

Program studiów cz.1

Ogólna charakterystyka studiów	
Prowadzący obszar (specjalność) studiów	Kolegium Nauk Społeczno-Ekonomicznych
	Katedra Przemysłów Kreatywnych
Obszar (specjalność) studiów (nazwa obszaru (specjalności) musi być adekwatna do zawartości programu studiów a zwłaszcza do zakładanych efektów uczenia się)	Design ACA
Poziom kształcenia: (studia pierwszego, drugiego stopnia)	studia pierwszego stopnia
Profil kształcenia: (ogólnoakademicki, praktyczny)	profil praktyczny
Forma studiów: (studia stacjonarne, studia niestacjonarne)	studia stacjonarne
Praktyki (łączny 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:	32,5
w ramach modułów zajęć związanych z praktycznym przygotowaniem zawodowym:	111,6
za zajęcia realizowane w systemie zdalnym (dotyczy studiów w systemie zdalnym):	
Procentowy udział liczby punktów ECTS dla każdej dyscypliny (dotyczy kierunku przyporządkowanego do więcej niż jednej dyscypliny):	
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	4744 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 (należy podać z kim z pracodawców są podpisane umowy, odbyły się spotkania; jak są monitorowani absolwenci itd)	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, Kolfer/Print&Design studio, Klaster 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, specjaliści/eksperti i praktycy branż kreatywnych (nowe media i technologie cyfrowe). Badanie przez Uczelnię uzawodowienia, zadowolenia z wykonywanej pracy i wynagrodzenia, ocena przydatności wiedzy zdobytej na studiach, czas poszukiwania pracy i przyczyny pozostawiania 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.
Wymagania wstępne (oczekiwane kompetencje kandydata – zwłaszcza w przypadku studiów drugiego stopnia)	nie dotyczy
Relacja obszar (specjalność) - kierunek	obszar usytuowany na kierunku Przemysły kreatywne

Program studiów cz. 2

Obszar: Design								
Moduły kształcenia wraz z zakładanymi efektami uczenia się								
Moduły kształcenia	Przedmioty (¹ – oznacza przedmiot do wyboru)	Zakładane efekty uczenia się		Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się		Rygor zaliczenia	Liczba ECTS	Sposoby weryfikacji zakładanych efektów uczenia się osiąganych przez studenta
Przedmioty kanoniczne								
Wybrane zagadnienia z ekonomii i przedsiębiorczości	Wybrane zagadnienia z ekonomii i przedsiębiorczości	PK_W07, PK_W09, PK_U06, PK_U10, PK_U11, PK_K04	Wybrane elementy marketingu; Wybrane elementy dotyczące kultury organizacyjnej przedsiębiorstwa; Wybrane elementy analizy ekonomicznej; Biznes plan metodą LEAN Canvas		Z	1,5	Test na platformie zdalnego nauczania, prace pisemne, ocena nauczyciela, 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, recyklingiem i biodegradacją; Działania związane z kształtowaniem: struktury przestrzennej stanowiska pracy, oświetlenia i barw środowiska pracy; 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 informatycznych – logowanie do systemów WSG, elementy bezpieczeństwa sieciowego; Praca z systemem UMS – miejsca pojawiania się informacji, źródła wiedzy, metody aktywizacji, metody komunikacji, sposoby weryfikacji efektów uczenia się		Z	0	Testy, ankiety, dyskusja na forum	
Kluczowe kompetencje społeczne	Kultury świata	PK_W01, PK_W03, PK_W06, PK_U06, PK_U11, PK_K04	Podstawowe zagadnienia z zakresu wiedzy o kulturze; omówienie reprezentatywnych koncepcji kul-tury; „Jestem” kultury – prezentacja wybranych koncepcji dotyczących pojawienia się fenomenu kul-tury; Polacy cywilizacji; omówienie podstawowych teorii dotyczących kształtowania się cywilizacji oraz wza-jemnych relacji między cywilizacją a kulturą na przykładzie wybranych kultur świata; Krytyka kulturowa; historyczne aspekty ujęcia „kultura a władza” na przykładzie post kolonializmu. Re-lacje, hegemonie, nierówności społeczne w kontekście do kultur świata. Zdołowanie kultur i ich dys-nalka. Pojęcie „języ kulturowego” oraz istnie-aktywności / pojęcie subkultury; determinanty tożsamości kulturowej i określenie jej istoty; etniczności i narodowości; Magia, rytuał i religia; Europa jako „koncept” polityczna, ideologiczna, kulturowa oraz jako sposób myślenia – jej statycz-ność 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, umacnianie tożsamości regionalnej w działalności samorządów lokalnych, wybrane zagadnienie z historii kształtowania się regionów Polski, regionalizm w polityce kulturalnej Unii Europejskiej, regionalizm jako potencjał endogeniczny województwa kujawsko-pomorskiego, systemy wsparcie potencjałów endogenicznych w kontekście i kongresu regionalistów Kujawy i Pomorza		zaliczenie	2	Praca pisemna - przygotowanie do debaty, wypowiedzi ustne, w tym merytoryczny wkład w dyskusję	
