

Program studiów cz.1

Ogólna charakterystyka studiów	
Prowadzący obszar (specjalność) studiów	Kolegium Nauk Społeczno-Ekonomicznych
	Katedra Przemysłów Kreatywnych
Obszar (specjalność) studiów <i>(nazwa obszaru (specjalności) musi być adekwatna do zawartości programu studiów a zwłaszcza do zakładanych efektów uczenia się)</i>	Intermedia i gry komputerowe
Poziom kształcenia: <i>(studia pierwszego, drugiego stopnia)</i>	studia pierwszego stopnia
Profil kształcenia: <i>(ogólnoakademicki, praktyczny)</i>	profil praktyczny
Forma studiów: <i>(studia stacjonarne, studia niestacjonarne)</i>	studia stacjonarne, studia niestacjonarne
Praktyki (łącznie wymiar):	960 godzin NPS w terminie do 5 semestru włącznie
Szkolenie BHP w wymiarze:	4 godzin NPS na początku 1 semestru, realizowane w ramach modułu kanonicznego
Liczba punktów ECTS konieczna do uzyskania kwalifikacji odpowiadających poziomowi studiów	180
Łączna liczba punktów ECTS uzyskanych:	
na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia:	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):	
Procentowy udział liczby punktów ECTS dla każdej dyscypliny <i>(dotyczy kierunku przyporządkowanego do więcej niż jednej dyscypliny):</i>	
dyscyplina wiodąca: nauki o kulturze i religii	51 % ogólnej liczby punktów ECTS
dyscyplina (dyscypliny): nauki o sztuce	30 % ogólnej liczby punktów ECTS
nauki o komunikacji społecznej i mediach	19 % ogólnej liczby punktów ECTS
Łączny nakład pracy studenta	4796 studia stacjonarne, 4736 studia niestacjonarne
Tytuł zawodowy uzyskiwany przez absolwenta:	licencjat
Wskazanie, czy w procesie definiowania efektów uczenia się oraz w procesie przygotowania i udoskonalania programu studiów uwzględniono opinie interesariuszy <i>(należy podać z kim z pracodawców są podpisane umowy, odbyły się spotkania; jak są monitorowani absolwenci itd)</i>	Tak, uwzględniono opinie branży kreatywnej, instytucji kultury, organizacji i fundacji m.in. Miejskie Centrum Kultury w Bydgoszczy, Makfert Polska, Innowacje społeczne, Master Edu, Innovlabs.pl, Centrum Kreatywności, Fundacja Rozwoju Innowacji Społecznych, Kolfer/Print&Design studio, Klastr Przemysłów Kreatywnych Sp. z o.o. Spotkania odbyły się z przedstawicielami Miejskiego Centrum Kultury, Klastra Przemysłów Kreatywnych, Print&Design studio, Muzeum Fotografii WSG, Centrum Kreatywności, Innovlabs, Makfert Polska, Master Edu- specjaliści/eksperti i praktycy branż kreatywnych (nowe media i technologie cyfrowe). Badanie przez Uczelnię uzawodowienia, zadowolenia z wykonywanej pracy i wynagrodzenia, ocena przydatności wiedzy zdobytej na studiach, czas poszukiwania pracy i przyczyny 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.
Wymagania wstępne <i>(oczekiwane kompetencje kandydata – zwłaszcza w przypadku studiów drugiego stopnia)</i>	nie dotyczy
Relacja obszar (specjalność) - kierunek	obszar usytuowany na kierunku przemysły kretywne

