

## 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 (łącznie 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:	179
w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub społecznych:	180
w ramach praktyk:	30
w ramach modułów zajęć związanych z praktycznym przygotowaniem zawodowym:	105,9
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>4823 studia stacjonarne, 4763 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, "Menażeria" - miesięcznik kulturalny, Muzeum Okręgowe w Bydgoszczy, Centrum Promocji i Reklamy „ReMedia”, Klaster Przemysłów Kreatywnych Sp. z o.o. Spotkania odbyły się z przedstawicielami Miejskiego Centrum Kultury, Radio Kultura, "Menażeria", Klaster Przemysłów Kreatywnych, Studio Grafiki WSG, Muzeum Fotografii WSG, Studio Projektowe Kowalik, specjaliści/eksperti i praktycy branż kreatywnych (nowe media i technologie cyfrowe), lokalne studia gier komputerowych. 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 (oczekiwane kompetencje kandydata – zwłaszcza w przypadku studiów drugiego stopnia)</b>	<b>nie dotyczy</b>
<b>Relacja obszar (specjalność) - kierunek</b>	<b>obszar usytuowany na kierunku przemysły kretywne</b>

Program studiów cz. 2

Obszar:

Moduły kształcenia wraz z zakładanymi efektami kształcenia								
Moduły kształcenia	Przedmioty (* - oznacza przedmiot do wyboru)	Zakładane efekty kształcenia	Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się	Rygor zaliczenia	Liczba ECTS	Sposoby weryfikacji zakładanych efektów uczenia się osiągniętych przez studenta		
<b>Przedmioty kanoniczne</b>								
Wybrane zagadnienia z ekonomii i przedsiębiorczości	Wybrane zagadnienia z ekonomii i przedsiębiorczości	PK_W07, PK_W09, PK_U06, PK_U10, PK_U11, PK_K04	Wybrane elementy marketingu; Wybrane elementy dotyczące kultury organizacyjnej przedsiębiorstwa; Wybrane elementy analizy ekonomicznej; Biznes plan metodą LEAN Canvas	Z	1,5	Test na platformie zdalnego nauczania, prace pisemne, ocena nauczycielska, koleżeńską		
Bezpieczeństwo i ergonomia pracy	Szkolenie BHP	PK_W03, PK_U11	Charakterystyka systemu ochrony pracy w Polsce; Zakres działalności bhp i definiowanie podstawowych pojęć z dziedziny bhp; Zasady ochrony przeciwpożarowej i obowiązków pracodawcy w tym zakresie; Charakterystyka wymagań bezpieczeństwa pożarowego; Charakterystyka głównych elementów ochrony środowiska; Podstawowe zagadnienia związane z zanieczyszczeniami; Charakterystyka działań związanych z utylizacją, recyklingiem i biodegradacją; Działania związane z kształtowaniem: struktury przestrzennej stanowiska pracy, oświetlenia i barw środowiska prac; Elementy systemu kontroli i nadzoru nad prawną 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 linie systemy normatywne; System prawa i norma prawna; 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 LMS – mijanie, pojawianie się informacji, źródła wiedzy, metody aktywizacji, metody komunikacji, sposoby weryfikacji efektów kształcenia	Z	0	Testy, ankiety, dyskusja na forum		
Kluczowe kompetencje społeczne	Kluczowe kompetencje społeczne	PK_W01, PK_U06, PK_K02	Relacje społeczne; Asertywność; Radzenie sobie ze stresem; Savoir vivre w komunikacji interpersonalnej i autoprezentacji; Komunikacja interpersonalna; Techniki komunikacji interpersonalnej; Komunikacja międzykulturowa; Autoprezentacja; Techniki prezentacji; Wystąpienia publiczne; Zarządzanie czasem; Negocjacje	Z	2	Praca indywidualna i grupowa na zajęciach; wypowiedzi ustne; testy na platformie ONTE		
	Integracja międzykulturowa	PK_U04, PK_K02, PK_K03	Zdefiniowanie pojęcia kultury. Różne konteksty definiowania podstawowych terminów: społeczeństwo, gospodarka, globalizacja, religia, obyczaje, etc.; Specyfika kultury polskiej oraz europejskiej na tle kultur innych państw, i kontynentów; Specyfika funkcjonowania kultury akademickiej	Z	0,5	Prezentacja multimedialna na zadany temat		