	Język obcy		PK_U07, PK_U08, PK_U09, PK_U11	Język angielski: Tematyka i słownictwo, Funkcje językowe w wypowiedziach ustnych i pisemnych, Doskonalenie umiejętności rozumienia ze słuchu, Doskonalenie umiejętności rozumienia tekstów pisanych, Doskonalenie wypowiedzi pisemnych, Wypowiedzi pisemne, Zagadnienia gramatyczne	Zo	6	Praca pisemna, test gramatyczny; test lektykalny; wypowiedzi ustne; udział w dyskusji; odgrywanie ról; zadania na zrozumienie tekstu słownego; zadania na zrozumienie tekstu słuchanego; wykonanie zadań w modułach językowych na platformie edukacyjnej	
			PK_U07, PK_U08, PK_U09, PK_U11	Język niemiecki: Tematyka i słownictwo, Funkcje językowe w wypowiedziach ustnych i pisemnych, Doskonalenie umiejętności rozumienia ze słuchu, Doskonalenie umiejętności rozumienia tekstów pisanych, Doskonalenie wypowiedzi pisemnych, Wypowiedzi pisemne, Zagadnienia gramatyczne	Zo	6		
PK_U07, PK_U08, PK_U09, PK_U11			Język rosyjski: Wybrana tematyka i słownictwo, Doskonalenie umiejętności rozumienia ze słuchu, Doskonalenie umiejętności rozumienia tekstów pisanych, Zagadnienia gramatyczne i leksykalne, Wypowiedzi pisemne	Zo	6			
PK_U07, PK_U08, PK_U09, PK_U11			Język polski: Tematyka, słownictwo i funkcje językowe, Doskonalenie umiejętności rozumienia ze słuchu, Doskonalenie umiejętności rozumienia tekstów pisanych, Doskonalenie wypowiedzi pisemnych, Zagadnienia gramatyczne	Zo	6			
Język obcy		PK_U07, PK_U08, PK_U09, PK_U11	J. angielski: Introduction to Culture and Creative Industries: Basic terms - cultural studies, Popular terms in contemporary cultural studies, Lexical introduction-culture and society, Ethnocentrism and cultural relativism, Globalization, Exploring Aesthetics, Introduction to Creative Industries, Art and design What is art?, Different forms of Art and Design, Shapes, Poster, Colour, Interior design, Photography, Art Supplies, Design Terms and Definitions, Layout Media and entertainment Contemporary lifestyle and media, Media studies vocabulary, Film genres, How to describe a movie?, Television and its genres, Headlines, Radio: understanding the production process, Japanese theatre, A museum guide's commentary, Games developers, At a computer games company Data analysis Large numbers, fractions and decimals, Patterns and trends, Chart types , Up or down?, Chart analysis, Charts - describing trends and changes , Data analysis - charts , Graphs and prepositions Consolidation Creative Industries: Things to Consider, Art movements, Picasso, Creative economy, Art or vandalism? Describing graphs, Creative industries vocabulary	Z	2	Testy i zadania punktowane; poprawne wykonanie testów i zadań w modułach językowych na platformie zdalnego nauczania		
		PK_U07, PK_U08, PK_U09, PK_U11	J. niemiecki: Einführung in die Kulturwissenschaften und Kulturphilosophie: Grundbegriffe der Kulturwissenschaft; Die populären Begriffe in den zeitgenössischen Kulturwissenschaften ; Einführung in die Philosophie; Zweige der Philosophie; Die Elemente der philosophischen Theorien und deren Beschreibung; Kunst, Medien und Unterhaltung; Wollen wir über Kunst sprechen? ; Wie kann man einen Film beschreiben?; Filmgenres; Fernsehen und seine Genres; Medienwissenschaftlicher Wortschatz; Zeitgenössischer Lebensstil und Medien; Kultur und zeitgenössische Gesellschaft; Wortschatzeinführung – Kultur und Gesellschaft ; Ethnocentrismus und Kulturrelativismus ; Globalisierung ; Datenanalyse ; Die Zahlen; Diagrammtypen; Die Interpretation von Diagrammen; Ein Diagramm analysieren – so gehen Sie dabei vor ; Die Interpretation der Daten	Z	2			
		PK_U07, PK_U08, PK_U09, PK_U11	J. rosyjski: Введение в культурологию и философию культуры; Основные понятия культурологии ; Самые популярные термины в современной культурологии; Введение в философию; Отрасли философии; Элементы философских теорий и их описание; Искусство, СМИ и развлечения; Хотите поговорить об искусстве? ; Как описать фильм? ; Жанры кино; Телевидение и его жанры ; Медиаведение; Современный образ жизни и СМИ ; Культура и современное общество;Лексика - культура и общество; Этноцентризм и культурный релятивизм ;Глобализация; Анализ данных; Числа; Типы диаграмм ; Интерпретация диаграмм ; Анализ диаграммы - как это делать; Интерпретация данных.	Z	2			
		PK_U07, PK_U08, PK_U09, PK_U11	J. polski: Doskonalenie tematyki i słownictwa specjalistycznego w zakresie przemysłów kreatywnych, Doskonalenie tematyki i słownictwa specjalistycznego w zakresie sztuki i designu, Doskonalenie tematyki i słownictwa specjalistycznego w zakresie filozofii, Doskonalenie tematyki i słownictwa specjalistycznego w zakresie mediów i rozrywki, Doskonalenie tematyki i słownictwa specjalistycznego w zakresie analizy danych	Z	2			
