

## 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>Intermedia i gry komputerowe</b>
<b>Poziom kształcenia:</b> <i>(studia pierwszego, drugiego stopnia)</i>	<b>studia pierwszego stopnia</b>
<b>Profil kształcenia:</b> <i>(ogólnoakademicki, praktyczny)</i>	<b>profil praktyczny</b>
<b>Forma studiów:</b> <i>(studia stacjonarne, studia niestacjonarne)</i>	<b>studia stacjonarne, studia niestacjonarne</b>
<b>Praktyki (łączy wymiar):</b>	<b>960 godzin NPS w terminie do 5 semestru włącznie</b>
<b>Szkolenie BHP w wymiarze:</b>	<b>4 godzin NPS na początku 1 semestru, realizowane w ramach modułu kanonicznego</b>
<b>Liczba punktów ECTS konieczna do uzyskania kwalifikacji odpowiadających poziomowi studiów</b>	<b>180</b>
<b>Łączna liczba punktów ECTS uzyskanych:</b>	
na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia:	103 Stacjonarne , 87 niestacjonarne
w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub społecznych:	180
w ramach praktyk:	30
w ramach modułów zajęć związanych z praktycznym przygotowaniem zawodowym:	106
za zajęcia realizowane w systemie zdalnym (dotyczy studiów w systemie zdalnym):	
<b>Procentowy udział liczby punktów ECTS dla każdej dyscypliny</b> <i>(dotyczy kierunku przyporządkowanego do więcej niż jednej dyscypliny):</i>	
dyscyplina wiodąca: nauki o kulturze i religii	51 % ogólnej liczby punktów ECTS
dyscyplina (dyscypliny):	
nauki o sztuce	30 % ogólnej liczby punktów ECTS
nauki o komunikacji społecznej i mediach	19 % ogólnej liczby punktów ECTS
<b>Łączny nakład pracy studenta</b>	<b>4797 studia stacjonarne, 4736 studia niestacjonarne</b>
<b>Tytuł zawodowy uzyskiwany przez absolwenta:</b>	<b>licencjat</b>
<b>Wskazanie, czy w procesie definiowania efektów uczenia się oraz w procesie przygotowania i udoskonalania programu studiów uwzględniono opinie interesariuszy</b> <i>(należy podać z kim z pracodawców są podpisane umowy, odbyły się spotkania; jak są monitorowani absolwenci itd)</i>	Tak, uwzględniono opinie branży kreatywnej, instytucji kultury, organizacji i fundacji m.in. Miejskie Centrum Kultury w Bydgoszczy, Makfert Polska, Innowacje społeczne, Master Edu, Innovlabs.pl, Centrum Kreatywności, Fundacja Rozwoju Innowacji Społecznych, 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, Kłaster Przemysłów Kreatywnych, Print&Design studio, Muzeum Fotografii WSG, Re Media, specjaliści/ekspertki i praktycy branż kreatywnych (nowe media i technologie cyfrowe). Badanie przez Uczelnię uzawodowienia, zadowolenia z wykonywanej pracy i wynagrodzenia, ocena przydatności wiedzy zdobytej na studiach, czas poszukiwania pracy i przyczyny pozostawania bez zatrudnienia, ocena przygotowani wejścia na rynek pracy, zbieżność kompetencji nabytych w procesie kształcenia i zakresu ich wykorzystania w wykonywanym zawodzie, plany edukacyjne i kierunki doksztalcenia.
<b>Wymagania wstępne</b> <i>(oczekiwane kompetencje kandydata – zwłaszcza w przypadku studiów drugiego stopnia)</i>	<b>nie dotyczy</b>
<b>Relacja obszar (specjalność) - kierunek</b>	<b>obszar usytuowany na kierunku Przemysły kreatywne</b>

Program studiów cz. 2

Obszar: **Intermedia i gry komputerowe**

Moduły kształcenia		Moduły kształcenia wraz z zakładanymi efektami uczenia się		Sposoby weryfikacji zakładanych efektów uczenia się osiągniętych przez studenta	
Moduły kształcenia	Przedmioty [* - oznacza przedmiot do wyboru]	Zakładane efekty uczenia się	Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się	Rygor zaliczenia	Liczba ECTS
<b>Przedmioty kanoniczne</b>					
Wybrane zagadnienia z ekonomii i przedsiębiorczości	Wybrane zagadnienia z ekonomii i przedsiębiorczości	PK_W07_PK_W09_PK_U06_PK_U10_PK_U11_PK_K04	Wybrane elementy marketingu; Wybrane elementy dotyczące kultury organizacyjnej przedsiębiorstwa; Wybrane elementy analizy ekonomicznej; Biznes plan metodą LEAN Canvas	Z	1,5
Bezpieczeństwo i ergonomia pracy	Szkolenie BHP	PK_W03_PK_U11	Charakterystyka systemu ochrony pracy w Polsce; Zakres działalności bhp i definicjonowanie 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 biologią odpadów; Działania związane z kształtowaniem: struktury przestrzennej stanowiska pracy, stwierdzenia i baw środowiska pracy; Elementy systemu kontroli i nadzoru nad prawą ochroną bhp w zakładach pracy	Z	0
		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 prawnym; Autorskie prawa osobiste i majątkowe; Ochrona własności przemysłowej; Wzory użytkowe, wzory przemysłowe, znaki towarowe; Topografia układów skalonych, projekty racjonalizatorskie, oznaczenia geograficzne	Zo	1
Podstawy prawa i ochrona własności intelektualnej	Podstawy prawa i ochrona własności intelektualnej	PK_W01_PK_U01_PK_U11	Life-long learning – tempo zmian w otaczającym świecie, metody samodoskonalenia zawodowego; Bezpieczeństwo systemów informatycznych – logowanie do systemów WSG, elementy bezpieczeństwa sieciowego; Praca z systemem LMS – miejsca pozyskiwania się informacji, źródła wiedzy, metody aktywizacji, metody komunikacji; sposoby weryfikacji efektów uczenia się	Z	0
Kluczowe kompetencje społeczne	Kluczowe kompetencje społeczne	PK_W01_PK_U06_PK_K02	Relacje społeczne; Asertywność; Radzenie sobie ze stresem; Savoir vivre w komunikacji interpersonalnej i autoprzeznaczaniu; Komunikacja interpersonalna; Techniki komunikacji interpersonalnej; Komunikacja w mediach; Autentyczność; Techniki prezentacji; Wystąpienia publiczne; Zarządzanie czasem; Negocjacje	Z	2