Program studiów cz.2

Obszar (specjalność): **Intermedia i gry komputerowe**

Moduły kształcenia wraz z zakładanymi efektami uczenia się							
Moduły kształcenia	Przedmioty (* - oznacza przedmiot do wyboru)	Zakładane efekty uczenia się	Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się	Rygor zaliczenia	Liczba ECTS	Sposoby weryfikacji zakładanych efektów uczenia się osiąganych przez studenta	
Przedmioty kanoniczne							
Wybrane zagadnienia z ekonomii i przedsiębiorczości	Wybrane zagadnienia z ekonomii i przedsiębiorczości	PK_W07, PK_W09, PK_U06, PK_U10, PK_U11, PK_K04	Wybrane elementy marketingu; Wybrane elementy dotyczące kultury organizacyjnej przedsiębiorstwa; Wybrane elementy analizy ekonomicznej; Biznes plan metodą LEAN Canvas	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 pracodawców 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 inne systemy normatywne; System prawa i norma prawna; Normy a przepisy prawne; Tworzenie prawa i hierarchia źródeł prawa; Stosowanie i wykładania 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 skalonych, 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 – miejsca pojawiania 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; specyfikacje techniczne produktu; wygląd i projektowanie produktu, przedmiotów użytkowych i budynków; strój służbowy, ubrania i moda; wygląd i ubiór, przymiotniki opisujące charakter i osobowość, cechy charakteru przydatne w pracy; korzystanie z różnych środków transportu, dojazd do pracy; opis miejsca zamieszkania, wielkie i atrakcyjne miasta, życie, problemy i czas wolny w mieście; podróże, informacje turystyczne, podróże służbowe, noclegi, problemy podczas podróży, w hotelu; wyścigi, zwiędzanie, orientacja w terenie, atrakcje turystyczne; dziedzictwo 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, nawyki żywieniowe, diety, przygotowywanie i zamawianie posiłków oraz napojów, posiłki poza domem; zmiany zachodzące w stylu życia i pracy, ich tempo i wpływ na człowieka; zachowanie równowagi między systemem prywatnym i zawodowym, życie 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, rozliczenia finansowe; opisywanie tendencji, trendów i zmian, relacje przyczynowo-skutkowe; opisywanie wykresów	Zo	6	praca pisemna Test gramatyczny; test leksykalny; wypowiedź ustna; udział w dyskusji; odgrywanie ról; zadania na zrozumienie tekstu pisanego; zadania na zrozumienie tekstu słuchanego; wykonanie zadań w modułach językowych na platformie edukacyjnej	
			Język niemiecki: Świętowanie z kolegami; Co możemy podarować?; Wszystko dobrze zaplanowane; Nowe mieszkanie; Gdzie co postawić?; wohn?; Gdzie co stol?; 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 ...; Zwiędzamy 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; Gwarancja i reklamacje; Wystawianie rachunku; Konflikt w teamie; Dobra komunikacja interpersonalna; Udzielanie usług; Doradzanie klientom; Przydzielanie klientów; Oferta pracy; Prowadzenie pracy; Życielny; Rozmowa kwalifikacyjna; Modele czasu pracy; Umowa o pracę; Handel w okresie przejściowym; Komunikacja wewnętrzna; Giełda i kurs akcji; System ubezpieczeń w Niemczech; Nowy produkt i strategię reklamy; Gdy projekt zawodzi: sposoby rozwiązywania konfliktów; Moje prawa w pracy; Walka czy współpraca?; Szlaki 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, ubezpieczenie medyczne, wizyty u lekarza; praca: ogłoszenia o pracę, rekrutacja, rozmowy o pracę, opisy stanowisk, zakupy i usługi; języki obce; technologie informacyjne i komunikacyjne; świat przyrody: pogoda, katastrofy naturalne, ochrona środowiska, fauna i flora; państwo i społeczeństwo: prawo i przestępczość, normy społeczne, problemy społeczne i ekonomiczne				
Język obcy specjalistyczny	Język obcy specjalistyczny	PK_U07, PK_U08, PK_U09, PK_U11	Do wyboru: język angielski, niemiecki, rosyjski i angielski: Introduction to Cultural Studies and Philosophy of Culture; Art, media and entertainment; Culture and contemporary society; Data analysis; Conferences J. niemiecki: Einführung in die Kulturwissenschaften und Kulturphilosophie; Kunst, Medien und Unterhaltung; Kultur und 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 współczesności	Zo	0,5	Praca zaliczeniowa – eseje; kolokwium	
Wprowadzenie do informacji naukowej	Szkolenie biblioteczne	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 multibaz danych; Korzystanie z bibliotecznych systemów informacyjno-wyszukiwawczych	Z	1	Test na platformie zdalnego nauczania	
			System informacyjno-biblioteczny WSG; Biblioteka Główna WSG (lub biblioteki filialne) i jej zbiory w Internecie; Katalogi on-line; Udoskonalanie zbiorów; Bazy danych	Z	0	Test na platformie zdalnego nauczania	