Kultura fizyczna	Wychowanie fizyczne	PK_U11, PK_K02	Gry zespołowe; Zajęcia ogólnego rozwoju z elementami koszykówki, siatkówki, piłki ręcznej, piłki nożnej, unihokeju, Fitness		Z	0	Test; samoocena, analiza, obserwacja	
Filozofia praktyczna	Etyka	PK_W01, PK_W03, PK_U11, PK_K05	Etyka jako nauka; Teleologizm w etyce; Norma moralna; Osoba jako źródło moralności; Sumienie jako norma moralności; Etyka wobec wyzwań współczesności.		Zo	0,5	Praca zaliczeniowa – rsg; 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 populacji, dyktemy moralne i eksperymenty myślowe, współczesne trendy w badaniach nad SI, świadomość maszyn		Z	1,5	Test na platformie zdalnego nauczania (on-line)	
Elastyczne kształcenie	Wprowadzenie do informacji naukowej	PK_W03, PK_U01, PK_U11	Pojęcie informacji i jej zastosowanie w nauce; Źródła informacji naukowej; Katalog 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 multibazyszukarek; Korzystanie z bibliotecznych systemów informacyjno-wyszukiwawczych		Z	1	Test na platformie zdalnego nauczania	
	Szkolenie biblioteczne	PK_U01, PK_U11	System informacyjno-biblioteczny WSG; Biblioteka Główna WSG (lub biblioteki filialne) i jej zbiory w Internecie; Katalogi on-line; Udostępnianie zbiorów; Bazy danych		Z	0	Test na platformie zdalnego nauczania	
	Pierwsza pomoc przedmedyczna	PK_U11, PK_K01, PK_K02	Resuscytacja kręgosłowa oddechowa – algorytm postępowania; Poškodowany nieprygotowy; Niedrożność oddychowa; 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; Odmrożenie, oparzenia termiczne, oparzenia chemiczne, porażenie prądem elektrycznym; Rodzaje ran i ich zapozranie, leczenie; Zrany nagłego ruchu, głowy, kręgosłupa; Postępowanie w różnych stanach zagrożenia życia i chorobach. Objawy i postępowanie		Z	1	Test; zadania; obserwacja pracy studentów podczas realizacji ćwiczeń; ocena oraz analiza wykonanych zadań praktycznych	
	Specjalistyczne systemy informatyczne	PK_W03, PK_U10, PK_K01	Wykorzystanie programów branżowych w zależności od obszaru, zgodnie ze standardami rynkowymi – możliwość certyfikacji z danego produktu w celu zwiększenia szans na rynku		Z	1	Wykonanie zadań laboratoryjnych	
	Kultura języka polskiego		Kształcenie umiejętności słuchania, mówienia, czytania i pisanie 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 umiejętność czytania ze zrozumieniem; samoocena, obserwacja; ocena aktywności i zaangażowania na zajęciach, obserwacja pracy w parach lub grupach	
			PK_U07, PK_U08, PK_U11			Zo	4	

Program studiów cz. 2

Obszar: Design							
Moduły kształcenia wraz z zakładanymi efektami uczenia się							
Przedmioty podstawowe	Komunikacja społeczna	PK_W03, PK_W05, PK_W09, PK_U03, PK_U07, PK_K04	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 zespole, reguły skutecznej komunikacji zespołowej; budowanie precyzyjnego komunikatu w różnych formach i kontekstach, trudne sytuacje komunikacyjne i bariery w komunikacji: zakłócenia, deficyty informacji, stereotypy, nie-gatowane emocje, techniki perswazyjne i negocjacyjne w komunikacji, asertywność w komunikacji, Informacja zwrotna: jej udzielenie i znaczenie w procesie komunikacji, komunikacja neverbalna: gesty mowy ciała i ich interpretacja społeczna, zachowanie spójności wizerunku), Praktyczne aspekty komunikacji społecznej w dużych i wielkich strukturach (komunikowanie masowe: jak analizować i rozumieć dyskurs medialny?, dyskursy medialne wybranych zjawisk społecznych, komunikowanie i wizerunek osoby publicznej: składowe i (nie)spójność, reklama: środki perswazji, 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)	5	Egzamin pisemny, wypowiedzi ustne(wykład) Praca zaliczeniowa –esej bądź prezentacja z dyskusją, wypowiedzi 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 festiwalu filmowego (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, psychofizjologia odbioru, reguły postrzegania wrodzonego, forma – wizualny kształt treści); litera jako znak graficzny i semantyczny (statuty znalezionych literernych a historia pisma łacińskiego, klasyfikacja typów i krojów pisma); typografia (fonty, światło literne ogólne zasady składki 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 przemysłów kreatywnych	PK_W07, PK_W08, PK_W09, PK_U02, PK_U03, PK_U06, PK_K01	Marketing przemysłów kreatywnych (wprowadzenie, podstawowe pojęcia), strategie marketingowe w branżach kreatywnych; konkurencyjność i strategii konkurencyjne; badania marketingowe w branżach kreatywnych.	egzamin (wykład), zaliczenie na ocenę (zajęcia warsztatowe)	5,5	Egzamin pisemny zawierający pytania o charakterze problemowym; realizacja zadania o charakterze projektowym; aktywny udział w zajęciach; zaliczenie ćwiczeń realizowanych na zajęciach	