		PK_U04_PK_K02_PK_K03	Zdefiniowanie pojęcia kultury; Różne konteksty definiowania podstawowych terminów: społeczeństwo, gospodarka, globalizacja, religia, obyczaj, etc.; Specyfika kultury polskiej oraz europejskiej na tle kultur innych państw i kontynentów; Specyfika funkcjonowania kultury akademickiej	Z	0,5
Język obcy	Język obcy	PK_U07_PK_U08_PK_U09_PK_U11	<b>język angielski:</b> Pracownicy, nazwy zawodów i stanowisk; zakres czynności i obowiązków zawodowych; profil działalności firmy; opis produktów i usług; słownictwo związane ze sprzedażą i kupnem, usługami, wyrażenia służące klientowi reklamacji; proces produkcji, etapy, budowanie zespołu, relacje między pracownikami, relacje z przetworzonym; regulaminami i zasady formy zatrudnienia, prowadzenie własnej działalności gospodarczej; pierwsze spotkanie i powitanie; prowadzenie rozmów telefonicznych; kreowanie logo i wizerunku firmy; zarządzanie czasem; spotkania i zabrania służbowe, tele i videokonferencje; delegowanie zadań i obowiązków; dowożenie zawodowe; osiągnięcia zawodowe; rynek pracy; proces rekrutacji; rozmowy o pracę; karierze zawodowa; reklama produktów i usług; specyfikacje techniczne produktu; wygląd i projektowanie produktu; przedmiotów użytkowych i budowlanych; strój służbowy; ubrania i moda; wygląd i ubiór; pramieniki opisujące charakter i osobowość; cechy charakteru przydatne w pracy; korzystanie z różnych środków transportu, dojazdy do pracy; opis miejsca zamieszkania, wakacje i atrakcyjne miasta, życie, problemy i czas wolny w mieście; podrobienie informacji turystycznej, podróże służbowe, noli; problemy podczas podróżowania; w hotelu; wypocząć, tweedzenie, orientacja w terenie, atakcje turystyczne; doświadczenie kulturowe, komunikacja interkulturowa, szok kulturowy, wydarzenia kulturalne, rozrywkowe, rekreacyjne i korporacyjne; targi i wystawy; eventy; praca poza granicami kraju; zainteresowania; słownictwo związane ze sposobami spędzania wolnego czasu; posiłki, noweli żywieniowe, diety, przygotowywanie i zamawianie posiłków oraz napojów; posiłki poza domem; zmiany zachodzące w stylu życia i pracy, ich tempo i wpływ na człowieka; zachowanie i obowiązki między zyciem prywatnym i zawodowym; bycie asertywnym; słownictwo związane z odciążeniami i wynalazkami; innowacje i rozwiązania technologiczne; nazwy urządzeń elektronicznych i gadżetów; słownictwo związane z korzystaniem i urządzeniach elektronicznych i Internet; technologia informacyjno-komunikacyjna; media społecznościowe; ich wykorzystywanie przez firmy; profili zawodowe w mediach społecznościowych; bezpieczeństwo w sieci; słownictwo związane z zachowaniem protokołowym; zagrożeniem i ochroną środowiska naturalnego; używanie wody, energii; planując i finansie; oszczędzanie i wydawanie pieniędzy; rachunek finansowe; opisywanie tendencji, trendów i zmian; relacje przyrodniczo-ekologiczne; opisywanie wykreślenie; wystąpienia publiczne	Zo	6
		PK_U07_PK_U08_PK_U09_PK_U11	<b>język niemiecki:</b> Świadczenie w koleżanki; Co możemy podziwiać?; Wszystko dobrze zaplanowane. Nowe mieszkanie: gdzie co postawić?; wotni?; Kuzynki się jako... jak do tego dobrać?; opowiadanie; Prezentacja firmy; Hotline klienta; Ofiarka klienta; Reklamacja; Usługi; Nazwa sklepu dla Pana/Pani; Zarządca Państwa budynku; Podróż służbowa do...; Zwiastujący miasto; W kioskowej recepcji; artykuł reklamowy; Reklama; jako jest Państwa oferta?; Dresscode; Przekwalifikowanie; dalsze kształcenie; Czas na spotkanie; Spotkania biznesowe; Branża i produkty; Sektory gospodarki; Praca i zdrowie; Zwolnienie lekarskie w pracy; Przedsiębiorstwa i przedstawiają się; jako jest forma prawna?; Pozostawienie wiadomości; Planowanie targów; Targi w Niemczech; Przetwarzanie zboża; Gwarantuj i reżymu; Wystąpienie na rachunku; Konflikt w teamie; Dobra komunikacja interpersonalna; Udzielenie urlopu; Doradzanie klientom; Pozyskiwanie klientów; Oferta pracy; Poszukiwanie pracy; Zyciorys; Rozmowa kwalifikacyjna; Modeli czasu pracy; Umowa o pracę; Handel w okresie przedświątecznym; Komunikacja wewnętrzna; Ciężka i kura akcji; System ubezpieczeń w Niemczech; Nowy produkt i strategie reklamy; Gdy projekt zawodzi: sposoby rozwiązywania konfliktów; Moje prawa w pracy; Wskaźnik cyfrowości; Siatki komunikacyjne; kalkowanie transportu; Rozumienie międzynarodowych warunków handlowych	Zo	6
		PK_U07_PK_U08_PK_U09_PK_U11	<b>język rosyjski:</b> Pracownicy, nazwy zawodów i stanowisk; zakres czynności i obowiązków zawodowych; profil działalności firmy; opis produktów i usług; słownictwo związane ze sprzedażą i kupnem, usługami, wyrażenia służące klientowi reklamacji; formy zatrudnienia, prowadzenie własnej działalności gospodarczej; pierwsze spotkanie i powitanie; spotkania i zabrania służbowe; tele i videokonferencje; delegowanie zadań i obowiązków; dowożenie zawodowe; osiągnięcia zawodowe; rynek pracy; proces rekrutacji; rozmowy o pracę; karierze zawodowa; słowiki; wygląd zewnętrzny; cechy charakteru, empcji, zdrowie, rodzina, życie towarzyskie, czas wolny, jedzenie; otoczenie człowieka: dom i wyposażenie; miasto, wieś, całość i praca; rozrywka i czas wolny: książki, kino, teatr, muzyka, sztuka, wystawy, muzea, media; podróże: turystyka, środki transportu; sport i dyscypliny sportowe; edukacja; zdrowie: części ciała, choroby; ubezpieczenie medyczne; wioły y lekarzy; 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