Program studiów cz. 2

Obszar (specjalność): **Intermedia i gry komputerowe**

Moduły kształcenia wraz z zakładanymi efektami uczenia się							
Elastyczne kształcenie	Pierwsza pomoc przedmedyczna	PK_U11, PK_K01, PK_K02	Resuscytacja krążeniowo-oddechowa – algorytm postępowania; Postizodowim 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 różnych stanach zagrożenia życia i chorobach. Objawy i postępowanie	Z	1	Test; zadania; obserwacja pracy studentów podczas realizacji ćwiczeń, ocena oraz analiza wykonanych zadań praktycznych	
	Specjalistyczne systemy informatyczne	PK_W03, PK_U10, PK_K01	Wykorzystanie programów branżowych w zależności od obszaru, zgodnie ze standardami rynkowymi – możliwość certyfikacji z danego produktu w celu zwiększenia szans na rynku	Z	1	Wykonanie zadań laboratoryjnych	
	Kultura języka polskiego	PK_U07, PK_U08, PK_U11	Kształcenie umiejętności słuchania, mówienia, czytania i pisania w ramach tematyki związanej z życiem co-dziennym 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 nieodpędowych, wyrażanie podstawowych potrzeb w w/w sytuacjach.	Zo	4	Pisemne testy kontrolne, ustne odpowiedzi sprawdzające znajomość gramatyki i słownictwa; pisemne wypowiedzi w ramach zadań domowych, pracy na zajęciach; krótkie wypowiedzi pisemne; praca domowa, praca na zajęciach; pisemne testy kontrolne sprawdzające umiejętności czytania ze zrozumieniem; samoocena; obserwacja; ocena aktywności i zaangażowania na zajęciach; obserwacja pracy w parach lub grupach	
Przedmioty podstawowe	Komunikacja społeczna	PK_W03, PK_W05, PK_W09, PK_U03, PK_U07, PK_K04	Komunikacja społeczna: składowe i akторы procesu, Symboliczny interakcjonizm G.H. Meada - komunikacja jako proces społeczny, Perspektywa psychologii społecznej - informacyjny wpływ społeczeństwa i jego znaczenie w komunikacji, Komunikowanie masowe - M. McLuhan i determinizm technologiczny, Znaki i symbole w komunikacji - semiotyka R. Barthesa, Struktura społeczna a komunikowanie się - 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, nie-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 perswazyjne, przemiany i trendy w komunikatach reklamowych, perspektywa międzykulturowa: jak ukazywany jest inny w przestrzeni komunikacji społecznej?, internet jako przestrzeń komunikacji społecznej: specyfika i nowe trendy, na styku ekspresji artystycznej i komunikacji społecznej: animacja, wideoklip, reportaż	egzamin (wykład), zaliczenie na ocenę (zajęcia warsztatowe)	6	Egzamin pisemny, wypowiedzi ustne (wykład) Praca zaliczeniowa – eseje będy prezentacja z dyskusją, wypowiedzi ustne i zadania praktyczne na zajęciach (warsztat)	
	Kultura audiowizualna	PK_W04, PK_W07, PK_U02, PK_U06, PK_U07, PK_U10, PK_K03	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, Obrabianie i audiowizualność współczesnej kultury, Krótka 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 (przekaz wizualny jako komunikat; rodzaje przekazu wizualnego, medium a przekaz; podstawowe środki wyrazu tworzące komunikat wizualny, psychologia odbioru, reguły postrzegania wzrokowego, forma – wizualny kształt treści); litera jako znak graficzny i semantyczny (kształty znaków literniczych a historia pisma facyńskiego, klasyfikacja typów i krojów pisma); typografia (fonty, światło literne ogólnie zasady składu i edycji), parametry techniczne publikacji); obraz i typografia – relacja w przekazie wizualnym; grafika użytkowa jako uniwersalna dziedzin komunikacji wizualnej; analiza wybranych realizacji	zaliczenie na ocenę	3	praca zaliczeniowa dotycząca wybranych zagadnień przekazu wizualnego forma ustna lub pisemna, z materiałem wizualnym (forma drukowana lub prezentacja multimedialna)	
