

Efekty uczenia dla kierunku studiów *przemysły kreatywne*
Studia I stopnia – profil praktyczny
Od naboru 2021/22

Poziom Polskiej Ramy Kwalifikacji – poziom 6

Tytuł zawodowy uzyskany przez absolwenta - licencjat

Przyporządkowanie efektów uczenia do odpowiednich dyscyplin naukowych

nauki o kulturze i religii 51%

nauki o sztuce 30%

nauki o komunikacji społecznej i mediach 19%

Symbol	Efekty uczenia dla kierunku <i>przemysły kreatywne</i> . Po ukończeniu studiów I stopnia na kierunku studiów <i>przemysły kreatywne</i> absolwent:	Kod składnika opisu Polskiej Ramy Kwalifikacji – charakterystyki szczegółowe P6S
WIEDZA, Absolwent zna i rozumie:		
PK_W01	zjawiska z zakresu nauk humanistycznych i społecznych właściwych dla kierunku przemysły kreatywne oraz teorie i metody stosowane w ich badaniach i analizach; zagadnienia szczegółowe właściwe dla programu studiów oraz ich zastosowanie praktyczne w działalności zawodowej w wybranych sektorach branży kreatywnej (kultura, media audiowizualne, intermedia, technologie cyfrowe, design)	P6S_WG
PK_W02	terminologię z zakresu kluczowych dyscyplin naukowych związanych z wybraną sferą działalności w przemysłach kreatywnych	P6S_WG
PK_W03	metodologię badawczą oraz strategie i metody stosowane w realizacji zadań, dotyczące norm, procedur i dobrych praktyk w przemysłach kreatywnych	P6S_WG
PK_W04	dyskursy i badania z zakresu nauk społecznych i humanistycznych dotyczących funkcjonowania wybranych dziedzin przemysłów kreatywnych	P6S_WG
PK_W05	rodzaje powiązań i relacji społecznych oraz ich efekty w perspektywie dyscyplin naukowych właściwych dla kierunku przemysły kreatywne	P6S_WG
PK_W06	relacje wiedzy z zakresu: nauk o kulturze, nauk o sztuce, nauk o komunikacji społecznej i mediach z możliwościami jej wykorzystania do analiz aktualnych zjawisk kulturowych i społecznych	P6S_WK
PK_W07	cele, organizację i funkcjonowanie wybranych sektorów branży kreatywnej (kultura, media audiowizualne, intermedia, technologie cyfrowe, design)	P6S_WK
PK_W08	metody diagnozowania kompetencji oraz potrzeb twórców i konsumentów wybranych sektorów branży kreatywnej, a także oceny jakości produktów i usług; zna pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności intelektualnej	P6S_WK
PK_W09	ogólne zasady tworzenia i rozwoju form indywidualnej przedsiębiorczości, projektów i inicjatyw opartych na wiedzy z zakresu dyscyplin naukowych właściwych dla kierunku przemysły kreatywne	P6S_WK

UMIEJĘTNOŚCI, Absolwent potrafi:		
		P6S_UW
PK_U01	wyszukiwać, dokonywać oceny, krytycznej analizy i syntezy informacji oraz selekcjonować ich źródła; posługiwać się odpowiednimi metodami i narzędziami pozyskiwania informacji, w tym zaawansowanych technik informacyjno-komunikacyjnych;	P6S_UW
PK_U02	zdobywać wiedzę i rozwijać umiejętności profesjonalne związane z wybranymi dziedzinami przemysłów kreatywnych	P6S_UW
PK_U03	potrafi stosować przepisy prawa odnoszącego się do instytucji związanych z przemysłami kreatywnymi, w szczególności prawa autorskiego i związanego z zarządzaniem własnością intelektualną	P6S_UW
PK_U04	identyfikować i interpretować zjawiska artystyczne, kulturowe, medialne i społeczne	P6S_UW
PK_U05	wykorzystać zdobytą wiedzę i umiejętności nabyte podczas laboratoriów, warsztatów i praktyk związanych z wybraną branżą do podjęcia działań w zakresie przemysłów kreatywnych	P6S_UW
PK_U06	identyfikować zależności między procesami kulturowymi i społecznymi, a kształtowaniem się idei i nurtów oraz wykorzystać je w realizacji zadań i rozwiązywaniu problemów	P6S_UW
PK_U07	korzystać z różnych kanałów, technik i typów komunikacji ze specjalistami wybranych dziedzin branży kreatywnej	P6S_UK
PK_U08	przygotować wystąpienia ustne i prezentacje audiowizualne dotyczące zagadnień i problemów charakterystycznych dla funkcjonowania przemysłów kreatywnych, z wykorzystaniem ujęć teoretycznych i różnych źródeł informacji	P6S_UK
PK_U09	ma umiejętności językowe w zakresie obszaru nauk humanistycznych i społecznych, w szczególności z zakresu studiowanego kierunku zgodne z wymaganiami określonymi dla poziomu B2 Europejskiego systemu Opisu Kształcenia Językowego	P6S_UK
PK_U10	planuje i realizuje projekty w wybranych sektorach przemysłów kreatywnych (kultura, media audiowizualne, intermedia, technologie cyfrowe, design) oraz ma umiejętności organizacyjne pozwalające na planowanie i realizację zadań w tym zakresie	P6S_UO
PK_U11	rozpoznać i odpowiadać na potrzebę ciągłego dokształcania zawodowego, doskonalenia umiejętności oraz rozwoju osobistego	P6S_UU
KOMPETENCJE SPOŁECZNE, Absolwent jest gotów do:		
PK_K01	określenia priorytetów służących realizacji zadania określonego przez siebie lub innych	P6S_KK
PK_K02	współdziałania i pracy w grupie oraz przyjmowania w niej różnych ról	P6S_KO
PK_K03	uczestniczenia w życiu kulturalnym oraz korzystania z różnych mediów i wielu jego form	P6S_KO
PK_K04	myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy	P6S_KO
PK_K05	prawidłowego identyfikowania i rozstrzygania dylematów związanych z wykonywaniem zawodu, w tym kierowania się zasadami etyki zawodowej	P6S_KR