Język obcy specjalistyczny	Język obcy specjalistyczny	PK_U07_PK_U08_PK_U09_PK_U11	Do wyboru: język angielski, niemiecki, rosyjski J. angielski: Introduction to Cultural Studies and Philosophy of Culture; Art, media and entertainment; Culture and contemporary society; Data analysis; Conferences J. niemiecki: Einführung in die Kulturwissenschaften und Kulturphilosophie; Kunst, Medien und Unterhaltung; Kultur und zeitgenössische Gesellschaft; Bachelorgespräch; Konferenzen J. rosyjski: Введение в культурологию и философию культуры; Искусство, СМИ и развлечения; Культура и современное общество; Анализ данных; Конференции	Z	2
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
Filozofia praktyczna	Etyka	PK_W01_PK_W03_PK_U11_PK_K05	Etyka jako nauka; Teleologizm w etyce; Norma moralna; Osoba jako źródło moralności; Sumienie jako norma moralności; Etyka wobec wyznań i wspólnotowości	Zo	0,5
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; Openair repository; Wyszukiwanie informacji w sieci Internet; Korzystanie z serwisów tematycznych; Korzystanie z wyszukiwarek naukowych; Użytkowanie multimedialnych; Korzystanie z bibliotecznych systemów informacyjno-wyszukiwawczych	Z	1
	Szkolenie biblioteczne	PK_U01_PK_U11	System informacyjny biblioteczny WSG; Biblioteka Główna WSG (lub biblioteki filialne) i jej zbiory w Internecie; Katalogi on-line; Udostępnianie zbiorów; Bazy danych	Z	0
	Pierwsza pomoc przedmedyczna	PK_U11_PK_K01_PK_K02	Reaktycja krwionośno-oddechowa – algorytm postępowania; Poszkodowany nieprzytomny; Nieoddech odcychowy; Stany zagrożenia życia związane z układem nerwowym; Objawy i postępowanie; Choroby i stany nagłe wymagające udzielenia pomocy związane z układem oddechowym i układem krążenia; Objawy i postępowanie; Odmrożenia, oparzenia termiczne, oparzenia chemiczne, porażenie prądem elektrycznym; Kąpiel rasi i ich zapobieganie; krewotoki; Urazy narządu ruchu, głowy, kregosłupa; Postępowanie w różnych stanach zagrożenia życia i chorobach; Objawy i postępowanie	Z	1
	Specjalistyczne systemy informacyjne	PK_W03_PK_U10_PK_K01	Wykorzystanie programów branżowych w zależności od obszaru, zgodnie ze standardami rynkowymi – możliwość certyfikacji z danego produktu w celu zwiększenia szans na rynku	Z	1
	Kultura języka polskiego	Kultura języka polskiego	PK_U07_PK_U08_PK_U11	Kształcenie umiejętności słuchania, mówienia, czytania i pisanie w ramach tematyki związanej z zyciem codziennym i podstawowymi kontaktami społecznymi – nawigowanie i podtrzymywanie kontaktu w sytuacjach oficjalnych i nieoficjalnych; uświadamianie informacji na temat własnej osoby; robienie zakupów, korzystanie ze usług gastronomicznych, transportowych i noclegowych; wyrażanie podstawowych potrzeb w w/w sytuacjach.	Zo

Program studiów cz. 2

Obszar: **Intermedia i gry komputerowe**

Moduły kształcenia wraz z zakładanymi efektami uczenia się						
Przedmioty podstawowe	Komunikacja społeczna	PK_W03, PK_W05, PK_W09, PK_U01, PK_U07, PK_K04	Komunikacja społeczna - składowe i akторы procesu, Symboliczny interakcjonizm G.H. Meada - komunikacja jako proces społeczny, Perspektywa psychologiczna społeczeństwa - informacja społeczna i jej znaczenie w komunikacji, Komunikowanie masowe - M. McLuhan i determinizm technologiczny, Znaki i symbole w komunikacji - semiotyka R. Barthesa, Struktura społeczna a komunikowanie się - dystrybucja i kody językowe, Komunikacja a restrykcje kulturowe (wykład) Praktyczne aspekty komunikacji społecznej w małych i średnich strukturach (Eggy i style komunikacji w zespole, reguły skutecznej komunikacji i negocjacji, badanie pryncypów komunikatu w różnych formach i kontekstach, trudne sytuacje komunikacyjne i bariery w komunikacji: zamknięta, defektywna, stereotypy, ne gatywne emocje, techniki perswazyjne i negocjacyjne w komunikacji, asertywność w komunikacji, informacja zwrotna: jej użyczenie i znaczenie w procesie komunikacji, komunikacja niewerbalna: gesty mowy ciała i ich interpretacja społeczna, zachowanie spójności wizerunku), Praktyczne aspekty komunikacji społecznej w dużych i wielkich strukturach (Komunikowanie masowe: jak analizować i rozumieć dyskurs medialny?, dyskursy medialne wybranych zjawisk społecznych, komunikowanie i wizerunek osoby publicznej: składowe i [nie]spójność, reklama: środki perswazyjne, przemiana 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 stylku ekspresji artystycznej i komunikacji społecznej: animacja, wideoklip, reportaż	egzamin (wykład), zaliczenie na ocenę (zajęcia warsztatowe)	6	Egzamin pisemny, wypowiedzi ustne (wykład) Praca zaliczeniowa - wesej bądź prezentacja z dyskusją, wypowiedzi ustne i zadania praktyczne na zajęciach (warstat)
	Kultura audiowizualna	PK_W04, PK_W07, PK_U02, PK_U06, PK_U07, PK_U10, PK_K03	Kultura audiowizualna od prehistorii do początków XX wieku, Radio jako komunikat i instytucja kulturotwórcza, Kultura audiowizualna od 1900 do 1990 roku, Telewizja jako medium i jako instytucja kultury, Internet jako suma innych mediów (wykład), Wokół pojęcia audiowizualności - zagadnienia wstępne, Graficzne a audiowizualność, współczesna kultura, Kłótnia historia mediów, Fotografia, Radio, Telewizja, Literatura paramedialna i intermedialna, Wybrane zagadnienia rzeczywistości społeczno-kulturowej i ich medialne wizerunki, Człowiek w cyberprzestrzeni (zajęcia warsztatowe)	egzamin (wykład), zaliczenie na ocenę (zajęcia warsztatowe)	6	egzamin ustny, kolokwium pisemne, dyskusja, wypowiedzi ustne i zadania wykonywane w ramach zajęć indywidualnie i grupowo