	Rynki przemysłów kreatywnych	PK_W05, PK_W07, PK_W09, PK_U06, PK_K04	Rynek sektora kreatywnego w ujęciu ekonomicznym (ekonomiczna charakterystyka sektora kreatywnego, elementy rynku, prawa autorskie jako podstawa przemysłów kreatywnych, struktura rynków sektora kreatywnego, analiza sektora kreatywnego wg Cavene, ekonomia dobrodobyty i finansie publiczne); podział dóbr przemysłów kreatywnych (teoria podziału i koszty, struktura rynku – organizacja przemysłu, uwarunkowania podziału w przemysłach kreatywnych); konsumpcja towarów i usług przemysłów kreatywnych (uczestnictwo a popyt, badania nad uczestnictwem w kulturze, dochody jako determinanta popytu na dobra kultury, inne czynniki warunkujące popyt; specyfika rynków przemysłów kreatywnych wg wybranych branż (muzyka, film, książki); miasta kreatywne i turystyka kulturalna (społeczna 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	Zajęcia wprowadzające – omówienie projektu, zadań indywidualnych i grupowych. Wyjście studyjne – galerii sztuki, Sztuka opowiadania słowem – podcast. Sztuka opowiadania obrazem – mem. Autor i jego przekaz – feleton. Bohater i jego historia – wywiad. Funkcja służebna tekstu – recenzja. Trendy w social mediach	zaliczenie na ocenę	3	Projekt indywidualny i grupowy, ocena nauczycielska	
	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); dychozonia kultury (elitarnej i popularnej) jako punkt odniesienia do współczesnej refleksji socjologicznej; problematyka i dystrybucja dóbr kultury; partycypacja kulturalna, społeczne dystrybucje i bariery w obszarze kultury; społeczne funkcje sztuki; artysta i społeczeństwo – tożsamość oraz pełnione role; klasa kreatywna – nowa tożsamość twórców kultury; społeczne obłegi sztuki – tradycyjne i nowe (sztuka w dobie digitalizacji i 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 hiperrealność; rzeczywistość wirtualna i internet; technologie cyfrowe i obiekty multimedialne; multimedia interaktywne i aplikacje mobilne; kultura remiksu, 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; wybrani przedstawiciele estetyki współczesnej; współczesne metody estetyki oraz aktualność kategorii estetycznych w badaniach nad sztuką i kulturą; rozumienie i interpretacja sztuk (hermeneutyka); inspiracje i najnowsze tendencje w estetyce (psychoanaliza, eklektycyzm, feminizm, gender studies, postkolonializm, posthumanizm); procesy estetykacji sztuki i rzeczywistości, estetyka i anestetyka; status obrótów w technologiach cyfrowych.	egzamin	2,5	Egzamin pisemny zawierający pytania o charakterze problemowym, merytoryczny głos w dyskusji, praca własna z literaturą przedmiotu	
Przedmioty kierunkowe i obszarowe							
	Historia kina światowego	PK_W01, PK_W02, PK_U04, PK_K03	Początki kina. Wpływ sztuki na wczesną kinematografię. Amerykańskie kino lat 20 XX w. Przemół drukowy. Wzłoko neorealizm. Polska Szkoła Filmowa. Nowa Fala. Kino kontestacji. Postmodernizm filmowy.	egzamin	3	Test, udział w dyskusji, ocena nauczycielska	
	Wybrane zagadnienia filozofii	PK_W02, PK_W06, PK_U01, PK_U11	Wybrane zagadnienia z historii filozofii Znaczenie europejskiej tradycji filozoficznej Główne problemy filozoficzne. Znaczenie teorii języka dla filozofii. Wybrane zagadnienia filozofii starożytnej Wybrane zagadnienia filozofii średniowiecznej.Wybrane zagadnienia filozofii nowożytnej Wybrane zagadnienia filozofii współczesnej Zagadnienie świadomości. KognitywistykaWybrane 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	Kolokwium – praca pisemna	
	Historia i teoria kultury	PK_W06, PK_U04, PK_U07, PK_K03	Problemy z definicją kultury, Nomos a physis - kultura a natura, Mechanizmy kulturowe, Kultura a tożsamość, Kultura a 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 siołce franklinckiej, Dyskusja i powołanie materiału (wykład) Ewolucjonizm – geneza, główne założenia, przedstawiciele i nurty, Dyfuzjonizm – podstawowe pojęcia, przedstawiciele i nurty, Funkcjonalizm B. Malinowskiego – od założeń do realizacji: badania Trobriandczyków a podjęcie naukowej teorii kultury, Funkcjonalizm A. Radcliffe-Browna, Językowskie źródła strukturalizmu – strukturalizm F. de Saussure’a, Antropologia strukturalna C. Levi-Straussa – struktura mitów, trójkąt kulnarym, pojęcie modelu zredukowanego a rozważania o sztuce, Psychoanaliza Z. Freuda – topiki, teoria popędów, pojęcie kompleksu, działałość twardza a psychoanaliza, Psychoanaliza C. G. Junga – pojęcie archetypu i symbolu, analiza i interpretacja wytworów artystycznych w świetle koncepcji archetypów, Krytyka i reinterpretacja Freudowskiej psychoanalizy – J. Lacan, feminizm i psychoanaliza, Interpretacjonizm w ujęciu C. Geertza, Interpretacja i nadinterpretacja – U. Eco, Poststrukturalizm i semiotyka kultury, Krytyka kultury – tradycja i główne koncepcje.	egzamin (wykład), zaliczenie na ocenę (ćwiczenia)	2	Egzamin i praca (forma pisemna), wypowiedzi ustne (ćwiczenia)	