Język obcy	Język obcy	PK_U07, PK_U08, PK_U09, PK_U11	Język angielski: Pracownicy, nazwy zawodów i stanowisk; zakres czynności i obowiązków zawodowych; profil działalności firmy; opis produktów i usług; słownictwo związane ze sprzedażą i kupnem, usługami, wyrażenia służące składaniu reklamacji; proces produkcji; etapy; budowanie zespołu, relacje między pracownikami; relacje z przełożonym; regulaminy i zasady; formy zatrudnienia, prowadzenie własnej działalności gospodarczej; pierwsze spotkania i powitania; prowadzenie rozmów telefonicznych; kreowanie logo i wizerunku firmy; zarządzanie czasem; spotkania i zebrania służbowe, tele i videokonferencje; delegowanie zadań i obowiązków; doświadczenie zawodowe; osiągnięcia zawodowe; rynek pracy; proces rekrutacji; rozmowy o pracę; kariera zawodowa; reklama produktów i usług; specyfikacja techniczne produktu; wygląd i projektowanie produktu, przedmiotów użytkowych i budynków; strój służbowy, ubrania i moda; wygląd i ubiór, przymiotniki opisujące charakter i osobowość, cechy charakteru przydatne w pracy; Korzystanie z różnych środków transportu, dojazdy do pracy; opis miejsca zamieszkania, wielkie i atrakcyjne miasta, życie, problemy i czas wolny w mieście; podróże, informacja turystyczna, podróże służbowe, noclegi, problemy podczas podróży, w hotelu; wycieczki, zwiedzanie, orientacja w terenie, atrakcje turystyczne; dziedzictwo kulturowe, komunikacja interkulturowa, szok kulturowy; wydarzenia kulturalne, rozrywkowe, rekreacyjne i korpacyjne; targi i wystawy, eventy; praca poza granicami kraju; zainteresowania, słownictwo związane ze sposobami spędzania wolnego czasu; posiłki, nawyki żywieniowe, diety, przygotowywanie i zamawianie posiłków oraz napojów, posiłki poza domem; zmiany zachodzące w stylu życia i pracy, ich tempo i wpływ na człowieka, zachowanie równowagi między życiem prywatnym i zawodowym, bycie asertywnym; słownictwo związane z odkryciami i wynalazkami; innowacje i rozwiązania technologiczne, nazwy urządzeń elektronicznych i gadżetów, słownictwo związane z korzystaniem z urządzeń elektronicznych i Internet, technologie informacyjno-komunikacyjne, media społecznościowe, ich wykorzystywanie przez firmy, profil zawodowy w mediach społecznościowych; bezpieczeństwo w sieci; słownictwo związane z zachowaniem proekologicznym, zagrożeniem i ochroną środowiska naturalnego; używanie wody, energii; pieniądze i finanse, oszczędzanie i wydawanie pieniędzy; zaliczenia finansowe; opisywanie tendencji, trendów i zmian, relacje	Zo	6	praca pisemna Test gramatyczny; test leksykalny; wypowiedź ustna; udział w dyskusji; odgrywanie ról; zadania na zrozumienie tekstu pisanego; zadania na rozumienie tekstu słuchanego; wykonanie zadań w modułach językowych na platformie edukacyjnej		
			Język niemiecki: Świętowanie z kolegami; Co możemy podarować?; Wszystko dobrze zaplanowane; Nowe mieszkanie; Gdzie co postawić?; wohn?; Gdzie co stoi?; wo?; Kształcimy się jako ...; Jak do tego doszło?; opowiadanie; Prezentacja firmy; Hotline-office; Obsługa klienta; Reklamacje; Usługi; Nasze zlecenie dla Pana/Pani; Zarządzamy Państwa budynkiem; Podróż służbowa do ...; Zwiedzamy miasto; W hotelowej recepcji; Artykuł reklamowy; Reklama; Jaka jest Państwa oferta?; Dresscode; Przekwalifikowanie i dalsze kształcenie; Czas na spotkanie; Spotkania biznesowe; Branże i produkty; Sektory gospodarki; Praca i zdrowie; Zwolnienie lekarskie w pracy; Przedsiębiorstwa przedstawiają się; Jaka jest forma prawna?; Pozostawianie wiadomości; Planowanie targów; Targi w Niemczech; Przetwarzanie zleceń; Gwarantacja i reklamacja; Wystawianie rachunku; Konflikt w teamie; Dobra komunikacja interpersonalna; Udzielanie urlopu; Doradztwo klientom; Pozyskiwanie klientów; Oferta pracy; Poszukiwanie pracy; Życiorys; Rozmowa kwalifikacyjna; Modele czasu pracy; Umowa o pracę; Handel w okresie przejściowym; Komunikacja wewnętrzna; Gielda i kurs akcji; System ubezpieczeń w Niemczech; Nowy produkt i strategię reklamy; Gdy projekt zawodzi: sposoby rozwiązywania konfliktów; Moje prawa w pracy; Walka czy współpraca?; Siatki komunikacyjne; Kalkulowanie transportu; Rozumienie międzynarodowych warunków handlowych					
			Język rosyjski: Pracownicy, nazwy zawodów i stanowisk; zakres czynności i obowiązków zawodowych; profil działalności firmy; opis produktów i usług; słownictwo związane ze sprzedażą i kupnem, usługami, wyrażenia służące składaniu reklamacji; formy zatrudnienia, prowadzenie własnej działalności gospodarczej; pierwsze spotkania i powitania; prowadzenie rozmów telefonicznych; kreowanie logo i wizerunku firmy; zarządzanie czasem; spotkania i zebrania służbowe, tele i videokonferencje; doświadczenie zawodowe; osiągnięcia zawodowe; rynek pracy; proces rekrutacji; rozmowy o pracę; kariera zawodowa; człowiek; wygląd zewnętrzny, cechy charakteru, emocje, zdrowie, rodzina, życie towarzyskie, czas wolny, jedzenie, otoczenie człowieka: dom i wyposażenie, miasto, wieś, szkoła i praca; 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, ubezpieczenia; medycyna, wizyty u lekarza; praca: ogłoszenia o pracę, rekrutacja, rozmowy o pracę, opisy stanowisk; zakupy i usługi; języki obce; technologie informacyjne i komunikacyjne; świat przyrody: pogoda, katastrofy naturalne, ochrona środowiska, fauna i flora, państwo i społeczeństwo: prawo i przestępczość, normy społeczne, problemy społeczne i ekonomiczne					