	Podstawy przekazu wizualnego	PK_W01, PK_W08, PK_U06, PK_U07, PK_K01	Podstawowe zagadnienia przekazu wizualny jako komunikat; rodzaje przekazu wizualnego, medium a przekaz; podstawowe środki wyrazu twórcze komunikat wizualny, psychologia odbioru, reguły postrzegania wzrokowego, forma - wizualny kształt treści), Itera jako znak graficzny i semantyczny (kwalifikacja znaków i semantycznych a historia praca badawcza, klasyfikacja typów i kryteria praca), typografia (forma, zawartość literacka ogólnie zasady składki i typografii parametry techniczne publikacji); obraz i typografia - relacja w przekazu wizualnym; grafika użytkowa jako uniwersalna dziedzina komunikacji wizualnej; analiza wybranych realizacji	zaliczenie na ocenę	3	praca zaliczeniowa dotycząca wybranych zagadnień przekazu wizualnego (forma ustna lub pisemna, z materiałem wizualnym (forma drukowana lub prezentacja multimedialna)
	Marketing przemysłowy kreatywnych	PK_W07, PK_W08, PK_W09, PK_U02, PK_U03, PK_U06, PK_K01	Marketing przemysłowy kreatywnych (opracowanie, 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 przemysłowy kreatywnych	PK_W05, PK_W07, PK_W09, PK_U06, PK_K04	Rynek kreatywny w ujęciu ekonomicznym (ekonomiczna charakterystyka sektora kreatywnego, elementy rynku, prawa autorskie jako podstawa przemysłowy kreatywnych, struktura rynków sektora kreatywnego, analiza sektora kreatywnego wg Cavese, ekonomia kreatywności i finans publiczne); podaż i popyt w branżach kreatywnych (teoria podaż i popyt, struktura rynku - organizacja przemysłu, uwarunkowania podaż i popyt w branżach kreatywnych); konsumpcja twórców i usług przemysłowy kreatywnych (uczestnictwo a popyt, badania nad uczestnictwem w kulturze, dochody jako determinanta popytu na dobra kultury, inne czynniki warunkujące popyt); specyfika rynków w branżach kreatywnych (muzyka, film, literatura, sztuka) i miasta kreatywne i turystyka kulturalna (polityka publiczna a ekonomia przestrzenna, polityki publiczne miast kreatywnych, ekonomia festiwalu - wpływ na rozwój miast, analiza konsumentów w turystyce kulturowej)	zaliczenie na ocenę	2	Pisemna praca semestralna, aktywny udział w dyskusjach
	Kultura medialna	PK_W08, PK_U04, PK_U10, PK_K03	Wyjaśnienie pojęć (kultura medialna, mass-media, nowe media); charakterystyka podziału rynku medialnego; ekonomia jako zjawisko, odleganie periodyków, warsztatowy redaktor i dziennikarz; nowe media alternatywne i zaangażowane; krytyczna analiza tygodników opinii; krytyczna analiza portali społecznościowych i medialnych stron internetowych; samodzielna analiza treści w tygodnikach opinii i portali społecznościowych; tabliczkiujące mass-media w kontekście kultury mediów	zaliczenie na ocenę	3	wypowiedzi ustne, debaty, pisemna praca semestralna
	Socjologia kultury i sztuki	PK_W04, PK_W05, PK_U04, PK_U06, PK_U07	Socjologiczne aspekty kultury (konsepce, typy i rozumienie kultury, procesa życia kultury, symboliczny charakter kultury); dychotomia kultury elitarnie i popularnej jako punkt odniesienia do współczesnej refleksji socjologicznej; produkcja i dystrybucja dóbr kultury; partycypacja kulturalna, społeczne dystrybucja i w obszarze kultury; społeczne i artystyczne życie społeczne - tożsamość oraz pełnione role; klasa kulturalna - nowa tożsamość twórców kultury, społeczne obywateli - tradycyjne i nowe (sztuka w dobie digitalizacji życia społecznego)	egzamin	2,5	Egzamin pisemny
	Nowe media	PK_W01, PK_W02, PK_U01, PK_U07, PK_U11	Nowe media (cyfrowe), intermedia, multimedia, hipermedia; społeczeństwo informacyjne i nowe media jako komunikacja epoki postindustrialnej; interaktywność i hiperkulturowość; rzeczywistość wirtualna i internet; technologie cyfrowe i obiekty multimedialne; multimedia interaktywne i aplikacje mobilne; kultura remiksowa, wolna kultura	egzamin	3	egzamin pisemny
	Wybrane zagadnienia estetyki współczesnej	PK_W01, PK_W02, PK_U04, PK_K03	Estetyka jako filozofia sztuki i praktyka krytyczna, wybitni przedstawiciele estetyki współczesnej; współczesne metody estetyki oraz aktualność kategorii estetycznych; kultura i rozumienie i interpretacja sztuki (hermeneutyka); inspiracje i najnowsze tendencje w estetyce (psychoanaliza, ekologia, feminizm, gender studies, postkolonializm, posthumanizm); praktyki estetycznej sztuki i rzeczywistości, estetyka i estetycy; status obrazu w technologiach cyfrowych	egzamin	3	egzamin pisemny zawierający pytania o charakterze problemowym; pisemna analiza wybranej realizacji z zakresu literatury przedmiotu
	Przedmioty kierunkowe i obszarowe					
Przedmioty kierunkowe i obszarowe	Historia kina światowego	PK_W01, PK_W02, PK_U06, PK_K03	Narodiny kina. Wpływ sztuki na wczesną kinematografię w Europie, Amerykańskie kino - początki (lata 20 XX w., Przełom dwudziestolecia, Cias wojny a kinematografia, Włoski neorealizm, Polska Szkola Filmowa, Nowa Fala, kino kontestacji, Kino moralnego niepokoju, Amerykańskie kino lat 70. i 80., Filmy postmodernistyczne, Kino współczesne	zaliczenie na ocenę	3	test, wypowiedzi ustne