	Sztuki plastyczne i architektura: od antyku do nowoczesności	PK_W02, PK_U04, PK_U11	a. Wprowadzenie do wiedzy o sztukach plastycznych i) architektura: interdyscyplinarny charakter nauk o sztuce; periodyzacja epok, kierunków i stylów; dziedziny sztuk pięknych, ich specyfika oraz ewolucja; podstawowe pojęcia z historii sztuki b. Kulturowe i historyczne uwarunkowania tworzenia i odbioru dóbr: antyki grecko-rzymskiej i jego wpływ na kulturę europejską; antyczne i bizantyjskie źródła sztuki chrześcijańskiej; sztuka i kultura europejska epoki średniowiecza; renesans i barok w sztuce i kulturze europejskiej; ruch klasycystyczno-romantyczny; sztuka XIX w.	egzamin (wykład), zaliczenie na ocenę (ćwiczenia)	4	Egzamin pisemny zawierający pytania o charakterze problemo-wym oraz elementy pokazu wymagające rozpoznania wskazanych dóbr sztuki; aktywny udział w zajęciach audytoryjnych (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). Ikono-grafia i społeczne znaczenie sztuk audiowizualnych (wykład). Case study –horror (wykład). Omówienie idei podcastu o charakterze popularyzatorskim w obszarze tematyce – sztuki audio-wizualne (ćwiczenia). Wybrany temat, środków i struktury realizacji projektu (ćwiczenia). Realizacja projektu i bieżące – indywidualne i grupowe – omówienia (ćwiczenia)	zaliczenie na ocenę	3	Praca semestralna (wykład), realizacja projektu, dyskusja (ćwiczenia)	
	Przedmiot do wyboru 1*	PK_W01, PK_U02, PK_K01	*Do wyboru: 1. Storytelling- sztuka opowiadania. Wprowadzenie do storytellingu, czyli metody budowaniaciągających historii, na które czeka widz, chociaż jeszcze o tym nie wie; jaki jest temat i gatunek mojej opowieści? Kim są bohaterowie i jaki jest świat mojej opowieści? Tworzenie drabinki opowieści; Metody pisania i formatowania tekstu. Warsztat pisarski – pierwszy draft; Ewaluacja – dyskusja i ocena. 2. Warsztaty tworzenia portfolio Wizytówka – kim jestem?; Plany i oczekiwania – budowanie wizerunku medialnego; DNA mojej twórczości; Biogram i wywiad; Analiza wyboru prac; Auto-prezentacja; Ewaluacja – dyskusja i ocena. *tematyka przedmiotu do wyboru może być zmodyfikowana w zależności od potencjału i zainteresowań grupy, wykładowców prowadzących, naukowców ekspertów, wykładowców programu Erasmus+ oraz visiting professors *tematyka przedmiotu do wyboru może być zmodyfikowana w zależności od potencjału i zainteresowań grupy, wykładowców prowadzących, naukowców ekspertów, wykładowców programu Erasmus+ oraz visiting professors	zaliczenie na ocenę	2,5	Realizacja projektu, samooce-na, ocena nauczycielska i koleżeńska (w ramach ewaluacji ustnej)	

Program studiów cz. 2

Obszar: Design		Moduły kształcenia wraz z zakładanymi efektami uczenia się				
Moduł A: przedmioty kierunkowe	Przedmiot do wyboru 2*	PK_W01, PK_U10	1. Do wyboru: 1. Dziedzictwo kulturowe regionu. ETAP 1: Student zapoznaje się z pojęciem dziedzictwa kulturowego, jego zróżnicowanymi przykładami: materialnymi i niematerialnymi w obrębie regionu. Poznaje idee refreshingu (redesignu) będąc punktem wyjścia do opracowywanych indywidualnie tematów. Następuje ich prezentacja. ETAP 2: Student realizuje projekt będący jego autorską interpretacją, redefinicją, nowym spojrzeniem na wybrany element/zagadnienie stanowiące część dziedzictwa kulturowego regionu. Na podstawie analizy wstępnej określa charakterystyczne cechy pierwotne, rozpoznawanie wartości i przysięga do syntezy będącej zacyzmem do projektu. Projekt ma na celu np.: pokazać w nowy sposób, odsłonić jego wizerunek, wprowadzić storytelling lub ciekawy sposób informacji o tym elemencie, wykorzystać jego cechy w zupełnie innym materiale, medium, funkcji, skali, wypracować tradycję w nowy wzmocniony sposób. Student przygotowuje projekt w formie wybranej przez siebie w zależności od wybranego tematu i zawiera go na planiszy zaliczeniowej. 2. Design w przestrzeni publicznej. Realizacja dwuetapowa, ETAP 1: zdefiniowanie, zilustrowanie przykładów dotyczących podstawowych pojęć takich jak np. rytm, kontrast, symetria, kolor, akcent, dominacja, od ty. Student rozpoznaje przykłady w naturze (zdrójca, rysunki), a następnie w architekturze (z otoczenia lub z inspiracji zewnętrznych). Praca indywidualna. ETAP 2: Realizacja ćwiczenia projektowego dedykowanego konkretnej przestrzeni publicznej, analiza i proces koncepcyjny. Zdefiniowanie założeń programowo- przestrzennych ze szczególnym uwzględnieniem gry designem. Opracowanie w formie graficznej i opisowej wybranej koncepcji/idei (model, wizualizacja, collage, szkice itp.). Praca w zespole z podziałem na zadania. Celem ćwiczeń jest zapoznanie studenta z metodologią badania i projektowania miejskich przestrzeni publicznych w kontekście występujących uwarunkowań oraz aspektów kompozycyjnych i estetycznych. Znaczenie designu w kształtowaniu przestrzeni publicznych - forma, funkcja, lokalizacja, materiał, uwarunkowania prawne, partycypacja. - przykłady metod badawczych. Project for Public Spaces, research by design, do-świadczenia Jana Ghela itp. *tematyka przedmiotu do wyboru może być zmodyfikowana w zależności od potencjału i zainteresowań grupy, wykładowców prowadzących, naukowców ekspertów, wykładowców programu Erasmus+ oraz visiting professors.	zaliczenie na ocenę	2	Realizacja zadań semestralnych (prezentacja, projekt), aktywny udział w zajęciach, praca indywidualna i grupowa