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; Datenanalyse; Konferenzen J. rosyjski: Введение в культурологию и философию культуры; Искусство, СМИ и развлечения; Культура и современное общество; Анализ данных; Конференции	Z	2	Testy i zadania punktowane; poprawne wykonanie testów i zadań w modułach językowych na platformie zdalnego nauczania		
Kultura fizyczna	Wychowanie fizyczne	PK_U11, PK_K02	Gry zespołowe; Zajęcia ogólnego rozwoju z elementami koszykówki, siatkówki, piłki ręcznej, piłki nożnej, 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	Zo	0,5	Praca zaliczeniowa – eseje; kolokwium		
	Wprowadzenie do informacji naukowej	PK_W03, PK_U01, PK_U11	Pojęcie informacji i jej zastosowanie w nauce; Źródła informacji naukowej; Katalogi i bibliograficzne bazy danych; Bazy nauki; Licencjonowane bazy wiedzy online; Otwarte repozytoria; Wyszukiwanie informacji w sieci Internet; Korzystanie z serwisów tematycznych; Korzystanie z wyszukiwarek naukowych; Użytkowanie multiwyszukiwarek; Korzystanie z bibliotecznych systemów informacyjno-wyszukiwawczych	Z	1	Test na platformie zdalnego nauczania		

Program studiów cz.2

Obszar:

Moduły kształcenia wraz z zakładanymi efektami kształcenia						
Elastyczne kształcenie	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 krążeniowo-oddechowa – algorytm postępowania; Poszkodowany nieprzytomny; Niedrożność oddechowa; Stany zagrożenia życia związane z układem nerwowym. Objawy i postępowanie; Choroby i stany nagłe wymagające udzielenia pomocy związane z układem oddechowym, z układem krążenia. Objawy i postępowanie; Odmrożenia, oparzenia termiczne, oparzenia chemiczne, porażenie prądem elektrycznym; Rodzaje ran i ich zaopatrzenie, krwotoki; Urazy narządu ruchu, głowy, kręgosłupa; Postępowanie w roznych 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_U03, 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
	30 % ogólnej liczby punktów ECTS	PK_U07, PK_U08, PK_U11	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 kon-trolne sprawdzające umiejętność czytania ze zrozumieniem; samocena, obserwacja, ocena aktywności i zaangażowania na zajęciach, obserwacja pracy w pracowni, klubach
Przedmioty podstawowe	19 % ogólnej liczby punktów ECTS	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 - dystynkcje i kody językowe, Komunikacja a relatywizm kulturowy (wykład) Praktyczne aspekty komunikacji społecznej w małych i średnich strukturach (typy i style komunikacji w zespole, reguły skutecznej komunikacji zespołowej; budowanie precyzyjnego komunikatu w różnych formach i kontekstach, trudne sytuacje komunikacyjne i bariery w komunikacji: zakłócenia, deficyty informacji, stereotypy, ne-gatywne emocje, techniki perswazyjne i negocjacyjne w komunikacji, asertywność w komunikacji, informacja zwrotna: jej udzielanie 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 perswazji, przemiany i trendy w komunikatach reklamowych, perspektywa międzykulturowa: jak ukazwany jest Inny w przestrzeni komunikacji społecznej?, internet jako przestrzeń komunikacji społecznej; specyfika i nowe trendy, na styku ekspresji artystycznej i komunikacji społecznej: animacja, wideo-clip, reportaż	egzamin (wykład, zaliczenie na ocenę (zajęcia warsztatowe)	6	Egzamin pisemny, wypowiedzi (ustne)(wykład) Praca zaliczeniowa – eseje bądź prezentacja z dyskusją, wy-powiedzi ustne i zadania prak-tyczne na zajęciach (warsztat)
	Socjologia kultury i sztuki	PK_W04, PK_W05, PK_U04, PK_U06, PK_U07	Socjologiczne aspekty kultury (konceptje, typy i rozumienie kultury, proces uczenia się kultury, symboliczny charakter kultury); dychotomia kultury elitarnej i popularnej jako punkt odniesienia do współczesnej refleksji socjologicznej; produkcja i dystrybucja dóbr kultury; partycypacja kulturowa, społeczne dystynkcje i bariery w obszarze kultury; społeczne funkcje sztuki; artysta i społeczeństwo – tożsamość oraz pełnione role; klasa kulturalna – nowa tożsamość twórców kultury; społeczne obłegi sztuki – tradycyjne i nowe (sztuka w dobie digitalizacji życia społecznego)	egzamin	2,5	Egzamin pisemny