	Marketing przemysłów kreatywnych	PK_W07, PK_W08, PK_W09, PK_U02, PK_U03, PK_U06, PK_K01	Marketing przemysłów kreatywnych (wprowadzenie, podstawowe pojęcia); strategie marketingowe w branżach kreatywnych; konkurencyjność i strategie konkurencyjne, badania marketingowe w branżach kreatywnych	egzamin (wykład), zaliczenie na ocenę (zajęcia warsztatowe)	5,5	Egzamin pisemny zawierający pytania o charakterze problemowym; realizacja zadania o charakterze projektowym; aktywny udział w zajęciach; zaliczenie ćwiczeń realizowanych na zajęciach	
	Rynki przemysłów kreatywnych	PK_W05, PK_W07, PK_W09, PK_U06, PK_K04	Rynki sektora kreatywnego w ujęciu ekonomicznym (ekonomiczna charakterystyka sektora kreatywnego, elementy rynku, prawa autorskie jako podstawa przemysłów kreatywnych, struktura rynków sektora kreatywnego, analiza sektora kreatywnego wg Cavese, ekonomia dobrobytu i finansie publiczne); podaż dóbr przemysłów kreatywnych (teoria podaży i koszty, struktura rynku - organizacja przemysłu, uwarunkowania podaży w przemysłach kreatywnych); konsumpcja towarów i usług przemysłów kreatywnych (uczestnictwo a popyt, badania nad uczestnictwem w kulturze, dochody jako determinanta popytu na dobra kultury, inne czynniki warunkujące popyt); specyfika rynków przemysłów kreatywnych wg wybranych branż (muzyka, film, książka); miasta kreatywne i turystyka kulturalna (polityka publiczna a ekonomia przestrzenna, polityki publiczne miast kreatywnych, ekonomika festiwałów – wpływ na rozwój miast, analiza konsumentów w turystyce kulturowej)	zaliczenie na ocenę	2	Pisemna praca semestralna, aktywny udział w dyskusjach	
	Kultura medialna	PK_W08, PK_U04, PK_U10, PK_K03	Wyjaśnienie pojęć (kultura medialna, mass-media, nowe media); charakterystyka polskiego rynku medialnego; dziennikarstwo jako zawód, redagowanie periodyków, warsztat językowy redaktorów i dziennikarzy; nowe media alternatywne i zaangażowane; krytyczna analiza tygodników opinii; krytyczna analiza portali społecznościowych i medialnych stron internetowych; samodzielna analiza treści w tygodnikach opinii i na polskich portalach społecznościowych; tablicyzacja mass-medów 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 (konceptje, typy i rozumienie kultury, proces uczenia się kultury, symboliczny charakter kultury); dychoomia 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 kreatywna – nowa tożsamość twórców kultury; społeczne obłogi sztuki – tradycyjne i nowe (sztuka w dobie digitalizacji życia społecznego)	egzamin	2,5	Egzamin pisemny	
	Nowe media	PK_W01, PK_W02, PK_U01, PK_U07, PK_U11	Nowe media (cyfrowe), intermedia, multimedia, hipermedia; społeczeństwo informacyjne i nowe media jako komunikacja epoki postindustrialnej; interaktywność i hipertekstualność; rzeczywistość wirtualna i internet; technologie cyfrowe i obiekty multimedialne; multimedia interaktywne i aplikacje mobilne; kultura 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	3	egzamin pisemny zawierający pytania o charakterze problemowym, merytoryczny głos w dyskusji, praca własna z literaturą przedmiotu	
Przedmioty kierunkowe i obszarowe							
Historia kina światowego	PK_W01, PK_W02, PK_U04, PK_K03	Narodziny kina, Wpływ sztuki na wczesną kinematografię w Europie, Amerykańskie kino - początki i lata 20 XX w., Przemówi dźwiękowy, Czas wojny a kinematografia, Włochi neorealizm, Polska Szkoła Filmowa, Nowa Fala, Kino kontekstacji, Kino mroźnego niepokoju, Amerykańskie kino lat 70. i 80., Filmy postmodernizmu, 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 prawdziwie uzasadnione przekonanie, Problemy klasycznej teorii wiedzy, Wiedza a sceptycyzm, Intencjonalizm a ekstencjonalizm, Kontekstualizm), Filozofia jako działalność pojęciowa (Robert Brandom)	zaliczenie na ocenę	3,5	Kolokwium – praca pisemna		