	Wybrane zagadnienia filozofii	PK_W02, PK_W06, PK_U02, PK_U11	Wybrane zagadnienia z historii filozofii Znaczenie europejskiej tradycji filozoficznej Główne problemy filozoficzne. Znaczenie teorii języka dla filozofii. Wybrane zagadnienia filozofii starożytnej Wybrane zagadnienia filozofii średnio-wschodniej Wybrane zagadnienia filozofii nowożytnej Zagadnienie świadomości Kognitywistyka Wybrane zagadnienia teorii poznania. Współczesne teorie koncepcji wiedzy. Problemy filozofii teorii wiedzy. Wiedza a sceptycyzm. Kontekstualizm Filozofia polskiej filozofii Znaczenie historiozofii we współczesnej kulturze Rola filozofii w kulturze.	zaliczenie na ocenę	3,5	Kolokwium - praca pisemna
	Historia i teoria kultury	PK_W06, PK_U04, PK_U07, PK_K03	Problemy z definicji kultury, Nomos a physis - kultura a natura, Mechanizmy kulturotwórcze, Kultura a społeczeństwo, Kultura a płeć, Relatywizm kulturowy, Kultura wysoka i kultura masowa, Teoria kultury i (Castells, Freud, Bakhtin, Levi-Strauss, Barthes, Foucault), Teoria kultury i (E. Gellner, Ortega y Gasset, Spengler), Krytyka kultury w szkole frankfurckiej, Dyskusja i potwierdzenie materiału (wykład) Ewolucjonizm - geneza, główne założenia, przedstawiciele i nurty, Funkcjonalizm - podstawowe pojęcia, przedstawiciele i nurty, Funkcjonalizm B. Malinowskiego - od założeń do realizacji; badania Trobriandczyków a podjęcie naukowe teorii kultury, Funkcjonalizm A. Radcliffe-Browna, społeczeństwo i strukturalizm - strukturalizm F. de Saussure'a, Antropologia strukturalna C. Levi-Straussa - struktura młw, trybikultury, pojęcie modelu zredukowanego a rozwinięcia o strukturę, Psychoanaliza Z. Freuda - topiki, teoria popędów, pojęcie kompleksu, doświadczenia twórcza 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, interpretacja w ujęciu C. Geertz, Interpretacja i nadinterpretacja - U. Eco, Poststrukturalizm i semiotyka kultury, Krytyka kultury - tradycja i główne koncepcje	egzamin (wykład), zaliczenie na ocenę (ćwiczenia)	2	Egzamin i praca (forma pisemna), wypowiedzi ustne
	Sztuki plastyczne i architektura: od antyku do nowoczesności	PK_W02, PK_U04, PK_U11	4. Wprowadzenie do wiedzy o sztukach plastycznych i architekturalnych: charakterystyka rnak o sztuce, periodyczność epok, kierunków i stylów, doświadczenia sztuk pięknych, ich specyfika oraz ewolucja, podstawowe pojęcia z historii sztuki 5. Kulturowo 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 karywystyczny-romantyzm; sztuka XIX w.	egzamin (wykład), zaliczenie na ocenę (ćwiczenia)	4	egzamin pisemny zawierający pytania o charakterze problemowym oraz elementy pobaw wymagające rozpoznania wskazanych dzieł sztuki; aktywny udział w zajęciach audytorialnych (wypowiedzi ustne wkleid merytoryczny w dyskusji) przedstawienie referatu praca pisemna - zaliczeniowa
	Wiedza o sztukach audiowizualnych	PK_W01, PK_W02, PK_W06, PK_U02, PK_U06, PK_K03	Sztuki audiowizualne - definicje (pole badawcze; sztuka intermedialna i multimedialna; instalacje audiowizualne i interaktywne; zwangardowe kino eksperymentalne; film animowany; wideoart i instalacje wideo; od prób wirtualizacji muzyki do instalacji audiowizualnych - sound art; wideoklip jako forma audiowizualna; sztuka wizualna; społeczne audiowizualne; widelność i współczesność sztuki, syntezyzacja jako strategia artystów audiowizualnych; multimedialny charakter wydarzeń artystycznych	zaliczenie na ocenę (wykład), zaliczenie na ocenę (ćwiczenia)	3	egzamin pisemny zawierający pytania o charakterze problemowym; pisemna analiza wybranej realizacji z zakresu sztuk audiowizualnych
	Przedmiot do wyboru 1*	PK_W01, PK_U02, PK_K01	"Do wyboru: 1. Zastosowanie mechaniki w designie i sztuce - Rzeźba kinetyczna i [re] mechanizmy; mechanika, elektronika, robotyka w sztuce współczesnej, budowa i konstruowanie inteligentnego designu, układ linowy oraz serwo-mechanizm, system mechatroniczny, automatyzacja, sterowanie silnikiem spalinywym vs sterowanie silnikiem elektrycznym, sterowanie pneumatyką, Autobedk Inwntor - podstawa, ARDUINO - podstawa, sterowanie diodami, sterowanie silnikiem krokowym sterowanie serwo-motorem, sterowanie elektroczawiem, 2. Zintegrowane doświadczenia w sztuce współczesnej - Dzieło totalne i jego totalita dekonstrukcja, Ryszard Wagner vs Nietzsche i Shusterman, Marcel Duchamp i jego rady małe, Współczesne dzieła totalne - postmodernizm i dekonstruktywizm, Higgins i Cage - muzyka medialna, Sztuka ofiatyczna i koncepcja ofiatywna, Teatr jako dzieło wymiencane: Jerzy Grotowski - Performer i Wiehikul Sztuki, Ryszard Celiak - aktor totalny, Analiza ćwiczeń Ryszardych i dziękowych, Odin Teatrki w Fontardze, Art-science, patrzy okiem techniki na dzieła sztuki *tematyka przedmiotu do wyboru może być zmodyfikowana w zależności od potencjału i zainteresowań grupy i zainteresowań prowadzących, naukowców ekspertów, wykładowców programu Erasmus+ oraz visiting professors	zaliczenie na ocenę	1,	aktywny udział w zajęciach warsztatowych, wykonanie zadania zaliczeniowego, merytoryczny wkład w dyskusję, praca zaliczeniowa
	Przedmiot do wyboru 2*	PK_W01, PK_U10	"Do wyboru: 1. Warsztaty twórczości portfolio wizerunkowa - 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 szablony; Typografia na stronie internetowej; Grafika i odjęcia 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	2	aktywny udział w zajęciach warsztatowych, wykonanie zadań warsztatowych, realizacja projektu

Program studiów cz. 2

Obszar: **Intermedia i gry komputerowe**

Moduły kształcenia wraz z zakładanymi efektami uczenia się						