	Współczesne instytucje kultury	PK_W07, PK_W08, PK_U02, PK_U06, PK_U10, PK_U11	Instytucje kultury w warunkach gospodarki rynkowej (proces podejmowania decyzji i ich znaczenie dla instytucji kultury, decentralizacja zadań z zakresu kultury, formy organizacyjne prawne działalności kulturalnej, najważniejsze akty prawne oraz przykładowe umowy w działalności kulturalnej); organizacja i zarządzanie we współczesnych instytucjach kultury (społeczne i cechy organizacji, pojęcia i funkcje zarządzania, planowanie strategiczne, taktyczne, operacyjne i wariantowe, struktury organizacyjne instytucji kultury, centralizacja i decentralizacja w instytucjach kultury, rodzaje i strategię instytucji kultury); marketing instytucji kultury (specyfika usług i marketingu w kulturze, elementy i funkcje marketingu, podstawy strategii marketingowej w działalności kulturalnej); instytucje kultury a polityka kulturalna (polityka publiczna, polityka kulturalna i jej modele); finansowanie instytucji kultury (metody finansowania działalności kulturalnej z budżetu, finansowanie pośrednie i bezpośrednie, finansowanie z sektora prywatnego i ze środków publicznych, współfinansowanie ze środków publicznych i prywatnych, alternatywne źródła finansowania)	zaliczenie na ocenę	3,5	Praca pisemna, aktywny udział w zajęciach
	Logika i ogólna metodologia nauk	PK_W01, PK_W02, PK_U01, PK_U08, PK_U05	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, zasadności i kontrowersyjność, matrycowe metody sprawdzania formuły KRZ, przekład formuły z języka potocznego na język KRZ); dowodzenie (aksjomatyczna metoda dowodzenia, system dedukcji naturalnej, reguły wnioskowania i konstrukcji dowodu, wykluczenie logiczne z wnioskowania dedukcyjnego, operacje na pojęciach (podział logiczny i klasyczny, porządkowanie, dedukcja i surrealizm); sztuka i polityka XX w. (tendencje abstrakcyjne, figuratywne, nowe obszary działań artystycznych i ich dokumentacja); sztuka współczesna (dziedzictwo neoawangardy i postmodernizmu)	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_U05	Komunikowanie w PR (cele i odbiorcy, świadomość odbiorców, efektywne wyrażenie na opinie publiczną); przekaz i wybór jego form (określenie problemu, argumentacja, wersja 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 (problem społeczny i strategia przygotowania i przekazu, finansowanie, sposoby kreacji, wady, efektywność, reklama społeczna jako narzędzie kampanii społecznej).	zaliczenie na ocenę	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; popyt i podaż na rynku pracy w sektorach kreatywnych; płaca jako cena rynku pracy w sektorach kreatywnych; specyfika rynków pracy przemysłów kreatywnych w wybranych branżach (muzyczna, filmowa, nadszale); systemy honorariów autorskich w przemysłach kreatywnych, strategię regionalnych polityk kulturalnych na wybranych przykładach; polityka kulturalna 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	1	Praca pisemna zawierająca zadania o charakterze problemowym
	Sztuki wizualne z elementami analizy i interpretacji dzieła	PK_W06, PK_U08, PK_U10, PK_U11	Analiza i interpretacja dzieła z zakresu sztuk wizualnych (język sztuk wizualnych: od rysunku i malarstwa do filmu); opis i interpretacja dzieła, elementy składowe, sposób odczytania; wprowadzenie w sztukę XX wieku (periodyzacja sztuk nowoczesnych i współczesnych, ruchy, kierunki, tendencje); pojęcie awangardy, najważniejsze cechy wystąpienia awangardowych form i eksperymentu, kubizm i futurizm, sztuka abstrakcyjna, dadaizm i surrealizm; sztuka i polityka XX w. (tendencje abstrakcyjne, figuratywne, nowe obszary działań artystycznych i ich dokumentacja); sztuka współczesna (dziedzictwo neoawangardy i postmodernizmu)	egzamin (wykład), zaliczenie na ocenę (ćwiczenia)	5	Egzamin pisemny; aktywny udział w zajęciach, merytoryczny głos w dyskusji; przeobrażenie referatu na własny 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_U01	Wprowadzenie do analizy struktury i interpretacji dzieła filmowego. Analiza wybranych dzieł kultury audiowizualnej.	zaliczenie na ocenę	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_U04	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, mitologia i religie, opowieści i wierszenia jako treści kultury; święta, obrzędy, rytuały, sacrum, profanum; tabu; problematyka etniczna, różnorodność kulturowa, kultury hybrydowe, cross-Admex; opozycja myślowa, 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	egzamin	2,5	Egzamin pisemny (test), wypowiedź ustna (dyskusja); wypowiedź pisemna (praca zaliczeniowa – esej); aktywny udział w zajęciach