Program studiów cz.2

Obszar (specjalność): **Intermedia i gry komputerowe**

Moduły kształcenia wraz z zakładanymi efektami uczenia się						
Moduł A: przedmioty kierunkowe	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 płęć, Relatywizm kulturowy, Kultura wysoka a kultura masowa, Teoria kultury I (Cassirer, Freud, Bachtin, Levi-Strauss, Barthes, Foucault), Teoria 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, trójką kulinarną, pojęcie modelu zredukowanego a rozważania o sztuce, Psychoanaliza Z. Freuda – topiki, teoria popędów, pojęcie kompleksu, działalność twórcza a psychoanaliza, Psychoanaliza C. G. Junga – pojęcie archetypów i symboli, analiza i interpretacja wytworów artystycznych w świetle koncepcji archetypów, Krytyka i reinterpretacja Freudowskiej psychoanalizy – J. Lacan, feminizm i psychoanaliza, Interpretacjonizm w ujęciu C. Geertza, Interpretacja i nadinterpretacja – U. Eco, Poststrukturalizm i semiotyka kultury, Krytyka kultury – tradycja i główne koncepcje	egzamin (wykład), zaliczenie na ocenę (ćwiczenia)	2	Egzamin i praca (forma pisemna), wypowiedzi ustne
	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; dziedziny sztuk pięknych, ich specyfika oraz ewolucja; podstawowe pojęcia z historii sztuki b. Kulturowe i historyczne uwarunkowania twórczenia 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 problemowo-wym oraz elementy pokazu wymagające rozpoznania wskazywanych dzieł sztuki; aktywny udział w zajęciach audytorialnych (wypowiedzi ustne wkleśd merytoryczny w dyskusji) przedstawiienie referatu praca pisemna - zaliczeniowa
	Wiedza o sztukach audiowizualnych	PK_W01, PK_W02, PK_W06, PK_U02, PK_U06, PK_K03	Sztuki audiowizualne – definicje i pole badawcze; sztuka intermedialna i multimedialna; instalacje audiowizualne i interaktywne; awangardowe kino eksperymentalne; film animowany; wideoart i instalacje wideo; od prób wizualizacji muzyki do instalacji audiowizualnych - sound art; wideoclip jako forma audiowizualna; sztuka wizualizacji; spektakle audiowizualne; wielomediowość współczesnej sztuki; synestezja jako strategia artystów audiowizualnych; multimedialny charakter wydarzeń artystycznych	zaliczenie na ocenę (wykład), zaliczenie na ocenę (ćwiczenia)	3	egzamin pisemny zawierający pytania o charakterze problemowym; pisemna analiza wybranej realizacji z zakresu sztuk audiowizualnych
	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 - rysunkowe i graficzne 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; targow sztuki; finansowanie sztuki; blogi krytyków sztuki; kuratorowi edukatorów; działalność edukacyjna współczesnych instytucji kulturalnych; popularyzatorska działalność prasy, mediów, wydawnictw, konkursy, biennale itp.; wystawa tematyczna i jej obudowa (wyjście 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
	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 strategje instytucji kultury); marketing instytucji kultury (specyfika usług i marketingu w kulturze, elementy i funkcje marketingu, podstawy strategji 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 wyrażenie), klasyczny rachunek zdań (syntaktyczna i semantyczna charakterystyka języka KRZ, tautologia i kontradycja, mazykowa metoda sprawdzania formuł KRZ, przekształt formuły z języka potocznego na język KRZ); dowodzenie (aksjomatyczna metoda dowodzenia, system dedukcji naturalnej, reguły wnioskowania i konstrukcji dowodu, wynikanie 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, argumentacji, 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, strategja 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; placja jako cena rynku pracy w sektorach kreatywnych; specyfika rynków pracy przemysłów kreatywnych; wag wybranych branż (muzyczna, filmowa, nadawcza); systemy honorariów autorskich w przemysłach kreatywnych; strategje 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; futurizm i ekspresjonizm; kubizm i futurizm; sztuka abstrakcyjna, dadaizm i surrealizm; sztuka II połowy XX w. (tendencje abstrakcyjne, figuratywne, abstrakcyjne, abstrakcyjne 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 – pisemna z materiałem ilustracyjnym