Moduł A: przedmioty kierunkowe	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 racjonalność 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 (opis i formy organizacji); pojęcie i funkcje zarządzania, planowanie strategiczne, tabele, ocenianie i wariantowe, struktury organizacyjne instytucji kultury, centralizacja i decentralizacja w instytucjach kultury, rodzaje i strategie instytucji kultury; marketing instytucji kultury (specyfika usług i marketingu w kulturze, elementy i funkcje marketingu, podstawy strategii marketingowej w działalności kulturalnej); instytucje kultury a polityka kulturalna (polityka publiczna, polityka kulturalna i jej modele); finansowanie instytucji kultury (metody finansowania działalności kulturalnej i budżetu; finansowanie publiczne i bezpośrednie; finansowanie z sektora prywatnego i ze środków publicznych; współfinansowanie ze środków publicznych i prywatnych; alternatywne źródła finansowania)	zaliczenie na ocenę (wykład); zaliczenie na ocenę (ćwiczenia)	3	praca pisemna, aktywny udział w zajęciach
	Logika 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 wyrazów); klasyczny rachunek zdań (syntaktyczny i semantyczny charakterystyka języka KRZ, tautologia i kontrautoologia, matrycowa metoda sprawdzania formuł KRZ, przeład formuł z języka potocznego na język KRZ); dowodzenie (akjomatyczna metoda dowodzenia, system dedukcji naturalnej); reguły wnioskowania i kontrakcji dowodu; wykładni logicznej a wnioskowanie dedukcyjne; operacje na pojęciach (podział logiczny i klasyfikacja, porządkowanie i typologizacja, podział rzeczowy, eksplicja i konceptualizacja; definicje (budowa i rodzaje definicji); definicja klasyczna, indukcyjna i postdedukcyjna); rozumowanie (rozumowanie proste i złożone, wyjątki i sprawdzanie, schematy wnioskowań indukcyjnych)	zaliczenie na ocenę (wykład); zaliczenie na ocenę (ćwiczenia)	4	Test końcowy, wypowiedzi ustna, rozryzywanie 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 medium i form przekazu, współpraca z mediami, imprezy masowe i ekspozycje; corporate identity (zarządzanie systemem identyfikacji), nazwa i symbol firmy, księga standardów CI, inne elementy identyfikacji firmy, studium przypadku); Kampanie społeczne (problematyka i cele, 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; ekonomia charakterystyka rynków pracy sektora kreatywnego, elementy rynku pracy w sektorach kreatywnych, podjęcie zadań 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 autorów w przemysłach kreatywnych, strategie regionalnych polityk kulturalnych na wybranych przykładach, polityki kulturalne EU – w stronę decentralizacji i "trentybyka wykładu eksperckiego może być zmodyfikowana w zależności od potencjału i zainteresowań grupy, wykładowce prowadzących, naukowców eksperckich, wykładowce programu Erasmus+ oraz visiting professors	zaliczenie na ocenę	1	Praca pisemna zawierająca zadania o charakterze problemowym
	Styki 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, sposoby odczytania; wprowadzenie w sztukę XX wieku (przedzajaczą sztukę nowoczesną i współczesność: malarstwo, kierunki, tendencje); pojęcie awangardy, najważniejsze cechy wystąpień awangardowych; bieżący ekspresjonizm, kubizm i futuryzm, sztuka abstrakcyjna, dadaizm i surrealizm; sztuka II połowy XX w. tendencje abstrakcyjne, figuracjonizm; 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; przedstawienie referatu na wyznaczony temat z zakresu sztuk wizualnych – forma mówiona, prezentacja multimedialna; praca zaliczeniowa – pisma z materiałem ilustracyjnym
	Analiza tekstów kultury audiowizualnej	PK_U01, PK_U05, PK_U06, PK_U08, PK_K01	Analiza wybranych gatunków filmowych, Analiza wybranych dzieł autorów kina europejskiego, Analiza wybranych dzieł autorów kina polskiego, Analiza wybranych dzieł autorów kina amerykańskiego, Analiza kina niezależnego i ważnych zjawisk ekonomicznych i historycznych, Fenomen wideoklipu i SM	zaliczenie na ocenę	2	analiza wprawkę analiz (pisemne, ustne)
	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, zadanie naukowe-badawcze, teoria i metody); podstawowe pojęcia i kategorie antropologii kulturowej; mity i symbole, mitologie i religie, opowieści i wierzenia jako treść kulturowa; święta, obrzędy, rytuały, sacrum, profanum i tabu; problematyka etniczna, różnorodność kulturowa, kultura hybridowa, etnocentryzm; opisywanie i ocena kultury kolonialnej, postkolonializm, nekolonializm; globalna kultura masowa a tradycje kultur etnicznych; antropologia codzienności; antropologia miasta; ciało i jego obraz w kulturze, etniczność jako wyzwalacz kulturowy	egzamin	2,5	Egzamin pisemny (test), wypowiedzi ustna (dyskusja); wypowiedzi pisemna (praca zaliczeniowa - esej); aktywny udział w zajęciach
	Transarium tekstów kultury medialnej	PK_W05, PK_W08, PK_U02, PK_U03, PK_U07, PK_U08, PK_U09, PK_U04	Wprowadzenie do transarium tekstów kultury medialnej (zasady tłumaczenia ogólnego oraz specjalistycznego, rola tłumacza pisemnego, pojęcie ekwalencji w tłumaczeniu, kompetencje językowe i kulturowe tłumacza, wykorzystanie słowników); tłumaczenie dotyczące wizualnej kultury nowoczesności; tłumaczenie dotyczące digitalizacji i przyszłości reprezentacji; tłumaczenie dotyczące związków ideologii i mass mediów; tłumaczenie dotyczące sztuk nowych mediów; tłumaczenie dotyczące tożsamości w zmediolizowanym świecie - „wspólnot wirtualnych i społeczeństwa sieci”; tłumaczenie dotyczące cyberprzestrzeni i demokracji	zaliczenie na ocenę	2	Lektura zadanych tekstów, poprawnie wykonane zadania, przygotowanie prezentacji multimedialnej związanej z problematyką poruszającą w przedmiotowych tekstach