	Zarządzanie projektem w przemyśle kreatywnym	PK_W07, PK_U05, PK_U06, PK_U04	Przemysł kreatywny – zagadnienia wprowadzające (definicje, kategoryzacje, wybrane branże i specyfika zarządzania projektami w przemyśle kreatywnym); zarządzanie projektami (planowanie projektu, zasada SMART w formułowaniu celów projektu, szacowanie zasobów, harmonogram i organizowanie działań projektowych, ocena i prognozowanie); zarządzanie ryzykiem, zmianami, barierami zarządzania projektem w przemyśle kreatywnym (planowanie zarządzania ryzykiem, identyfikacja barier, planowanie reakcji na bariery, ocena i monitorowanie reakcji na ryzyko, źródła konfliktów, podstawy negocjacji partnerskich).	zaliczenie na ocenę	2	Przygotowanie debaty, aktywny udział w zajęciach i dyskusjach, kolokwium
	Grafika komputerowa	PK_W08, PK_U02, PK_U10	Grafika komputerowa a kultura cyfrowa; najnowsze trendy w projektowaniu graficznym; zaawansowane techniki pracy z grafiką rastrową (Adobe Photoshop); zaawansowane techniki pracy w grafice wektorowej (Adobe Illustrator); grafika na potrzeby reklamy i animacji typu explainer video; typografia w grafice komputerowej; projektowanie graficzne DTP w teorii i praktyce; praca z briefem w grafice cyfrowej; dobre praktyki projektanta; teoria kompozycji i równowaga, kolor i emocje w projektowaniu; balance jako platforma inspiracji i droga do dobrego projektowania.	zaliczenie	3,5	Wykonanie zadań w pracowni/fabryce i realizacja projektu
	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 źródeł informacji, niektóre wnioski wynikające z ustawy, teorie społeczne odrzucające majątkowe prawa autorskie); prawo prasowe (podstawowe pojęcia, najważniejsze przepisy, prawa i obowiązki dziennikarzy, blogerów dziennikarskich); prawo filmowe (podstawy prawne, umowy w dziedzinie filmu, producent filmu, eksploatacja filmu, treść i forma umowy o rozpowszechnianiu filmu, zasady konkurencji przy rozpowszechnianiu filmu).	zaliczenie na ocenę	2,5	Zaliczenie (wypowiedź ustna)
	Formy wizualne 1,2,3	PK_U02, PK_U10, PK_U01	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 - ewaluacja zadań zrealizowanych w trakcie semestru (trzy semestry); rozmowa ze studentem, korekta i ocena nauczycielska
	Fotografia i film	PK_U02, PK_U10, PK_U02	Praca w ośmiu i studiach fotograficznych - podstawowe zagadnienia i zasady bezpiecznej pracy, obróbka chemiczna papieru światłoczułego, reprodukcja fotograficzna i obróbka chemiczna filmu/filmy; 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, PP_U03, PK_U04	Gry platformowe. Rodzaje gier platformowych. Gatunki gier komputerowych. Grywalność. Historia gier komputerowych. Top 10 gier wszechczasów. Klasyki i współczesne gry 2D. Gry przygodowe, strategiczne, symulacyjne, gry akcji - analiza. Cechy rozgrywek w grach komputerowych. Programowanie gier: Grafika w grach komputerowych. Dźwięk w grach komputerowych. Logika i mechanika gier. Modelowanie gier. Modelowanie 3D. Elementy gry: Unreal Engin 5 – silnik do tworzenia gier; Świecenie gry 2D w programie Unreal Engin 5	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 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_U01	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 wybranych przestrzeni publicznych; znak graficzny/logo; analiza i interpretacja wybranych realizacji; opracowanie koncepcji i realizacji; księga uniwersalna: 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_U02, PK_U04	Projektowanie form użytkowych. Research w designie. Spójność i minimalizm a dobry wzór. Projektowanie koncepcyjne. Organic design. Prototypowanie i testy. Design w praktyce. Rynek parametryczny i prezentacja projektu. Tradycyjne i nowoczesne modele. 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

Program studiów cz. 2

Obszar: Design		Moduły kształcenia wraz z zakładanymi efektami uczenia się				