Program studiów cz. 2

Obszar (specjalność): **Intermedia i gry komputerowe**

Moduły kształcenia wraz z zakładanymi efektami uczenia się						
Moduł B: przedmioty obszarowe Intermedia i Gry komputerowe	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 kump jako wyznaczniki współczesnej kultury popularnej; konsumpcja i opór, mainstream i periferia 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), wypowiedzi ustna (dyskusja); wypowiedzi pisemna (praca zaliczeniowa - eseje); aktywny udział w zajęciach
	Transorium 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 przyszłość reprezentacji; tłumaczenie dotyczące związków ideologii i mass mediów; tłumaczenie dotyczące sztuki 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, poprawne wykonanie zadań, przygotowanie prezentacji multimedialnej związanej z problematyką poruszaną w przekładanych tekstach
	Zarządzanie projektem w przemyśle kreatywnych	PK_W07, PK_U05, PK_U06, PK_K04	Przemysł kreatywny – zagadnienia wprowadzające (definicje, kategoryzacje, wybrane branże i specyfika zarządzania projektami w przemyśle 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 przemyśle 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
	Grafika komputerowa	PK_W08, PK_U02, PK_U10	Grafika komputerowa a kultura cyfrowa; najnowsze trendy w projektowaniu graficznym; zaawansowane techniki pracy z grafiką rastrową (Adobe Photoshop); zaawansowane techniki pracy w grafice wektorowej (Adobe Illustrator); grafika na potrzeby reklamy i animacji (typu explainer video; typografia w grafice komputerowej; projektowanie graficzne; DTP w teorii i praktyce; praca z briefem w grafice cyfrowej; dobre praktyki projektanta; teoria kompozycji, 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	Ginące 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. Olegrzy); prezentacja materiałów multimedialnych np. filmów dokumentalnych *tematyka wykładu monograficznego może ulec zmianie, w zależności od potencjału i zainteresowań grupy, wykładowców prowadzących, naukowców ekspertów, wykładowców programu Erasmus+ oraz visiting professors	zaliczenie na ocenę	2	Prezentacja multimedialna (tematyka omawianych mniejszości narodowych)
	Prawo autorskie	PK_W03, PK_W08, PK_U03, PK_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 prasowe (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 (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 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; transformacje obrazu; doskonalenie umiejętności konstruowania wypowiedzi wizualnych: zadania projektowe, kompozycyjne, kreatywne z zastosowaniem różnych technik i materiałów; interpretacja zadań.	zaliczenie na ocenę	2,5	Poprawne wykonanie ćwiczeń i zadań projektowych; przegląd prac - ewaluacja zadań zrealizowanych w trakcie semestru (trzy semestry); rozmowa ze studentem, korekta ocena nauczycielska	
Gry komputerowe 2D - platformówka	PK_W01, PK_W08, PK_U01, PK_U02, PK_U03, PK_U04, PK_U05, PK_U06, PK_U07, PK_U08, PK_U09, PK_K04	Gry platformowe. Rodzaje gier platformowych. Gatunki gier komputerowych. Grywalność. Historia gier komputerowych. Top 10 gier wszechczasów. Klasyczne i współczesne gry 2D. Gry przygodowe, strategiczne, symulacje, gry akcji - analiza. Cechy rozgrywki 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	