	Zarządzanie projektami w przemyśle kreatywnym	PK_W07, PK_U05, PK_U06, PK_K04	Przemysł kreatywny – zagadnienia wprowadzające (definicje, klasyfikacje, wybrane branże i specyfika zarządzania projektami w przemyśle kreatywnym); zarządzanie projektami (planowanie projektu, zasady SMART w formułowaniu celów projektu, szacowanie środków, 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 kreacja cyfrowa, najnowsze trendy w projektowaniu graficznym; zaawansowane techniki pracy z grafiką rastrową (Adobe Photoshop); zaawansowane techniki pracy w grafice wektorowej (Adobe Illustrator); grafika na potrzeby reklamy i animacji typu explainer video; typografia w grafice komputerowej; projektowanie graficzne; DTP w teorii i praktyce; praca z bieżym w grafice cyfrowej; dobre praktyki projektanta; teoria kompozycji; równowaga, kolor i emocje w projektowaniu; behance jako platforma inspiracji i droga do dobrego projektowania	zaliczenie	3,5	Wykonanie zadań w pracowni/laboratorium i realizacja projektu
Wykład monograficzny	PK_W01, PK_W06, PK_U02, PK_U11	Ginęca kultury w Polsce - wykład monograficzny poświęcony problematyce zanikających grup etnicznych i narodowych w Polsce oraz na pograniczach (Karami, Lemkowie i Bgłowie, Żydzi, Cyganie, Tatarzy polscy, Białorusini, Niemcy, osadnicy holenderscy, tzw. Ojędzy); prezentacja materiałów multimedialnych np. filmów dokumentalnych. Tematyka wykładu monograficznego może ulec zmianie, w zależności od potencjału i zainteresowań grupy, wykładowców prowadzących, naukowców eksperckich, wykładowców programu Erasmus+ oraz visiting professors	zaliczenie na ocenę	2	Prezentacja multimedialna (zestawy omawianych treści) z materiałów (rodzajowy)	
Prawo autorskie	PK_W03, PK_W08, PK_U03, PK_K05	Prawo autorskie (źródło polskiego prawa autorskiego, przedmiot prawa autorskiego, autorskie prawo osobiste i majątkowe, ochrona wizerunku, adrestracja korespondencji i tajemnicy źródeł informacji, niektóre wnioski wynikające z ustawy, teorie społeczne odrzucające majątkowe prawa autorskie); prawo prasowe (podstawowe pojęcia, najważniejsze przepisy, prawo i obowiązki dziennikarzy, блог dziennikarstwa); prawo filmowe (podstawowe pojęcia, analiza budowy i zasady filmu, producent filmu, eksploatacja filmu, treści i forma umowy o rozpowszechnianiu filmu, zasady konkurencji przy rozpowszechnianiu filmu)	zaliczenie na ocenę	2,5	zaliczenie (wypowiedzi ustna)	
Formy wizualne	PK_U02, PK_U10, PK_K01	Podstawowe elementy tworzące przekaz wizualny; podstawowe środki wyrazu; wartości formalne; kompozycja i jej rodzaje; budowanie obrazu w oparciu o wartości formalne; wpływ środków wyrazu na formę i jej odbiór; współczesne techniki i strategie artystyczne; wprowadzenie do projektowania - zadania koncepcyjne, wypowiedzi graficzne; przekaz wizualny w agencji o wybrane wartości formalne; wybrane zagadnienia książki (analiza budowy i zasady działania organizmów pochodzących ze świata natury oraz wykorzystanie ich w procesie projektowania); interpretacja dzieła sztuki; transformacja obrazu; doskonałość umiejętności konstruowania wypowiedzi wizualnych; zadania projektowe, koncepcyjne, kreatywne i zastosowaniem różnych technik i materiałów; interpretacja zadań.	zaliczenie na ocenę	2,5	Poprawnie wykonane ćwiczenia i zadania projektowe; przegląd prac - ewaluacja zadań zrealizowanych w trakcie semestru (try semestru); rozmowa ze studentem, korekta i ocena naukowości	
Gry komputerowe 2D - platformówka	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 20 gier wszechczasowe. Klasyfikacja i współczesne gry 2D. Gry przygodowe, strategiczne, symulacyjne, gry akcji - analiza. Cechy rozgrywek w grach komputerowych. Programowanie gier. Grafika w grach komputerowych. Dźwięki, grafika, producent - jak wygląda praca w branży gier.	egzamin (wykład); zaliczenie na ocenę (ćwiczenia)	4	Praca semestralna - wykonanie prostej gry 2D, egzamin ustny	
Modelowanie asztów i slinki Unity	PK_W01, PK_W08, PK_U02, PK_U03, PK_U05, PK_U10, PK_U11, PK_K05	Wstęp do modelowania obiektów 3D. Wstęp do programu Blender. Wstęp do programu Unity. Modelowanie 3D. Opracowywanie plików fbx i obj. Praca w środowisku 3D. Przygotowywanie paczki asztów do gry. Środowisko Unity - praca z obiektami. Projekt gry z użyciem opracowanych asztów.	zaliczenie na ocenę	2	Praca zaliczeniowa	
Gry planszowe	PK_W08, PK_U05, PK_U06, PK_U11, PK_K04	Wprowadzenie. Specyfika gier planszowych. Historia gier planszowych. Tradycyjne gry planszowe. Rodzaje gier i kryteria oceny. Współczesne gry planszowe. Konsolowe wersje gier. Nauka poprzez zabawę - gry planszowe. Funkcje gier planszowych. Projektowanie gier planszowych. Autorzy gier planszowych i topowe projekty, jak sprzedać grę.	zaliczenie na ocenę	2	Opracowanie projektu gry planszowej, dyskusja	
Historia i przemysł gier komputerowych	PK_W01, PK_W02, PK_W08, PK_U01, PK_U02, PK_U03, PK_K04	Historia gier komputerowych. Przemysł gier. Praca w branży game dev. Dynamiczny rozwój branży gier. Video game industry - jak działa branża. Zawody związane z branżą gier. Producent/gi gier komputerowych. Rynek gier.	egzamin	1	Egzamin, dyskusja	
Concept art i digital painting	PK_W08, PK_U02, PK_U10, PK_K01, PK_K05	Concept art - wizualizacja cyfrowa. Grafiki koncepcyjne - sceny. Wizualizowanie idei. Rola concept artysty w produkcji gry. Game Design Document - czym jest. Zastosowanie grafiki koncepcyjnej. Wstęp do digital painting. Narzędzia do tworzenia concept art. Opowieść, design i warsztat rysunkowy.	Zaliczenie na ocenę	2	Praca zaliczeniowa - opracowanie planiszy w formie cyfrowej	