Moduł B: przedmioty obszarowe Design	Design management	PK_W08, PK_U10, PK_K01	Zarządzanie strategią wznictwa: Opracowanie koncepcji programów wznictwa; identyfikacja potencjału aplikacji wznictwa; strategia rozwoju i interpretacja potrzeb firmy; rozpoznawanie potrzeb konsumentów i rynku; budowanie strategii wznictwa; promocja i sprzedaż strategii wznictwa; planowanie rozwoju długoterminowego; kierowanie decyzjami dotyczącymi wznictwa; 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 udoskonalenie procesu); zasady (uczestnicy procesu, zasoby materialne, zasoby informacyjne, narzędzia metody i techniki); etapy procesu projektowego (proces inicjacji, grupa pracownic planowania, procesy realizacji); procesy monitorowania i kontroli; procesy zamykania (finalizacja projektu lub etapu, raport końcowy); praca z projektem (wzornictwo i design – świadomość i marka, brief i debrief, marka – branding, komunikowanie marki); role designu w kształtowaniu świadomości odbiorców Wyrażanie projektu wznictwa: Proces zarządzania projektem wznictwem. Wzór przemysłowy. Wdrożenie projektu. Strategie wznictwa. Zarządzanie w praktyce. Komunikacja w zarządzaniu projektem. Procedury wykorzystywania wznictwa. Zarządzanie i przywództwo. Dobry menager. Brief - specyfikacja zamówienia. Fazy projektu. Dobra komunikacja. Koordynacja we wdrażaniu. Narzędzia ułatwiające planowanie. Audyty 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 a poetyka reklamy (trzy ery reklamy, starożytność i średniowiecze, prasa i narodziny reklamy prasowej, wiek XVII-XVIII, wiek XIX, wiek XX); reklama w Polsce (analiza tekstów kultury); perswazja i manipulacja w reklamie; psychologia reklamy; retoryka reklamy *tematyka przedmiotu do wyboru może być zmodyfikowana w zależności od potencjału i zainteresowań grupy, wykładowców prowadzących, naukowców ekspertów, wykładowców programu Erasmus+ oraz visiting professors.	zaliczenie na ocenę	3	Wypowiedzi ustne i pisemne, projekt
	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, uniatałowe materiały edukacyjne, wspierające świadomość potrzeb i kompetencje różnych społeczności kultury wizualnej z uwzględnieniem osób niepełnosprawnych i niedowidzących); sztuka użytkowa w przestrzeni publicznej.	zaliczenie na ocenę	6	
	Fotografia studyjna - produktowa i reklamowa	PK_U02, PK_U05, PK_U10, PK_K02, PK_K03, PK_K04, PK_K05	Organizacja miejsca na potrzeby planu fotograficznego, dobór sprzętu i materiału do realizacji prac fotograficznych, zasady techniki świetlnej w realizacji oświetlenia planu zdjęciowego, posługiwanie się sprzętem fotograficznym i oświetleniowym stosowanym podczas rejestracji obrazu, rejestracja obrazów z wykorzystaniem różnych technik fotograficznych, wykonanie fotograficznej rejestracji obrazu reklamowego, wybór i zastosowanie kreatywnych technik fotograficznych, nowoczesne środki wyrazu w fotograficznym obrazowaniu, 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 przemysle; druk na tekstylach (DTG, Termotransfer, sito); materiały w druku 3D; malowanie przedmiotów za pomocą UV; CNC (maszyny i obróbka CNC w przemyśle wydrukiem); nanomateriały i ich możliwości.	zaliczenie na ocenę	1	Zadanie projektowo-koncepcyjne, omówienie wykonanego zadania (opis procesu projektowego, znaczenie użytych form) – forma ustna
Praktyki	Wiedza o designie	PK_W01, PK_W02, PK_W04, PK_U01, PK_U02, PK_U04, PK_U11	Dzielnice designu (architektura wnętrz, estetyka przemysłu, przemysł artystyczny, rzemiosło artystyczne, wznictwo użytku, moda, komputery, maszyny, typografia, roboty, narzędzia, produkty spożywcze, usługi); ewolucja i różnicowanie 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); nurty i kierunki współczesnego designu; projektowanie uniwersalne – universal design filozofia projektowania produktów i otoczenia	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; od idei do produktu; prototypy i iteracje; socjologiczne i psychologiczne uwarunkowania procesu projektowego; techniki projektowe; wstęp do modelowania 3D; modelowanie bezpośrednie; modelowanie parametryczne; skanowanie i druk 3D; slicing i G-code. Wstęp do modelowania 3D, typy i narzędzia, kompozycja z elementów, modyfikatory, modelowanie, kamery, renderowanie, prototypy.	zaliczenie na ocenę (wykład, laboratorium)	4,5	Praca semestralna - wykonanie projektu
	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. 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)
Proces dyplomowania	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. 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 zrealizowanego podczas praktyk
	Projekt dyplomowy	PK_W07, PK_W08, PK_W09, PK_U01, PK_U02, PK_U03, PK_U05, PK_U10, PK_K02	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 (opcjonalnie), Motywowanie w pracy zespołowej i indywidualnej, Zarządzanie zmianami, planowanie wariantowe, 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 (ważne terminy, niezbędne formalności, zasady przeprowadzania egzaminu dyplomowego); omówienie zagadnień obowiązujących na egzaminie dyplomowym; sposoby gromadzenia informacji i korzystania z literatury; korekta kolejnych etapów przygotowywania projektu dyplomowego i jego korelacji z tematyką egzaminu dyplomowego.	zaliczenie na ocenę	2	Aktywny udział w zajęciach, merytoryczny wkład w dyskusję