	Nowe media	PK_W01, PK_W02, PK_U01, PK_U07, PK_U11	Nowe media (cyfrowe), intermedia, multimedia, hipermedia; społeczeństwo informacyjne i nowe media jako komunikacja epoki postindustrialnej; interaktywność i hipertekstualność; rzeczywistość wirtualna i internet; technologie cyfrowe i obiekty multimedialne; multimedia interaktywne i aplikacje mobilne; kultura 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; wybitni przedstawiciele estetyki współczesnej; współczesne metody estetyki oraz aktualność kategorii estetycznych w badaniach nad sztuką i kulturą; rozumienie i interpretacja sztuki (hermeneutyka); inspiracje i najnowsze tendencje w estetyce (psychoanaliza, ekologia, feminizm, gender studies, postkolonializm, posthumanizm); procesy estetyzacji sztuki i rzeczywistości; estetyka i anestetyka; status obrazu w technologiach cyfrowych	egzamin	2,5	egzamin pisemny zawierający pytania o charakterze problemowym, merytoryczny głos w dyskusji, praca własna z literaturą przedmiotu
<b>Przedmioty kierunkowe i obszarowe</b>						
Historia kina światowego	Wybrane zagadnienia filozofii	PK_W02, PK_W06, PK_U01, PK_U11	Narodziny kina, Wpływ sztuki na wczesną kinematografię w Europie, Amerykańskie kino - początki i lata 20 XX w., Przełom dźwiękowy, Czas wojny a kinematografia, Włoski neorealizm, Polska Szkoła Filmowa, Nowa Fala, Kino kontestacji, Kino moralnego niepokoju, Amerykańskie kino lat 70. i 80., Filmy postmodernizm, Kino współczesne	zaliczenie na ocenę	3	test, wypowiedzi ustne
	Wybrane zagadnienia filozofii	PK_W02, PK_W06, PK_U01, PK_U11	Wybrane zagadnienia filozofii języka (Współczesne teorie znaczenia językowego, Zastosowanie teorii języka/znaczenia do problemów filozoficznych, Znaczenie teorii języka/znaczenia dla filozofii) Wybrane zagadnienia filozofii umysłu (Współczesne teorie umysłu, Kognitywistyka, Zagadnienie intencjonalności, Zagadnienie świadomości, Problem dostępu do umysłu innych) Wybrane zagadnienia teorii poznania (Współczesne teorie koncepcji wiedzy, Wiedza jako prawdziwe uzasadnione przekonanie, Problemy klasycznej teorii wiedzy, Wiedza a sceptycyzm, Internalizm a eksternalizm, Kontekstualizm), Filozofia jako działalność pojęciowa (Robert Brandom)	zaliczenie na ocenę	3,5	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 pleć, Relatywizm kulturowy, Kultura wysoka a kultura masowa, Teorie kultury (Caspar, Freud, Bachin, Levi-Strauss, Barthes, Foucault), Teorie kultury II (Girard, Ortega y Gasset, Spengler), Krytyka kultury w szkole frankfurckiej, Dyskusja i powtórzenie 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 późniejsza naukowa teoria kultury, Funkcjonalizm A. Radcliff-Browna, Językoznawcze źródła strukturalizmu – strukturalizm F. de Saussure’a, Antropologia strukturalna C. Levi-Straussa – struktura mitów, trójkąt kulinarny, pojęcie modelu zredukowanego a rozważania o sztuce, Psychoanaliza Z. Freuda – topiki, teoria popędów, pojęcie kompleksu, działalność twórcza a psychoanaliza, Psychoanaliza C. G. Junga – pojęcie archetypu i symbolu, analiza i interpretacja wytworów artystycznych w świetle koncepcji archetypów, Krytyka i reinterpretacje Freudowskiej psychoanalizy – J. Lacan, feminizm i psychoanaliza, Interpretacjonizm w ujęciu C. Geertz, Interpretacja i nadinterpretacja – U. Eco, Poststrukturalizm i semiotyka kultury, Krytyka kultury – tradycja i główne koncepcje	egzamin (wykład, zaliczenie na ocenę (ćwiczenia)	2	Egzamin i praca (forma pisemna), wypowiedzi ustne
	Sztuki plastyczne i architektura: od antyku do nowoczesności	PK_W02, PK_U04, PK_U11	a. Wprowadzenie do wiedzy o sztukach plastycznych i architekturze: interdyscyplinarny charakter nauk o sztuce; periodyzacja epok, kierunków i stylów; dziedzin sztuki pięknych, ich specyfika oraz ewolucja; podstawowe pojęcia z historii sztuki b. Kulturowe i historyczne uwarunkowania tworzenia i odbioru dzieł: antyk grecko-rzymski i jego wpływ na kulturę europejską; antyczne i bizantyjskie źródła sztuki chrześcijańskiej; sztuka i kultura europejska epoki 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 dzieł sztuki; aktywny udział w zajęciach audytorialnych (wypowiedzi ustne wkład merytoryczny w dyskusji) przedstawienie referatu praca pisemna - zaliczeniowa
	Wiedza o sztukach audiowizualnych	PK_W01, PK_W02, PK_W06, PK_U02, PK_U06, PK_K03	Sztuki audiowizualne – definicje i pole badawcze; sztuka intermedialowa i multimedialna; instalacje audiowizualne i interaktywne; awangardowe kino eksperymentalne; film animowany; wideoart i instalacje wideo; od prób wizualizacji muzyki do instalacji audiowizualnych - sound art; wideo-clip jako forma audiowizualna; sztuka wizualizacji, spektakle audiowizualne; wielozmysłowość współczesnej sztuki, symetria jako strategia artystów audiowizualnych, multimedialny charakter wydarzeń artystycznych	zaliczenie na ocenę (wykład, zaliczenie na ocenę (ćwiczenia)	3	egzamin pisemny zawierający pytania o charakterze problemowym; pisemna analiza wybranej realizacji z zakresu sztuk audiowizualnych

