo autorskie (źródło polskiego prawa autorskiego, przedmiot prawa autorskiego, autorskie prawa osobiste i majątkowe, ochrona wizerunku, adresata korespondencji i tajemnicy i inne informacje), niektóre włości wynikające z ustawy, teoria spoteczna odnosząca się do autorskiej; prawo prasowe (podstawowe pojęcia, najważniejsze przepisy, prawa i obowiązki dziennikarzy, блогер dziennikarzem); prawo filmowe (podstawy prawne, umowy w dziedzinie filmu, producent filmu, eksploatacja filmu, treści forma umowy o rozpowszechnieniu filmu, zasady konkurencji przy rozpowszechnianiu filmu).	zaliczenie na ocenę	2,5	zaliczenie (wypowiódz ustna)
	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 projektowe, koncepcyjne, kreatywne z zastosowaniem różnych technik i materiałów; interpretacja zadań.	zaliczenie na ocenę	7	Poprawne wykonanie ćwiczeń i zadań projektowych; przegląd prac - ewaluacja zadań zrealizowanych w trakcie semestru (trzy semestry); rozmowa ze studentem, korekta i ocena nauczycielska
	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 błon/filmu, 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
	Gry komputerowe 2D - platformówki	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. Klasyki i współczesne gry 2D. Gry przygodowe, strategiczne, symulacje, gry akcji - analiza. Cechy rozgrywkowe w grach komputerowych. Programowanie gier. Grafika w grach komputerowych. Dźwięk w grach. Unreal Engine 5 - silnik do tworzenia gier; Stworzenie gry 2D w programie Unreal Engine 5	egzamin (wykład), zaliczenie na ocenę (ćwiczenia)	4	Praca semestralna - wykonanie prostej gry 2D, egzamin ustny (ćwiczenia)
	Komputerowe wspomaganie projektowania	PK_U02, PK_U10, PK_U11	Logo, lookbook vs brandbook, identyfikacja wizualna, założenia strategiczne marki, wytyczne komunikacji, księga znaku, 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/logo i typografia (analiza wybranych realizacji, opracowanie koncepcji i realizacji); księga uniikatowa: 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. Rysunek parametryczny i prezentacja projektu. Tradycyjne i nowoczesne modelarstwo. Praca z programami specjalistycznymi. Modelowanie 3D. Koncepcja w procesie projektowania. Ergonomia w projektowaniu. Wzornictwo a 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 deweloperami zlecającymi wzornictwo; 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 materialne, zasoby informacyjne, narzędzia metody i techniki); etapy procesu projektowego (proces inicjacji, grupa procesów planowania, procesy realizacji); procesy monitorowania i kontroli; procesy zamknięcia (finalizacja projektu lub etapu, raport końcowy); praca z projektem (wzornictwo i design - świadomość i marka, brief i debrief, marka - branding, komunikowanie marki); rola designu w kształtowaniu doświadczeń odbiorców Wdrażanie projektu wzorniczego: Proces zarządzania projektem wzorniczym. Wzór przemysłowy. Wdrażanie 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. Audyt rynku.	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 i poetyka reklamy (trzy ery reklamy, starożytność i średniowiecze, prasa i narodziny reklamy prasowej, wiek XVII-XVIII, wiek XIX, wiek XX); reklama w Polsce (analiza tekstów kultury), perswazja i manipulacja w reklamie; psychologia reklamy; retoryka reklamy Tematyka przedmiotu do wyboru może być emocjonalna w zależności od potencjału i zainteresowań grupy, wykładów prowadzących, naukowców ekspertów, wykładów z 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 (autorskie projekty z wykorzystaniem tradycyjnych i nowoczesnych technik graficznych, fotograficznych oraz technologii poligraficznych, uniikatowe materiały edukacyjne, wspierające świadomość i kompetencje artystyczne i kreatywne kultury wizualnej) z uwzględnieniem osób niepełnosprawnych i niedowidzących; sztuka użytkowa w przestrzeni publicznej.	zaliczenie na ocenę	6	Wypowiódz 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 materiału do realizacji prac fotograficznych, zasady techniki świetlnej w realizacji oświetlenia planu zdjęciowego, posługiwanie się sprzętem fotograficznym i oświetleniowym stosowanym podczas rejestracji obrazu, rejestracja i obróbka 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	4	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 wytwórczym); 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_U04, PK_U01, PK_U02, PK_U04, PK_U11	Dziedziny designu (architektura wnętrz, 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 różnicowanie estetyki i inspiracji designu; sztuki wizualne a design (projektowanie, sztuka przedmiotu, sztuki dekoracyjne, projektowe, stosowane, użytkowe, projektowanie graficzne); sztuka użytkowa od prehistorycznych do końca średniowiecza; narodziny i rozwój nowoczesnego rzemiosła artystycznego (od renesansu do połowy XIX wieku); modernizm (nurt i kierunki nowoczesnego projektowania); nurt i kierunki współczesnego designu; projektowanie uniwersalne - universal design filozofia projektowania produktów i otoczenia	zaliczenie na ocenę	2	Praca semestralna - analiza dzieła (design) Test wizualny
	Prototypowanie i modelowanie 3D	PK_W08, PK_U10, PK_U11	Design thinking; prototypowanie i myślenie o produkcie; od idei do produktu; prototyp i iteracje; socjologiczne i psychologiczne uwarunkowania procesu projektowego; techniki projektowe; etap: modelowania 3D; modelowanie bezpodrinne; modelowanie parametryczne; skanowanie i druk 3D; slicing i 3D-code. Wstęp do modelowania 3D: layout i narzędzia; kompozycja z elementami, modyfikatory, modelowanie, kamera, renderowanie, prototypy.	zaliczenie na ocenę (wykład, laboratorium)	4,5	Praca semestralna - wykonanie projektu
	Praktyki "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. 29.09.2023 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)
	Praktyki 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. 29.09.2023 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 realizowanego podczas praktyk
	Projekt dyplomowy	PK_W07, PK_W08, PK_U09, PK_U01, PK_U02, 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 (poproszenie). Motywowanie w pracy zespołowej i indywidualnie. Zarządzanie zmianami, planowanie wartościowe. 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 uczelniane związane z przygotowaniem projektu dyplomowego oraz przygotowaniem się do egzaminu dyplomowego (wzrost terminy, mechanizmy formalności, zasady przeprowadzania egzaminu dyplomowego); omówienie zagadnień obowiązujących na egzaminie dyplomowym; sposoby gromadzenia informacji i korzystania z literatury; korekta kolejnych etapów przygotowywania projektu dyplomowego i jego korekta) z tematyką egzaminu dyplomowego.	zaliczenie na ocenę	2	aktywny udział w zajęciach, merytoryczny wkład w dyskusję