Modelowanie assetów i silnik 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 assetów do gry. Środowisko Unity - praca z obiektami. Projekt gry z użyciem opracowanych assetów.	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 - gra planszowa. 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. Produkcji 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 - scenariusz. 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	
Programowanie gier i VR	PK_W01, PK_W07, PK_U02, PK_U05, PK_K01	Silniki gier - Unity. Wstęp do pracy w środowisku 3D. Wirtualna rzeczywistość - podstawy. Pro	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 zjawiska, klasyfikacja i znaki szczególne mediów społecznościowych. Social media – nowy wymiar życia społecznego. Wlogi - czym są i jak je tworzyć. Fotografia w SM.	Zaliczenie na ocenę	2,5	Praca zaliczeniowa	
Silniki gier - programowanie	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 - programowanie gry	
Gry komputerowe 3D	PK_W01, PK_W08, PK_U01, PK_U02, PK_U03, PK_U04	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	1,5	Praca zaliczeniowa, egzamin	
Kultura gier komputerowych	PK_W01, PK_W04, PK_U04	Funkcjonowanie przemysłu kreatywnego i gry. Wielkobudżetowe gry PC i konsolowe. Formy i modele biznesowe. Główne formy produkcji: gry na konsole, aplikacje komórkowe. Formy 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 (sample 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 a działania intermedialne. Kształtowanie obrazu. Problematyka kultury w kontekście intermedialnym. 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 - trend w rozrywce cyfrowej. Siła transmediów w kinie. Zderzenie starych i nowych mediów. Narracja transmedialna. Kultura konwergencji. Estetyka - opowieść transmedialna. Formy przekazu. Historie w grze planszowej. Produkty sprzedawane a narracja transmedialna.	zaliczenie na ocenę	3	praca zaliczeniowa	

Program studiów cz.2

Obszar (specjalność): **Intermedia i gry komputerowe**

Moduły kształcenia wraz z zakładanymi efektami uczenia się						
	Prototypowanie i modelowanie 3D	PK_W08, PK_U10, PK_U11	Design thinking; prototypowanie i myślenie o produkcji; 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; etap 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 pracownicze"	PK_W07, PK_U05, PK_U06, PK_U11, PK_K01, PK_K02	Szczegółowe treści realizowane na praktykach zawodowych okresła „Regulamin 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 okresła „Regulamin 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 wariantowe, Ocena i monitorowanie wykonania projektu, Ewaluacja i wnioski	zaliczenie na ocenę	4	aktywny udział w zajęciach, realizacja i obrona projektu
	Przygotowanie do egzaminu dyplomowego	PK_U01, PK_U07, PK_K01, PK_K04	Uregulowania uczelniane związane z przygotowaniem projektu dyplomowego oraz przygotowaniem się do egzaminu dyplomowego (ważne terminy, niezbędne formalności, zasady przeprowadzania egzaminu dyplomowego), omówienie zagadnień obowiązujących na egzaminie dyplomowym; sposoby gromadzenia informacji i korzystania z literatury; korekta kolejnych etapów przygotowywania projektu dyplomowego i jego korelacji z tematyką egzaminu dyplomowego	zaliczenie na ocenę	2	aktywny udział w zajęciach, merytoryczny wkład w dyskusję