Program studiów cz.2

Obszar:

Moduły kształcenia wraz z zakładanymi efektami kształcenia						
Moduł A: przedmioty kierunkowe	Przedmiot do wyboru 1*	PK_W01, PK_U02, PK_K01	*Do wyboru 1. Film i korespondencja sztuk: film jako sztuka wizualna; sztuka w filmie – rodzaje, gatunki, odmiany; fabularyzowane biografie twórców, sztuka jako element fabuły filmowej, film inspirowany sztuką (intertekstualność wizualna); dokument o sztuce – między reportażem a kreacją; film tworzony przez artystów wizualnych; animacja filmowa – rysunkowa i graficzna; środki wyrazu, animacja eksperymentalna. 2. Sztuki wizualne w pracy edukatora i animatora kultury, artyści i edukatorzy sztuki w przestrzeni publicznej; street art / sztuka ulicy jako platforma dialogu społecznego; rynek sztuki, system galerii, targów sztuki, finansowanie sztuki; blogi krytyków sztuki, kuratorów i edukatorów; działalność edukacyjna współczesnych instytucji kulturalnych; popularyzatorska działalność prasy, mediów, wydawnictw, konkursy, biennale itp.; wystawa tematyczna i jej obudowa (wyjęcie studyjne). *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	aktywny udział w zajęciach warsztatowych, wykonanie zadań warsztatowych, merytoryczny wkład w dyskusję, prezentacja multimedialna lub esej na zadany temat
	Przedmiot do wyboru 2*	PK_W01, PK_U10	*Do wyboru 1. Muzyka w kulturze współczesnej: kulturowe konteksty dźwięku i muzyki; nurty i tendencje we współczesnej muzyce i muzykologii; muzyka a nowe media i technologie; dźwięk i muzyka w relacjach społecznych; estetyka dźwięku; pejzaż dźwiękowy i muzyka w przestrzeni publicznej; dźwiękowa tożsamość miasta; audiosfera współczesności, ekologia środowiska dźwiękowego, festiwale muzyczne i kultura festiwalu. 2. Najnowsze trendy w humanistyce: współczesne koncepcje opisu kultury (cultural turns); postmodernizm; posthumanizm; kognitywistyka; studia nad nauką i technologią; interdyscyplinarne projekty badawcze; współczesny kryzys tożsamości; uczestnictwo instytucji kultury w negocjowaniu tożsamości zbiorowych i indywidualnych; globalizacja, wielokulturowość i transkulturowość *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, merytoryczny wkład w dyskusję, prezentacja multimedialna lub esej na zadany temat
	Wprowadzenie do grafiki komputerowej	PK_U05, PK_U10, PK_U11	Edycja i tworzenie grafiki wektorowej (metody i narzędzia przetwarzania grafiki wektorowej, formaty zapisu pliku graficznego, druk, publikacja cyfrowa; projektowanie elementów grafiki wektorowej); edycja i tworzenie grafiki rastrowej (formaty zapisu pliku graficznego, druk, publikacja cyfrowa)	zaliczenie na ocenę	2	wykonanie zadań w pracowni/laboratorium i realizacja projektu
	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 organizacyjno-prawne działalności kulturalnej, najważniejsze akty prawne oraz przykładowe umowy w działalności kulturalnej); organizacja i zarządzanie we współczesnych instytucjach kultury (pojęcie i cechy organizacji, pojęcie i funkcje zarządzania, planowanie strategiczne, taktyczne, operacyjne i wariantowe, struktury organizacyjne instytucji kultury, centralizacja i decentralizacja w instytucjach kultury, rodzaje i strategie instytucji kultury); marketing instytucji kultury (specyfika usług i marketingu w kulturze, elementy i funkcje marketingu, podstawy strategii marketingowej w działalności kulturalnej); instytucje kultury a polityka kulturalna (polityka publiczna, polityka kulturalna i jej modele); finansowanie instytucji kultury (metody finansowania działalności kulturalnej z budżetu, finansowanie pośrednie i bezpośrednie, finansowania z sektora prywatnego i ze środków publicznych, współfinansowanie ze środków publicznych i prywatnych, alternatywne źródła finansowania)	egzamin	3	Egzamin pisemny zawierający pytania o charakterze problemowym