Programowanie gier i VR	PK_W01, PK_W07, PK_U02, PK_U05, PK_K01	Slinki gier - Unity. Wstęp do pracy w środowisku 3D. Wirtualna rzeczywistość - podstawa. Projekt VR. Jak tworzyć gry VR. Vr - dobre praktyki. Gry VR i Ar. Unity + Oculus - od postaw.	zaliczenie na ocenę	2	Praca zaliczeniowa	
Social media - vlogi i fotografia	PK_W09, PK_U03, PK_U05, PK_U06, PK_K02, PK_K03	Social media - narodziny i spawisko. Klasyfikacja i znaki szczególne mediów społecznościowych. Social media - nowy wymiar życia społecznego. Vlogi - czym są i jak je tworzyć. Fotografia w SM.	zaliczenie na ocenę	2,5	Praca zaliczeniowa	
Slinki gier - programowanie	PK_U02, PK_U05, PK_U10, PK_K02, PK_K03, PK_K04, PK_K05	Game engine - wstęp. Popularne slinki graficzne. Praca w gamedev. Programowanie gier - mity i dobre praktyki. Projekt gry. Unity - slinki do tworzenia gier.	zaliczenie na ocenę	3	Praca semestralna - programowanie gry	
Gry komputerowe 3D	PK_W01, PK_W08, PK_U01, PK_U02, PK_U03, PK_K04	Wstęp do modelowania obiektów 3D. Wstęp do programu Blender. Historia gier 3D. Rodzaje gier. Projekt własnej gry. Grywalność. Planizacja i gra - tworzenie gry. Środowisko 3D, asety - elementy gry.	zaliczenie na ocenę, egzamin	1,5	Praca zaliczeniowa, egzamin	

Moduł B: przedmioty obszarowe intermedia i gry komputerowe

Program studiów cz.2

Obszar: **Intermedia i gry komputerowe**

Moduły kształcenia wraz z zakładanymi efektami uczenia się							
	Kultura gier komputerowych	PK_W01, PK_W04, PK_U04	Funkcjonowanie przemysłu kreatywnego i gier: Wielkobudżetowe gry PC i konsolowe. Forma i modele biznesowe. Główne formy produkcji: gry na konsole, aplikacje komercyjne. Forma i modele biznesowe. Formy produkcji: gry MMO i online. Gatunki gier przeglądarkowych i społecznościowych. Indie games.	zaliczenie na ocenę	1,5		praca zaliczeniowa
	Programowanie obrazu i dźwięku	PK_U02, PK_U05, PK_U10, PK_K02, PK_K03, PK_K04, PK_K05	Generowanie danych audio: Czas trwania, amplituda, częstotliwość próbkowania (samie rate). Wstęp do programu Audacity. Typy plików, formaty kompresji. Utwór muzyczny - budowa. Generatory www - syntezatory. Zaawansowana edycja dźwięku. Symulacja dźwiękowe. Processing - programowanie obrazu i dźwięku.	egzamin	1,5		egzamin ustny, dyskusja
	Intermedia w praktyce	PK_W02, PK_U02, PK_U10, PK_K01, PK_K02,	Intermedia wprowadzenie. Zagadnienie i techniki intermedialne. Przemysł kreatywny z doświadczenia intermedialna. Kształtowanie obrazu. Problematyka kultury w kontekście intermedialne. Nowe media.	zaliczenie na ocenę	6		praca zaliczeniowa
	Narracja transmedialna	PK_W01, PK_W04, PK_W05, PK_W06, PK_K03, PK_K04,	Transmedia w kulturze. Strategie transmedialne. Tworzenie metodologii artystycznych. Transmedia - trendy w rozrywce cyfrowej. Siła transmedialne w kinie. Zdobycie starych i nowych mediów. Narracja transmedialna. Kultura konwergencji. Estetyka - opowieść transmedialna. Formy przekazu. Historial w grze planszowej. Produkty sprzedawane a narracja transmedialna.	zaliczenie na ocenę	3		praca zaliczeniowa
	Prototypowanie i modelowanie 3D	PK_W08, PK_U10, PK_U11	Design thinking: prototypowanie i myślenie o produkcie; mindsets w design thinking i rozwiązywanie problemów; od idei do produktu, prototypy i iteracje; socjologiczne i psychologiczne uwarunkowania procesu projektowego; techniki projektowe; skrócenie czasu wprowadzenia na rynek; step do modelowania 3D; CAD (Computer Aided Design) w Blender; rapid prototyping; modelowanie bezpośrednie; modelowanie parametryczne; skanowanie i druk 3D; slicing i G code	zaliczenie na ocenę (wykład, laboratorium)	3		Praca semestralna - wykonanie projektu
Praktyki	Praktyka "kompetencje pracownice"	PK_W07, PK_U05, PK_U06, PK_U11, PK_K01, PK_K02	Szczegółowe treści realizowane na praktykach zawodowych okrętu „Regulaminy studenckich praktyk zawodowych” Wyższej Szkoły Gospodarki z dn. 01.10.2019 r.	zaliczenie	10		Poprawnie wypełniona Karta praktyk, w podziale na nabytą wiedzę, umiejętności i kompetencje; potwierdzenie przez zakład pracy (praktykodawcę) realizacji założonych celów (pieczęć i podpis na Karcie praktyk)
	Praktyka branżowa	PK_W01, PK_W03, PK_W07, PK_W09, PK_U05, PK_U06, PK_U10, PK_U11, PK_K01, PK_K02	Szczegółowe treści realizowane na praktykach zawodowych okrętu „Regulaminy studenckich praktyk zawodowych” Wyższej Szkoły Gospodarki z dn. 01.10.2019 r.	zaliczenie	20		Poprawnie wypełniona Karta praktyk, w podziale na nabytą wiedzę, umiejętności i kompetencje; potwierdzenie przez zakład pracy (praktykodawcę) realizacji założonych celów (pieczęć i podpis na Karcie praktyk); dokumentacja projektu zrealizowanego podczas praktyk
Proces dyplomowania	Projekt dyplomowy	PK_W07, PK_W08, PK_W09, PK_U01, PK_U02, PK_U03, PK_U05, PK_U10, PK_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 (opcjonalnie); Motywowanie w pracy zespołowej i indywidualnej; Zarządzanie zmianami; planowanie wariantowo; 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	Urządowania 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; tematyka kolejnych etapów przygotowywania projektu dyplomowego i jego korelacji z tematyką egzaminu dyplomowego	zaliczenie na ocenę	2		aktywny udział w zajęciach, merytoryczny wkład w dyskusję dyplomowego