	Logika i ogólna metodologia nauk	PK_W01, PK_W02, PK_U01, PK_U08, PK_K05	Język jako narzędzie poznania i komunikacji (semiotyka logiczna i jej działy, język jako system znaków, metafizyka, język naturalny a sztuczny, kategorie syntaktyczne, spójność syntaktyczna wyrażen); klasyczny rachunek zdań (syntaktyczna i semantyczna charakterystyka języka KRZ, tautologia i kontrapozycja, macrycowa metoda sprawdzania formuł KRZ, przekład formuł z języka potocznego na język KRZ); dowodzenie (aksjomatyczna metoda dowodzenia, system dedukcji naturalnej, reguły wnioskowania i konstrukcji dowodu, wyniki logiczne 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 pseudodefinicje); rozumowanie (rozumowania proste i złożone, wyjaśnianie i sprawdzanie, schematy wnioskowań indukcyjnych)	zaliczenie na ocenę (wykład), zaliczenie na ocenę (ćwiczenia)	4	Test końcowy, wypowiedź ustna, rozwiązywanie zadań na tablicy, dyskusja
	Public relations i kampanie społeczne	PK_W07, PK_U05, PK_U06, PK_U07, PK_U09, PK_U10, PK_K05	Komunikowanie w PR (cele i odbiorcy, świadomość odbiorców, efektywne wpływanie na opinię publiczną); przekaz i wybór jego form (określanie problemu, argumentacja, warunki i ramy działania, wybór mediów i form przekazu, współpraca z mediami, imprezy masowe i oficjalne); corporate identity (zarządzanie systemem identyfikacji, nazwa i symbol firmy, księga standardów CI, inne elementy identyfikacji firmy, studium przypadku); Kampanie społeczne (problematyka i cele, strategia przygotowywania 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	Przemysły kreatywne w polityce regionalnej: ekonomiczna charakterystyka rynków pracy sektora kreatywnego; elementy rynku pracy w sektorach kreatywnych; popyt i podaż na rynku pracy w sektorach kreatywnych; płaca jako cena rynku pracy w sektorach kreatywnych, specyfika rynków pracy przemysłowych kreatywnych wg wybranych branż (muzyczna, filmowa, nadawcza); systemy honorariów autorskich w przemysłach kreatywnych, strategię regionalnych polityk kulturalnych na wybranych przykładach, polityki kulturalne EU – w stronę decentralizacji *tematyka wykładu eksperckiego może być zmodyfikowana w zależności od potencjału i zainteresowań grupy, wykładowców prowadzących, naukowców ekspertów, wykładowców programu Erasmus+ oraz visiting professors	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 sztuki nowoczesnej i współczesnej, ruchy, kierunki, tendencje); pojęcie awangardy, najważniejsze cechy wystąpień awangardowych; formalizm i ekspresjonizm, kubizm i futurizm, sztuka abstrakcyjna, dadaizm i surrealizm; sztuka II połowy XX w. (tendencje abstrakcyjne, figuratywne, nowe obszary działań artystycznych i ich dokumentacja); sztuka współczesna (dziedzictwo neoawangardy i postmodernizmu)	egzamin (wykład), zaliczenie na ocenę (ćwiczenia)	5	egzamin pisemny; aktywny udział w zajęciach, merytoryczny głos w dyskusji; przedstawienie referatu na wskazany temat z zakresu sztuk wizualnych – forma mówiona, prezentacja multimedialna; praca zaliczeniowa – pisemna z materiałem ilustracyjnym
	Wybrane zagadnienia kultury popularnej	PK_W08, PK_U04, PK_K04	Kultura popularna a kultura masowa (teoria i krytyka); mity i ikony współczesnej kultury popularnej; kicz i kamp jako wyznaczniki współczesnej kultury popularnej; konsumpcja i opór, mainstream i peryferia w obszarze kultury popularnej; analiza tekstów kultury popularnej (wybrane zjawiska)	zaliczenie na ocenę	2	Referat, prezentacja multimedialna, dyskusja
	Antropologia kulturowa	PK_W02, PK_W04, PK_W05, PK_U04, PK_U06, PK_U07, PK_K04	Antropologia kulturowa (dyscyplina naukowa, jej historia i związki z innymi naukami, główne zagadnienia, tradycje naukowo-badawcze, teorie i metody); podstawowe pojęcia i kategorie antropologii kulturowej; mity i symbole, mitologie i religie, opowieści i wierzenia jako treść kultury; święta, obrzędy, rytuały, sacrum, profanum i tabu; problematyka etniczna, różnorodność kulturowa, kultury hybrydowe, cross-culture; opozycja my – oni, kultura Innego; kolonializm, postkolonializm, neokolonializm; globalna kultura masowa a tradycje kultur etnicznych; antropologia codzienności, antropologia miasta; ciało i jego obraz w kulturze, cielesność jako wytwór społeczny i kulturowy	egzamin	2,5	Egzamin pisemny (test), wypowiedź ustna (dyskusja); wypowiedź pisemna (praca zaliczeniowa – esej); aktywny udział w zajęciach
Translatorium tekstów kultury medialnej	PK_W05, PK_W08, PK_U02, PK_U03, PK_U07, PK_U08, PK_U09, PK_K04	Wprowadzenie do translatorium tekstów kultury medialnej (zasady tłumaczenia ogólnego oraz specjalistycznego, rola tłumacza pisemnego, pojęcie ekwiwalencji w tłumaczeniu, kompetencje językowe i kulturowe tłumacza, wykorzystanie słowników); tłumaczenie dotyczące wizualnej kultury nowoczesności; tłumaczenie dotyczące digitalizacji i przydatności reprezentacji; tłumaczenie dotyczące związków ideologii i mass mediów; tłumaczenie dotyczące sztuki nowych mediów; tłumaczenie dotyczące tożsamości w zmediatyzowanym świecie – wspólnot wirtualnych i społeczeństwa sieci; tłumaczenie dotyczące cyberprzestrzeni i demokracji	zaliczenie na ocenę	2	Lektura zadanych tekstów, poprawne wykonanie zadań, przygotowanie prezentacji multimedialnej związanej z problematyką poruszaną w przekładanych tekstach	
Zarządzanie projektem w przemysłach kreatywnych	PK_W07, PK_U05, PK_U06, PK_K04	Przemysły kreatywne – zagadnienia wprowadzające (definicje, kategoryzacje, wybrane branże i specyfika zarządzania projektami w przemysłach kreatywnych); zarządzanie projektami (planowanie projektu, zasada SMART w formułowaniu celów projektu, szacowanie zasobów, harmonogram i organizowanie działań projektowych, ocena i prognozowanie); zarządzanie ryzykiem, zmianami, barierami zarządzania projektem w przemysłach kreatywnych (planowanie zarządzania ryzykiem, identyfikacja barier, planowanie reakcji na bariery, ocena i monitorowanie reakcji na ryzyko, źródła konfliktów, podstawy negocjacji partnerskich)	zaliczenie na ocenę	2	Przygotowanie debaty, aktywny udział w zajęciach i dyskusjach, kolokwium	

Program studiów cz.2

Obszar:

Moduły kształcenia wraz z zakładanymi efektami kształcenia							
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 briefem w grafice cyfrowej; dobre praktyki projektanta, teoria kompozycji, równowaga, kolor i emocje w projektowaniu; behance jako platforma inspiracji i droga do dobrego projektowania	zaliczenie	1,5	Wykonanie zadań w pracowni/laboratorium i realizacja projektu		
	PK_W01, PK_W06, PK_U02, PK_U11	Geneza kultury w Polsce - wykład monograficzny poświęcony problematyce zanikających grup etnicznych i narodowych w Polsce oraz na pograniczu (Karaimi, Lemkowie i Bojkowie, Żydzi, Cyganie, Tatarzy polscy, Białorusini, Niemcy, osadnicy holenderscy, tzw. Ojczyźni), prezentacja materiałów multimedialnych np. filmów dokumentalnych *tematyka wykładu monograficznego może ulec zmianie, w zależności od potencjału i zainteresowań grupy, wykładów prowadzących, naukowców ekspertów, wykładów z programu Erasmus+ oraz visiting professors	zaliczenie na ocenę	2	Prezentacja multimedialna (tematyka omawianych mniejszości narodowych)		
	PK_W03, PK_W08, PK_U03, PK_K05	Prawo autorskie (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 prosowe (podstawowe pojęcia, najważniejsze przepisy; prawa i obowiązki dziennikarzy, bloger dziennikarzem); 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)		
Moduł B: przedmioty obszarowe Intermedia i Gry komputerowe	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 oparciu o wybrane wartości formalne; wybrane zagadnienia bioniki (analiza budowy i zasady działania organizmów pochodzących ze świata natury oraz wykorzystanie ich w procesie projektowania); interpretacja dzieła sztuki; transformacja obrazu; doskonalenie umiejętności konstruowania wypowiedzi wizualnych: 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 (try semestralny); rozmowa ze studentem, korekta i ocena nauczycielska		
	PK_W01, PK_W08, PK_U01, PK_U02, PK_U03, PK_U04, PK_U05, PK_U06, PK_U07, PK_U08, PK_U09, PK_U10, PK_U11, PK_K04	Gry platformowe. Rodzaje gier platformowych. Gatunki gier komputerowych. Grywalność. Historia gier komputerowych. Top 10 gier wszechczasów. Klasyfikacja i współczesne gry 2D. Gry przygodowe, strategiczne, symulacje, gry akcji - analiza. Cechy rozgrywek w grach komputerowych. Programowanie gier. Grafika w grach komputerowych. Dźwiękowiec, grafik, producent - jak wygląda praca w branży gier.	egzamin (wykład), zaliczenie na ocenę (ćwiczenia)	4	Praca semestralna - wykonanie prostej gry 2D, egzamin ustny		
	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 assetów do gry. Środowisko Unity - praca z obiektami. Projekt gry z użyciem opracowanych assetów.	zaliczenie na ocenę	2	Praca zaliczeniowa		
	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 - gra planszowa. Funkcje gier planszowych. Projektowanie gier planszowych. Autorzy gier planszowych i topowe projekty. Jak sprzedać gre.	zaliczenie na ocenę	2	Opracowanie projektu gry planszowej, dyskusja		
	PK_W01, PK_W02, PK_W08, PK_U01, PK_U02, PK_U03, PK_K04	Historia gier komputerowych. Przemysł gier. Praca w branży game dev. Dynamyczny rozwój branży gier. Video game industry - jak działa branża. Zawody związane z branżą gier. Produkcji gier komputerowych. Rynek gier.	egzamin	1	Egzamin, dyskusja		
	PK_W08, PK_U02, PK_U10, PK_K01, PK_K05	Concept art - wizualizacja cyfrowa. Grafiki koncepcyjne - scenopis. Wizualizowanie idei. Rola concept artysty w produkcji gry. Game Design Document - czym jest. Zasady tworzenia grafik koncepcyjnych. Wstęp do digital painting. Narzędzia do tworzenia concept art. Opowieść, design i warsztat rysunkowy.	Zaliczenie na ocenę	2	Praca zaliczeniowa - opracowanie planszy w formie cyfrowej		
	PK_W01, PK_W07, PK_U02, PK_U05, PK_K01	Silniki gier - Unity. Wstęp do pracy w środowisku 3D. Wirtualna rzeczywistość - podstawy. Projekt VR. Jak tworzyć grę VR. Vir - dobre praktyki. Gry VR i AR. Unity + Oculus - od postaw.	zaliczenie na ocenę	2	Praca zaliczeniowa		
	PK_W09, PK_U03, PK_U05, PK_U06, PK_K02, PK_K03	Social media - narodziny światła. Klasyfikacja i znaki szczególne mediów społecznościowych, Social media - nowy wymiar życia społecznego. Włogi - czym są i jak je tworzyć. Fotografia w SM.	Zaliczenie na ocenę	2,5	Praca zaliczeniowa		
	PK_U02, PK_U05, PK_U10, PK_K02, PK_K03, PK_K04, PK_K05	Game engine - wstęp. Popularne silniki graficzne. Praca w gamedev. Programowanie gier - mity i dobre praktyki. Projekt gry. Unity - silnik do tworzenia gier.	zaliczenie na ocenę	3	Praca semestralna - oprogramowanie gry		
	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. Plansza i gracz - tworzenie gry. Środowisko 3D, assety - elementy gry.	Zaliczenie na ocenę, egzamin	3	Praca zaliczeniowa, egzamin		
	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 komórkowe. Forma i modele biznesowe. Formy produkcji: gry MMO i online. Gatunki gier przeglądarkowych i społecznościowych. Indie games.	zaliczenie na ocenę	1,5	praca zaliczeniowa		
	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 waw - syntezatory. Zaawansowana edycja dźwięku. Symulacja dźwiękowe. Processing - programowanie obrazu i dźwięku.	egzamin	1,5	egzamin ustny, dyskusja		
	PK_W02, PK_U02, PK_U10, PK_K01, PK_K02	Intermedia wprowadzenie. Zagadnienie i techniki intermedialne. Przemysły kreatywne a działania intermedialne. Kształtowanie obrazu. Problematyka kultury w kontekście intermedialnym. Nowe media.	zaliczenie na ocenę	6	praca zaliczeniowa		
	PK_W01, PK_W04, PK_W05, PK_W06, PK_K03, PK_K04	Transmedia w kulturze. Strategie transmedialne. Tworzenie metodologii artystycznych. Transmedia - trend w rozrywce cyfrowej. Siła transmediów w kinie. Zderzenie starych i nowych mediów. Narracja transmedialna. Kultura konwergencji. Estetyka - opowieść transmedialna. Formy przekazu. Historiat i w grze planszowej. Produkty sprzedażowe a narracja transmedialna.	zaliczenie na ocenę	3	praca zaliczeniowa		
	PK_W08, PK_U10, PK_U11	Design thinking; prototypowanie i myślenie w produkcie; mindsets w design thinking i rozwiązywanie problemów; od idei do produktu; prototyp i iteracje; socjologiczne i psychologiczne uwarunkowania procesu projektowego; techniki projektowe i skrócenie czasu wprowadzenia na rynek; step do modelowania 3D; CAD (Computer Aided Design) w Blender; rapid prototyping; modelowanie bezpośrednio; modelowanie parametryczne; skanowanie i druk 3D; slicing i G-code	zaliczenie na ocenę (wykład, laboratorium)	3	Praca semestralna - wykonanie projektu		
Praktyki	PK_W07, PK_U05, PK_U06, PK_U11, PK_K01, PK_K02	Szczegółowe treści realizowane na praktykach zawodowych określa „Regulamin studenckich praktyk zawodowych” Wyższej Szkoły Gospodarki z dn. 01.10.2019 r.	zaliczenie	10	Poprawnie wypełniona Karta praktyk, w podstawie na nabytą wiedzę, umiejętności i kompetencje; potwierdzenie przez zakład pracy (praktykodawcę) realizacji założonych celów (niezależnie i zgodnie na Kartie praktyk)		
	PK_W01, PK_W03, PK_W07, PK_W09, PK_U05, PK_U06, PK_U10, PK_U11, PK_K01, PK_K02	Szczegółowe treści realizowane na praktykach zawodowych określa „Regulamin studenckich praktyk zawodowych” Wyższej Szkoły Gospodarki z dn. 01.10.2019 r.	zaliczenie	20	Poprawnie wypełniona Karta praktyk, w podstawie na nabytą wiedzę, umiejętności i kompetencje; potwierdzenie przez zakład pracy (praktykodawcę) realizacji założonych celów (niezależnie i zgodnie na Kartie praktyk); dokumentacja		
Proces dyplomowania	PK_W07, PK_W08, PK_W09, PK_U01, PK_U02, PK_U03, PK_U05, PK_U10, PK_K01	Planowanie i zarządzanie projektem. Analiza obecnych, potencjalnych odbiorców i konkurencji oraz prognozowanie popytu. Struktura organizacyjna, harmonogram i podział zadań. Harmonogram i kontrola kosztów. Tworzenie strategii marketingowej projektu. Pozyskiwanie funduszy (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		
	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		